

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes

Gil de Medeiros Esper

**Repercussões de Brecht, o pós-dramático e as novas tecnologias em
*Máquina de Pinball.***

Belo Horizonte

2010

Gil de Medeiros Esper

**REPERCUSSÕES DE BRECHT, O PÓS-DRAMÁTICO E AS
NOVASTECNOLOGIAS EM *MÁQUINA DE PINBALL***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Arte e Tecnologia da Imagem

Orientador: Antônio Barreto Hildebrando

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2010

Dedico este trabalho a meus pais, Carlos Esper e Sônia Medeiros, que tanto têm me incentivado e apoiado na minha errância pelo teatro; aos meus avós, Daniel, Dulce, Zelica e Onofre, cada qual a sua maneira, apoiando-me e às vezes criticando-me, mas sempre ao lado na caminhada; a meu irmão Ian Esper e à minha cunhada Sandra Inês, meus companheiros de palco em tantos espetáculos; a Dan Esper e meus sobrinhos; à extinta Cia. Fábrica de Teatro de Passos, MG, onde o sonho começou; à minha turma de graduação na Universidade Federal de Minas Gerais, meus parceiros de busca, pesquisa, prática e sobretudo entusiasmo, e por fim eu dedico este trabalho a toda a equipe de *Máquina de Pinball* e ao Coletivo, a saber: Priscila Dagostini, Rodrigo Fidelis, Isaque Ribeiro, Marina Viana, Marina Arthuzzi, João Marcos Dadico, Fafá Fernandes, Paolo Mandatti, Alexandre Braga, Gustavo Scarpa e Cristiano Diniz.

Agradecimentos

Ao prof. Dr. Antonio Barreto Hildebrando, pela orientação amiga e tranquila, pela história que construímos em tantas montagens, um aprendizado que se deu de forma tão generosa, e com certeza está repercutido nesse estudo e, sobretudo, pelo estímulo à minha pesquisa e à minha prática;

Ao Mayombe Grupo de Teatro. A todo o grupo Mayombe meu muito obrigado, pelos cinco anos de pesquisa e de prática teatral que temos juntos. É do Mayombe que surge o interesse pelo pós-dramático e pelas novas tecnologias. Além do irrestrito apoio e incentivo acadêmico que sempre me deram;

Aos meus professores do mestrado: Sara Rojo, Ernani Malleta, Fernando Mencarelli e Mariana Muniz, pela troca que proporcionaram em suas disciplinas e por me ajudarem a dar norte na pesquisa;

Ao amigo Marcos Alexandre, pela sempre atenta leitura.

A Telma Fernandes, Juliano Coelho e Felipe Cossi, iluminadores consagrados de Belo Horizonte, pelo apoio, amizade, e por me abrirem o olhar para uma utilização diferenciada dos recursos tecnológicos;

Ao fotógrafo Marco Aurélio Prates, que gentilmente cedeu as fotos que tirou do espetáculo *Máquina de Pinball*, para que eu utilizasse neste trabalho.

RESUMO

Este trabalho pretende investigar a repercussão do teatro épico-dialético brechtiano, principalmente no que se refere à questão do distanciamento alcançado através da ironia, aliada às questões levantadas pelo teatro pós-dramático. A saber: o performático, as novas tecnologias e a nova forma de recepção espetacular em um trabalho específico, que é o espetáculo *Máquina de Pinball*, apresentado no ano de 2008 em Belo Horizonte.

ABSTRACT

This paper aims to investigate the repercussion of epic-dialectical theater, mainly in the matter of “distance effect” achieved through irony, allied to issues raised by the post-dramatic theater. To know: the performatic, the new technologies and the new ways of spectacular reception in a specific work, which is the play *Máquina de Pinball (Pinball Machine)*, presented at 2008 in Belo Horizonte, Brazil.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Detalhe de cenografia e iluminação.	47
Figura 2 – Base da arte gráfica.	52
Figura 3 – Detalhe de inserção do vídeo na cena dos sinais.	64
Figura 4 – Solos cruzados, detalhe da utilização estilizada das drogas, com a “assoprada do pó”.	66
Figura 5 – Cena dos discursos, detalhe do vídeo em trecho do <i>vídeo-game</i>	71
Figura 6 – Isaque recita Drummond.	73
Figura 7 – Grito de “viva à ironia”.	73
Figura 8 – Camila e Henri, detalhe do placar que soma os pontos da discussão.	74
Figura 9 – Garoto Coca-Cola.	77
Figura 10 – Camila em Londres, detalhe do <i>fog</i> londrino.	80
Figura 11 – Trecho do texto do Maffesoli, detalhe do livro de Marx.	83
Figura 12 – Tia Medusa ao centro com o nariz sangrando, Camila de máscara da pequena sereia e Ulisses com o fone.	85
Figura 13 – Homem Glam pula corda, Camila sopra balão e Fidelis narra o sexo. (Detalhe da textura de corpos no vídeo)	86
Figura 14 – Os três atores tomando a cerveja.	89

SUMÁRIO

1. Introdução	09
Capítulo 2 - O Pós-dramático, o performático e as novas tecnologias	23
2.1. A Urbe e as Comunidades de Sentido	38
Capítulo 3 - <i>Máquina de Pinball</i> : Considerações gerais	43
3.1. Processo de criação	47
3.2. Arte gráfica (identidade visual), cenário, figurino, iluminação e trilha sonora	49
3.3. Um diálogo com Brecht: a ironia	57
Capítulo 4 - <i>Cena a cena</i>	62
4.1. Sinais	62
4.2. Três solos que se cruzam	65
4.3. Discursos	66
4.4. Camila e Henri	71
4.5. São Paulo	74
4.6. Londres	78
4.7. Dívidas / Emprego	80
4.8. Tia Medusa	83
4.9. Homem Glam / Garoto Coca-Cola	85
4.10. Cena de Ligação: Escolha!	86
4.11. “Não sou dessas que ficam esperando sentadas...”	87
5. Considerações Finais	90
Referências	94
Anexos – Texto dramático, críticas e arte gráfica	97

1. Introdução

Refletir sobre a importância das novas tecnologias e do performático para o pós-dramático, pensando ainda sobre a ironia como um efeito distanciador, dentro de um trabalho específico que é o espetáculo *Máquina de Pinball*, é o objetivo deste trabalho que se liga diretamente a minha trajetória no teatro, seja em termos de formação acadêmica, seja daquela ligada a minha prática profissional.

Comecei o processo do mestrado com um pré-projeto sobre a contextualização do texto *A Alma Boa de Setsuan*, de Bertolt Brecht¹. A ideia era fazer um estudo sobre o conceito de historicização, proposto por Brecht, como ponto de partida para a contextualização e posterior encenação do referido texto. Entretanto, a minha prática extra-acadêmica, ou seja, o meu trabalho no teatro profissional me direcionou para um outro caminho. Assim surgiu o projeto que deu origem a esta dissertação: Repercussões de Brecht, o Pós-Dramático e as novas tecnologias em *Máquina de Pinball*.

Havia da minha parte um desejo de pesquisar questões relacionadas ao teatro épico-dialético de Bertolt Brecht, autor, diretor e teórico que tive oportunidade de estudar mais profundamente, no período em que estive como aluno no curso de teatro da Universidade Federal de Minas Gerais. Aprofundar e reler as teorias de Bertolt Brecht é um objetivo da minha carreira de encenador, porém me interessam, no momento, a releitura e a avaliação crítica de seus postulados teóricos, mais do que dos seus textos dramáticos.

A partir do exposto, julgo pertinente fazer aqui um breve relato sobre as minhas formações acadêmicas, artísticas e de pesquisa, por considerar esta trajetória, determinante para alguns pontos abordados no presente estudo. Formei-me em licenciatura no curso de teatro da Universidade Federal de Minas Gerais. Durante a graduação, estive em, pelo menos, oito

¹ Escritor e diretor do teatro alemão, Bertolt Brecht nasceu em Augsburg, Bavária, em 10 de fevereiro de 1898. Interrompeu o curso de medicina em Munique para servir como enfermeiro na primeira guerra mundial. Em 1924, mudou-se para Berlim, onde foi assistente de alguns diretores, entre eles Erwin Piscator. Fez-se socialista em 1929 e começou a elaborar sua teoria do “teatro épico” – em 1954 sugeriu que passasse a se chamar teatro dialético – que se opunha ao “teatro dramático” que, segundo sua leitura, conduzia, o espectador a uma ilusão da realidade, reduzindo-lhe a percepção crítica. O “efeito de distanciamento”, sugerido por Brecht, visava estimular o senso crítico, tornando claros os artifícios da representação cênica e destacando consequentemente os valores ideológicos do texto.

montagens do curso, como iluminador, assistente de direção, entre outras funções, na busca por um contato prático com o teatro, pois entendia que a pesquisa só poderia surtir efeitos se estivesse refletida nas minhas práticas. Neste período em que estudei na Universidade Federal de Minas Gerais, tive oportunidade de me encontrar com Antonio Hildebrando e me aprofundar na teoria de Bertolt Brecht. Com ele, participei de aproximadamente sete montagens que, cada uma à sua maneira, vinculavam-se a aspectos propostos pela teoria brechtiana. Esse contato foi de extrema importância para que eu pudesse entender a amplitude que essa teoria traz e despertou, então, um grande interesse pela possibilidade de releituras, releituras infinitas em minha opinião, que poderiam ser feitas para atingir os efeitos propostos por Brecht.

Outro ponto importante na minha formação, que vale a pena ser ressaltado pelo caráter mais direto da pesquisa para a prática, é meu encontro com o Mayombe Grupo de Teatro, coordenado por Sara Rojo e Marcos Alexandre. São, desde 2004 até 2009, seis anos de pesquisa e dois trabalhos (espetáculos de teatro) realizados e um terceiro em processo de montagem. No Mayombe pude, efetivamente, colocar em prática pela primeira vez, com o resto do grupo, alguns pensamentos estéticos que se ligam ao pensamento proposto pelo teatro pós-dramático, principalmente a intermedialidade, a utilização de recursos tecnológicos na cena e uma nova proposta de encadeamento das ações.

Foi juntando o aprendizado recolhido nesse percurso que cheguei à encenação de *Máquina de Pinball*. Em 2007, fui convidado pela produção do agrupamento “O Coletivo” para me tornar integrante e dirigir um espetáculo. A possibilidade de fazer um estudo sobre uma prática de um coletivo ao qual eu pertencia e, também, a responsabilidade de assinar a direção me pareciam instigantes, principalmente porque era ali, naquele trabalho, que poderia estar a ponte com as novas tecnologias e com o teatro pós-dramático, ressoando a releitura dos postulados de Brecht.

Metodologicamente, este trabalho repousa sobre os pressupostos da abordagem qualitativa, na busca de efetivar meios para uma relação dinâmica entre o sujeito/artista/pesquisador e o objeto/espetáculo e seus vínculos associativos entre os mundos objetivo e subjetivo. De acordo com Chizzotti,

A abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um

vínculo indissociável entre o mundo objeto e a subjetividade do sujeito. O conhecimento não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes em significado. O objeto não é um dado inerte e neutro; está possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam em suas ações. (CHIZZOTTI, 2000, p. 79)

No espetáculo em questão, fui o responsável pela direção e pela cenografia da montagem, o que sem dúvida repercutirá nas relações entre “sujeito/artista/pesquisador e o objeto/espetáculo”, influenciando diretamente o olhar que assume a não-neutralidade do objeto de estudo e o fato de estar “possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam em suas ações” (CHIZZOTTI, 2000, p.79). Assim, ainda segundo Chizzotti, “todas as pessoas que participam da pesquisa são reconhecidas como sujeitos que elaboram conhecimento e produzem práticas para intervir nos problemas que identificam” (CHIZZOTTI, 2000, p. 38). E é neste sentido que se estabelece neste trabalho o diálogo com todos aqueles que participaram da montagem do espetáculo.

Destaco que considero interessante a possibilidade de olhar de dentro e de fora da obra, para a escrita deste estudo e faço este destaque, pois, para mim, esse é o olhar que o encenador deve ter da sua obra, estar dentro dela, mas tentar vê-la, tanto quanto possível, de forma distanciada.

Esta dissertação refletirá, então, o diálogo entre a *Máquina de Pinball*, inserida num contexto de teatro pós-dramático, como já disse, e a forma épica proposta por Brecht. Penso que, a partir das novidades tecnológicas e, sobretudo, das mudanças econômico-sociais do atual momento histórico, deve haver uma releitura dos postulados do teatro épico-dialético, releitura pedida pelo próprio Brecht que foi um dos nomes mais influentes do teatro do século XX, não só pela criação de uma obra excepcional, mas também pelas inovações teóricas e práticas que introduziu na dramaturgia. Acredito que a partir de releituras destes postulados encontraremos uma das novas formas de contextualizar, escrever e construir uma cena ligada à contemporaneidade brasileira, e é exatamente esse o foco de aplicabilidade dos postulados teóricos de Brecht no espetáculo *Máquina de Pinball* que, como já afirmado, se enquadra numa estética pós-brechtiana.

A partir dessas considerações, é necessário ressaltar que em nosso tempo globalizado, com todas as suas novidades tecnológicas, avanços científicos, novas formas de mídia e, especialmente, com novas formas de pensar, teremos muitas e diferentes formas de desenvolver nossas percepções para a captação das contradições. Por isso, é importante entender que a dialética, este ponto central da teoria brechtiana e de seus textos dramáticos, para que seja capaz de gerar um movimento de deslocamento de um pensamento, deve estar sempre sujeita (a utilização da dialética) às formas de organização social, política e cultural vigente. Só haverá uma reflexão possível para um tempo específico, se ela (a reflexão) foi formulada a partir, ou pensando neste tempo. Portanto, antes de lê-lo, montá-lo ou estudá-lo, não podemos ignorar que existem diversas formas de se abordar o teatro épico-dialético proposto por Brecht. Posso citar dois grupos de teatro que têm interesse na pesquisa de Brecht, mas que apresentam espetáculos absolutamente diversos, com quebras e distanciamentos² com formas e estratégias diferentes. São eles o *Grupo Galpão* e a *Cia. Do Latão*, cada qual com a sua leitura³.

Neste sentido, o que foi proposto por Brecht era para o seu lugar de enunciação e para o seu tempo. As contextualizações são imprescindíveis para que se alcance, em novo tempo e espaço, o resultado pretendido por aquela forma teatral que seria, grosso modo, despertar a consciência crítica dos espectadores.

O combate que Brecht travou por meio de seus escritos teóricos contra o teatro ilusionista, contra a captura emocional do público, como fazia o realismo stanislavskiano, começou no final dos anos 20 como rejeição ao caminho que se tornou dominante na era burguesa, o do teatro dramático. A identificação emotiva com a luta de um herói livre e positivo havia forjado um gênero novo, o drama, que abriu mão dos antigos coros, apartes e canções para se concentrar no diálogo em prosa enunciado por personagens presas a um espaço-tempo tensionado por suas vivências subjetivas. Foi o drama que obrigou os atores a se parecerem fisicamente com suas personagens, a se identificarem com elas.

² Não envolvimento do ator com o personagem, utilizado para a conscientização política. Pode ser reforçado pelo uso de cartazes, projeções e canções.

³ A *Cia. Do Latão* tem trabalhado, pode-se dizer, a partir da fundamentação ideológica do teatro épico-dialético, sendo, por isso, muito mais “fiel” aos postulados brechtianos, obviamente recontextualizados, mantendo um caráter fortemente marxista em seus espetáculos. O Grupo Galpão, por outro lado, tem trabalhado mais com a forma (o épico, as quebras, projeções, cartazes, música) proposta por Brecht, porém menos carregado do tom político.

Brecht, escrevendo no período moderno, conjuntamente com as vanguardas europeias, já era herdeiro de uma crise da forma dramática que desconfiava das ações dramáticas positivas praticadas por heróis que atuavam sempre como agentes da ação dramática. A crise do drama vinha de anos antes, do fim do século 19, época em que o Naturalismo tentou representar personagens que não fossem agentes, homens impossibilitados de agir porque viviam na obscuridade da exploração do trabalho. Personagens que não se moviam por suas vontades, mas coagidos pelo ambiente social. Esta tentativa permitiu transparecer a contradição percebida pelo teatro naturalista: uma forma como o drama, que depende de sujeitos ativos, não servia para representar homens inativos.

O Naturalismo foi o responsável por exigir do teatro a liberdade formal do romance. Esse ideal passou a ser a base do teatro épico. Por sua vez, o teatro épico tentou entregar uma resposta diferente à problemática detectada pelo naturalismo (Personagens ativos para representar seres inativos). Desta maneira, do Naturalismo, Brecht herdou, além da problemática apresentada, a procura pela liberdade formal do romance, o gosto pelas descontinuidades, a preferência pela peça dividida em quadros e não em atos contínuos. Contudo, a visão dialética de Brecht sobre os elementos característicos da vida social é muito diferente da visão naturalista. Por exemplo, se o caso era representar o homem transformado pelo capitalismo em um objeto, Brecht preferia o modelo vanguardista de imagens mais grossas do Expressionismo alemão⁴, do que a comoção do Naturalismo. Como avalia Anatol Rosenfeld,

As posições do naturalismo – o homem somente objeto – e do expressionismo – a personalidade excepcional apenas sujeito – são extremas e antidialéticas. O teatro de Brecht, embora em alguns de seus traços represente uma síntese de ambas as tendências, adotando-lhes os momentos positivos e eliminando os negativos, não tem uma linha nítida no que se refere ao problema do herói. Entretanto, de uma forma geral, as suas peças maduras tendem a analisar a realidade a partir da vítima da sociedade, enquanto sugerem quer a ignorância ou culpa da vítima que não toma consciência da sua capacidade de agir ou de agir de outro modo, quer a necessidade de transformar a sociedade para que deixe de haver vítimas (*Mãe coragem, A alma-boa de Set-Suan, O sr Puntilla e seu criado Matti* etc.) (ROSENFELD, 1985, p. 86-87).

O teatro épico-dialético é feito da matéria negativa. Ele prefere desenvolver o pior ponto de vista sobre a sociedade para que o público, por sua conta e risco, aprenda a se opor ao que

⁴ Tinha como características marcantes os ângulos acentuados de contornos sombrios e as cores contrastantes — puras e ácidas — verdes, vermelhos, amarelos e negro. Expressava não o fato em si, mas o sentimento do artista em relação a este, logo, uma visualidade subjetiva, mórbida e dramática.

acontece no palco. Essa negatividade de personagens, falas e situações geram um movimento de contradições embasado na dialética marxista, que por sua vez toma o conceito de Hegel. A teoria do distanciamento ou estranhamento é o eixo central de aplicação da dialética ao teatro. De modo semelhante ao que Marx e Engels fizeram na filosofia, Brecht fez no teatro, ou seja, combateu as imagens que reforçam a sensação de que certas injustiças são eternas, inelutáveis ou invencíveis.

Do ponto de vista de quem faz ou reflete sobre o teatro nos dias de hoje, num país da periferia, esse método da negação com superação ou evolução das contradições é o aspecto mais importante de seu legado à história da arte, e quando me apoio em Brecht, para a construção do espetáculo, pretendo justamente combater a sensação de paralisação ante o sistema, como acontece na cena em que a personagem Camila vai à procura de emprego⁵.

A politização do teatro de Brecht se dá como ativação intelectual e decorre de forma processual. Nesse sentido, esta estética também avança em relação ao Expressionismo, de quem aprendeu a perspectiva anti-individualista. O Expressionismo trabalhava no terreno dos arquétipos e alegorias atemporais, no terreno dos mitos, de uma revolução social como sendo retorno à Natureza original. Brecht, ao contrário, evitava qualquer universalismo, e sua maior diferença em relação às tradições socialistas que o antecederam no mundo da arte é seu radical antimoralismo. Isso explica, em parte, a insistência, nas suas peças, do tema da bondade: Brecht sabia que o espectador da era burguesa estava educado pela forma do drama para reconhecer, de imediato, o sentido moral de qualquer ato das personagens. Quando entra um homem em cena, procuramos definir seu caráter, se ele é bom ou ruim como indivíduo. A técnica do drama é uma técnica de atos morais.

O teatro épico, em contraposição, estabelece armadilhas morais. Isso porque, nele, o espectador é levado a julgar um processo ao mesmo tempo em que é impedido de avaliar no campo estritamente moral. Sem conseguir definir o comportamento observado, ele é levado a pensar em seu sentido mais amplo, nas relações sociais, principalmente de causalidade sócio-econômica, mas, para que isso suceda, uma distância produtiva deve ser estabelecida entre

⁵ Entrarei em maiores detalhes quando apresentar cena a cena.

objeto de análise e o sujeito receptor. Para conseguir separar as emoções do sujeito (plateia) das emoções do objeto (personagens), não poderia haver identificação plena dos atores em sua interpretação, o que pede um realismo intensificado, um registro grosso que pode passar pelo patético ou pelo grotesco. A intenção é deixar perceptível que o corpo age e é “agido” dentro do sistema social, para que o público possa compreender os padrões de comportamento e possa analisá-los sem ignorar que o ato de olhar faz parte do processo de estudo.

O realismo dialético de Brecht não abandona por completo a ideia de ação dramática, porém a trabalha sobre um novo viés. Esse procedimento de desviar o curso da ação de sua lógica dramática para fora de seu presente tenso, e, através do desvio, nos obriga a pensar sobre o passado do acontecimento, implica uma reflexão de ordem histórica. Brecht acreditava na historicização, como um dos elementos capazes de gerar o “estranhamento”. Seguindo esse mesmo pensamento, tanto suas teorias quanto suas peças devem ser historicizadas, e é exatamente esse o foco de aplicação do pensamento brechtiano no espetáculo *Máquina de Pinball*, ou seja, aplicá-lo de forma contextualizada ao nosso momento histórico.

Brecht acreditava que a peça devesse ser vista pelo espectador como um material de trabalho. É como se algo faltasse na estrutura e o público devesse completar as lacunas. Para ele, a arte do teatro só pode avançar se ela gerar uma atividade intelectual do espectador, uma atitude produtiva que, em última instância, corresponde ao desenvolvimento de uma arte nova, a arte do espectador. Essa arte do espectador, que deve ser desenvolvida em conjunto com a arte do ator, é assim uma reconstrução política do olhar e um aprendizado das diferenças. O teatro épico-dialético acentua as oposições e divide as opiniões e sentimentos do público na medida em que existem visões em luta na sociedade. Sua politicidade é da ordem do confronto. Confronto em todos os níveis: entre a música e as letras das canções, entre os atores e suas personagens, entre a narração e os fatos narrados, entre as práticas e os ideais e entre a peça e seu público.

Fernando Peixoto, retomando uma fala de Heiner Muller, explicita:

Heiner Müller, da república democrática Alemã... diz que usar Brecht sem modificá-lo é traí-lo. E realmente acho que é o grande significado dele hoje. Não há um Brecht. Não dá para ficar achando que isso é Brecht ou não é Brecht. E seria traição não brechtianizar Brecht...” (PEIXOTO in BADER, 1987, p. 238).

É verdade que o mundo não é o mesmo dos anos em que Brecht produziu sua obra. É verdade que as práticas transformadoras dependem de novos sujeitos da história e de um novo tecido social, o que leva muita gente a duvidar da força politizante de um teatro com conteúdos sociais manifestos. Mas, por que não pensar que, a partir de um novo olhar, podemos ainda trabalhar com o realismo dialético, mesmo porque essa ferramenta metodológica, pelos seus próprios postulados, solicita constantes reinvenções que permitam como afirmou o alemão Walter Benjamin (1892-1940) ‘escovar a história a contrapelo’. (KONDER in BADER, 1987, p. 70).

Yan Michalski tece um comentário sobre o comportamento que devemos adotar ao trabalhar com Brecht:

[...] ele nos ensina as vantagens da reflexão e da atitude crítica, que recomenda a não aceitar nenhuma verdade sem questionar seus fundamentos e sem desmontar os mecanismos que a fizeram surgir. Nos ensina que as coisas não são imutáveis, e que cabe a nós transformar aquelas que precisam ser transformadas. Ensina-nos a procurar, por trás de cada situação, os ocultos interesses de estrutura social e econômica que a condicionaram. Nos ensina a beleza contida no rigor de um processo intelectual, e nos mostra que este não é incompatível, como habitualmente se pensa, com a emoção.” (MICHALSKI in BADER, 1987, p. 229)

Esse estado que sugere Yan Michalski está ligado ao lugar de enunciação de quem lê. Os textos de Brecht e seus pensamentos teóricos nos levam a uma contextualização inevitável.

É nessa tríade que está ancorado o espetáculo *Máquina de Pinball*: no tecnológico, no performativo e no político. Portanto, duas frentes de análise se abrirão nesta pesquisa. Uma engloba o performativo e o tecnológico e a outra pretende refletir sobre a obra em si, pensando onde as novas tecnologias e o performático são centros da ação e refletindo sobre a repercussão de Brecht na utilização da ironia.

A referida tríade é ainda uma das bases do teatro pós-dramático, ao qual voltarei em vários momentos nesse estudo. Segundo Lehmann: “O teatro pós-dramático é um teatro pós-brechtiano. Ele está situado em um processo aberto pelas questões brechtianas sobre a presença e a consciência do processo de representação no que é representado e sobre uma nova ‘arte de assistir’”. (LEHMANN, 2007, p. 51).

Por sua vez, Aderbal Freire-Filho diz em texto colocado na contra-capla do *Estudos Sobre Teatro* de Bertolt Brecht:

Mesmo que um monte de artistas não atribua suas próprias descobertas cênicas a Brecht, mesmo que esse movimento de abertura poética do palco seja em grande parte inconsciente das suas origens brechtianas, garanto: é com Brecht que o palco é aberto, escancarado, fertilizado, preparado para a explosão da nova poesia cênica, para ser novo, amplo, vivo, rico de possibilidades, em suma, infinito. (BRECHT, 2005)

Que o teatro pós-dramático tem uma de suas bases no teatro épico, é certo. Portanto, minha intenção não é provar a importância de Brecht como referência para esta forma teatral, mas sim poder ver sua influência, repercutida em um trabalho específico, a partir de uma reflexão conceitual. Assim, analisarei o espetáculo *Máquina de Pinball*, em diálogo com as teorizações assinaladas, com o objetivo de poder apontar onde alguns dos postulados teóricos de Brecht ainda ressoam como influência nesse trabalho, inserido, segundo minha leitura, numa estética pós-dramática.

O ponto central de análise da referida releitura de Brecht é a utilização da ironia como um recurso tanto dramático, quanto cênico. Recurso utilizado para criar distanciamentos ou aproximações, sempre na intenção de gerar uma quebra reflexiva. Neste sentido de acordo com Lehmann e, talvez, seguindo uma tendência histórica

[...] pode-se justamente falar de um teatro pós-brechtiano que, em vez de não ter nada em comum com Brecht, tem consciência de que é marcado pelas reivindicações e questões sedimentadas na obra de Brecht mas não pode mais aceitar as repostas dadas por Brecht.

Portanto teatro “pós-dramático” supõe a presença, a readmissão e a continuidade de velhas estéticas, incluindo aquelas que já tinham dispensado a ideia dramática no plano do texto ou do teatro. A arte simplesmente não pode se desenvolver sem estabelecer relações com formas anteriores. O que está em questão é apenas o nível, a consciência, o caráter explícito e o tipo específico dessa relação. (LEHMANN, 2007, p. 34)

É importante pensar sobre o tempo em que estamos fazendo nossos trabalhos. Que tempo é esse? Brecht pensou um teatro muito inserido em uma época e em um lugar de enunciação com situações específicas⁶ que foram de extrema importância para o desenrolar de vários pontos de sua pesquisa. Como uma das características dessa época, Brecht colocou a questão científica, dizendo fazer o teatro de uma era científica. Pergunto-me: qual será nosso referente, com importância tal para definirmos nossa era como a era de? Continuamos na era científica? Ou

⁶ Brecht viveu o período entre as duas grandes guerras, viu a ascensão do nazismo, foi exilado passando por oito países. Trago esses dados apenas para ressaltar que cada época tem suas especificidades, e que Brecht trabalhou no sentido de fazer um teatro politicamente engajado, marxista, que lutasse pelas classes trabalhadoras, tudo isso dentro desse momento histórico específico e fortemente marcado pelas guerras mundiais.

rompemos essa etapa e podemos nos considerar em uma era tecnológica? Que passo é esse que demos da ciência à tecnologia? Como isso nos influencia em termos de estética artística e em relação às preocupações sociais ou econômicas dentro de um sistema neoliberal?

É preciso pensar que hoje o sistema social não é definido somente por questões econômico-políticas. Como nos lembra Bourdieu, devemos atentar para a existência de novas práticas de poder e meios de dominação, muito além das ações políticas e econômicas, porém atreladas e compartilhadas a essas. Na filosofia, já há pesquisadores dizendo que, hoje, o poder simbólico substitui o poder coercitivo. Segundo o apontamento de Nízia Vilaça da UFRJ (2002, p. 109), “John B. Thompson, seguindo Michael Mann e outros autores, distingue, entre as várias formas de poder, o econômico, o político, o coercitivo e o simbólico. Passamos, no momento, ao predomínio do poder simbólico que veio substituir o coercitivo.” Vivemos a era das grandes marcas, dos símbolos: “você é aquilo que você usa”.

Quando refletia sobre a era científica, Brecht enfatizava que havia uma necessidade, nos tempos dele, de maiores pesquisas, ou seja, de que se verticalizasse mais, e com mais consciência, a abordagem dos temas sociais, políticos, econômicos e, ainda, de se pensar como essa pesquisa poderia refletir na estética da cena. Por tudo isso, Brecht enfatiza a ciência como fonte de conhecimento, como fonte de crescimento pelo saber e, mais que isso, ele era ainda um entusiasta da Era, um entusiasta da evolução advinda das ciências.

Interessa-me, nesta análise do espetáculo *Máquina de Pinball*, em termos de gerar alguma reflexão, o jogo entre o banal, o leve e o divertido em contraponto com o sério, denso e político. Nesse jogo de **contraposição**, está, para mim, uma das possíveis reflexões para o teatro dos nossos tempos, e isso se assemelha à busca de Brecht em sua era científica. Mas se não encontramos hoje, o ponto de união entre o reflexivo e o cômico, corremos o risco ou de sermos vazios demais, ou panfletários demais. Fugir desse perigo é uma busca nítida no espetáculo *Máquina de Pinball* e a equipe buscava esse limite na procura do entretenimento que poderia vir a ser reflexão. É exatamente este o meu interesse em reler Brecht. Ressalto ainda que me apoio em alguns princípios propostos pelo artista e teórico alemão pelo entusiasmo declarado que ele nutria pelo novo. Lehmann, no *Teatro pós-dramático*, cita um poema de Brecht para avaliar

seu pensamento sobre a novidade. Há uma ironia nesse poema, que me desperta o olhar para o distanciamento irônico:

Essa corja superficial em busca de novidades
Que não gasta até o fim a sola do sapato
Não termina de ler seus livros
Torna a esquecer seus pensamentos
Eis a natural
Esperança do mundo
E caso não seja
Tudo que é novo
É melhor do que o velho. (BRECHT, apud LEHMANN, 2007, p. 241)

É assim que sigo adiante, consciente do perigo de tomar a novidade pela novidade, de que vivo em um tempo com novas possibilidades e com avanços tecnológicos quase diários, que devem estar a nosso favor e não caminhar em sentido contrário. Quero dizer com isso que não devemos, no caso do teatro, temer as tecnologias, pois, quando bem utilizadas, elas só têm a contribuir com o **ato de mostrar**.⁷

Pensar o ato de mostrar como forma de comunicação nos abre uma janela para abordar alguns aspectos, juntamente com teóricos da comunicação. Abrirei um parêntese para esses pensamentos no primeiro capítulo, quando tratarei a questão das novas tecnologias, o que torna imprescindível um pensamento sobre a importância das novas mídias nas relações de comunicação no atual momento.

Hoje, há uma estrutura que temos visto muito nos palcos e que tem sido a principal pesquisa dos grupos de teatro que querem trabalhar aliando questões tecnológicas com questões ligadas à performance e com uma visão crítica da “realidade”. Não há novidade nesta aplicação, mais é preciso buscar inovações na forma de utilização desses recursos, pois um dos problemas atuais nesse tipo de processo é uma certa padronização, que Arlindo Machado⁸ chama de **estética do merchandising**: “O grosso da nova produção parece hoje marcada por uma

⁷ Bertolt Brecht em seus estudos se preocupou sempre com o mostrar. Um de seus poemas, intitulado *O Mostrar Tem Que Ser Mostrado*, evidencia tal preocupação: Mostrem que mostram! / Entre todas as diferentes atitudes que vocês mostram,/ ao mostrar como os homens se portam/ não devem esquecer a atitude de mostrar. / A atitude de mostrar deve ser a base de todas as atitudes [...]. (BRECHT, 2000, p. 241)

⁸ Arlindo Machado é doutor em comunicações e professor do programa de pós-graduação em comunicação e semiótica da PUC/SP e do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA/USP. Seu campo de pesquisas abrange o universo das chamadas "imagens técnicas", ou seja, daquelas imagens produzidas por meio de mediações tecnológicas diversas, tais como a fotografia, o cinema, o vídeo e as atuais mídias digitais e telemáticas.

impressionante padronização, por uma uniformidade generalizada, como se o que estivesse em jogo fosse uma espécie de estética do merchandising (MACHADO, 2005, p.78)".⁹ Pela importância de suas reflexões para esta pesquisa, continuo com as palavras do autor:

Durante um certo tempo, acreditamos aqui no Brasil que as tecnologias eletrônicas e digitais estavam introduzindo, no campo das práticas significantes, novos problemas de representação, abalando antigas certezas no plano epistemológico e, por conseqüência, exigindo a reformulação de conceitos estéticos. Supúnhamos, então, que as idéias que estavam brotando no campo das diversas engenharias e das ciências "puras" como a física e a matemática poderiam possibilitar à arte reinventar-se novamente e se manter em sintonia com o seu tempo. Nessa época, quando ainda éramos um grupo bastante reduzido de pessoas, quando a tecnologia e a ciência ainda eram consideradas intromissões mais ou menos estranhas e até certo ponto indesejáveis no universo estabelecido das artes oficiais, sentíamos que era preciso juntar forças para implantar no Brasil, tal como já vinha acontecendo em outros lugares do mundo, um novo campo de intervenção estética, e também para dar legitimidade a uma prática artística que era vista então com uma certa desconfiança pela ala hegemônica da cultura.

Idéias como as da vídeo-arte, holographic art, computer art, Web art, telepresence art, ambientes interativos, instalações multimídias etc. foram sendo aos poucos introduzidas, desde os tempos heróicos de Abraham Palatinik e Waldemar Cordeiro, até serem reconhecidas como formas legítimas de expressão artística neste nosso período de generalização das tecnologias da eletrônica e da informática. De lá para cá, muita coisa mudou. As poéticas tecnológicas foram perdendo seu caráter marginal e quase underground, para rapidamente se converterem nas novas formas hegemônicas da produção artística. Nos últimos anos, temos visto multiplicar-se em todo o mundo os festivais, encontros e mostras dedicados exclusivamente a experiências de intersecção da arte com a tecnologia e a ciência. Cada vez mais, artistas lançam mão do computador para construir suas imagens, suas músicas, seus textos, seus ambientes; o vídeo é agora uma presença quase inevitável em qualquer instalação; a incorporação interativa das respostas do público se transformou numa norma (quando não numa mania) em qualquer proposta artística que se pretenda atualizada e em sintonia com o estágio atual da cultura. (MACHADO, 2005, p. 77)

Importante destacar que o grande mérito atual de se trabalhar com o teatro pós-dramático e com tecnologias é saber o ponto, é encontrar a dose das inserções tecnológicas, sem permitir que essa experiência suprima o trabalho dramaturgico ou o trabalho de interpretação. Esse talvez seja o ponto primordial da pesquisa desenvolvida, ou seja, fazer um teatro de qualidade, com conteúdo lúdico e político, com preocupação dramaturgica, boa interpretação e com as inserções tecnológicas, pontuando e dando um tom atualizado ao trabalho, na busca por uma estética que comunique, mais de perto, com o público dos

⁹ Artigo: "Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate". Disponível em: <http://res.uniandes.edu.co/view.php/328/indexar.php?c=Revista+No+08>

dias de hoje, nos quais se tornou lugar comum falar de Internet, de excesso de informação e da velocidade com que uma informação pode circular na rede ou nas televisões.

O acesso aos fatos do dia-a-dia mundial tem se tornado cada dia mais fácil e irrestrito e nós nos acostumamos a um certo caos informativo. Alguns canais de televisão chegam a veicular quatro ou cinco notícias simultaneamente (por exemplo: a *Band News* ou a *Bloomberg television*) e é realmente a isso que nós nos habituamos hoje. Essas questões relacionadas aos meios de comunicação, que são tão poderosos e que têm tamanha abrangência, têm-nos influenciado em termos artísticos e perceptivos. Para conseguir comunicar com esse ser habituado a captar várias informações ao mesmo tempo, ou seja, um público que tem uma ligação com a tecnologia disponível no mercado hoje e que está mais habituado a fragmentações, acredito que uma “estética da fragmentação” terá um apelo maior. Assim a linguagem da rede trará, em princípio, uma facilidade maior para a fruição em um espetáculo como *Máquina de Pinball*, que busca trabalhar, tanto na dramaturgia, na direção e na atuação, quanto na estética, com esse tipo de simultaneidade e de fragmentação.

Este estudo, do qual apresentamos as bases e caminhos para as análises posteriores, trará agora três capítulos, seguidos de uma proposta de conclusão. No primeiro capítulo – O Pós-dramático, o performático e as novas tecnologias – pretendo apresentar o contexto no qual o espetáculo está inserido. Será, ainda, um espaço para uma melhor definição do teatro pós-dramático, que está diretamente ligado ao pós-brechtiano, e para refletir sobre a influência da performance arte e das novas tecnologias nessa forma teatral.

No segundo capítulo – *Máquina de Pinball*: Considerações gerais – serão feitas algumas considerações sobre o espetáculo, refletindo sobre o processo de adaptação dramática, sobre o processo de criação e ainda sobre a arte gráfica (identidade visual), cenografia, iluminação e trilha sonora. Neste capítulo um sub-tópico discutirá o proposto diálogo com Brecht – procurando identificar onde essa influência ressoa no trabalho. Em termos gerais, pautar-me-ei no distanciamento, na medida em que o espetáculo se utiliza do recurso da ironia como elemento distanciador.

No terceiro capítulo – Cena à cena – farei uma descrição de *Máquina de Pinball*, fazendo análises, propondo discussões e tecendo possíveis reflexões, estabelecendo, assim, um diálogo

entre o espetáculo e as questões levantadas nos capítulos anteriores e, por último, proporei uma conclusão, com as considerações finais e um fechamento das principais questões e reflexões resultantes da pesquisa.

Não é meu propósito neste estudo esgotar temas tão complexos, referentes a um estilo teatral que pode abranger tantas formas diferentes, como é o pós-dramático, mas refletir sobre algumas questões postas por uma produção espetacular específica, de forma a contribuir para o amadurecimento da pesquisa e compreensão de alguns fatores envolvidos em um novo contexto das Artes Cênicas.

2. O Pós-dramático, o performático e as novas tecnologias.

“No contexto do mundo contemporâneo, onde as tecnologias de comunicação se desenvolvem cada vez mais, era uma questão de tempo para a arte absorver estas inovações e criar uma nova linguagem”.

JB Online (16.04.2008)

Como as tecnologias são uma decorrência das descobertas científicas, as relações entre arte, ciência e técnica são determinantes para se compreender o fenômeno artístico contemporâneo. Mas os meios nunca foram inventados pelos artistas. Eles existem. A história da arte é uma história de desenvolvimento de meios e linguagens em que a produção dos artistas acompanha as descobertas científicas.

Os vínculos da arte com a ciência e com a técnica já haviam sido estabelecidos ainda no início dos anos 50 com a arte cinética¹⁰ por exemplo, da qual o Brasil é uma referência com o artista plástico Abraham Palatnik¹¹. Tais vínculos são referenciais decisivos para as produções de alguns artistas cujo aparecimento somente foi possível pela relação de conhecimentos de artistas, técnicos e cientistas. De acordo com Palatnik:

A tecnologia na evolução do homem adquire significado e está em evidência na medida em que ela permite aos sentidos um acesso consciente a mecânica das forças naturais.

Podemos considerar a evolução do homem decorrente dos mecanismos naturais de que é dotado para perceber, identificar, armazenar e etc., e dos mecanismos artificiais – “extensões” enfim de tecnologia e informações.

O natural e o artificial convivem e se completam. São, portanto, componentes vitais de nossa cultura. Este fato, no entanto, não é gratuito nem fácil; o homem não nasce pronto. Leva a vida toda aprendendo. Sua sobrevivência dependerá da tecnologia, cuja função é resolver seus problemas cada vez mais complexos e promover sua integração no meio em que vive.¹²

¹⁰ A arte cinética, também conhecida como Cinetismo, é uma corrente das artes plásticas que explora efeitos visuais por meio de movimentos físicos ou ilusão de óptica ou truques de posicionamento de peças.

¹¹ Abraham Palatnik nasceu em Natal em 1928. É um dos pioneiros e a maior referência em arte cinética no Brasil. Suas obras contêm instalações elétricas que criam movimentos e jogos de luzes. Estudou pintura, desenho, história e filosofia da arte na mesma época em que fazia um curso de motores a explosão na antiga Palestina, atual Israel. De volta ao Brasil, em 1948, integrou o primeiro núcleo de artistas abstratos do Rio de Janeiro. No ano seguinte, iniciou suas pesquisas no campo da luz e do movimento, responsáveis por seu reconhecimento como um dos pioneiros da Arte cinética, após a menção especial do júri internacional, na I Bienal Internacional de São Paulo, em 1951. Integrou o Grupo Frente, aproximando-se da poética visual dos concretos e neoconcretos. Desde então, vem desenvolvendo um trabalho que une pesquisa visual e rigor matemático. Suas obras integram coleções particulares e importantes museus europeus e norteamericanos. Atualmente vive no Rio de Janeiro.

¹² Museu virtual Abraham Palatnik, disponível em:

<http://www.nac.ufrn.br/museu%20virtual/arte-tecnologia/lux.htm>

Toda a produção da arte óptica e da arte cinética dos anos 50 ou dos artistas que trabalham especificamente com a luz, através do neon, laser, holografia ou, ainda, dos artistas que utilizam a força magnética ou eletromagnética são alguns dos exemplos qualificados da arte contemporânea em seus vínculos com a técnica e com a ciência. A luz, o movimento, os desenvolvimentos da mecânica são fundamentos para a arte chamada arte "tecnocientífica", numa fusão entre arte, tecnologia e ciência.

Pensando em termos de evolução da cena teatral, podemos dizer que ela está diretamente ligada aos avanços técnico-científicos, como a energia elétrica, por exemplo. Nos anos 50 exploravam-se questões dos movimentos mecânicos simples, térmicos, hidráulicos e magnéticos tendo a eletricidade como base maior das investigações. A arte estava, portanto, diante de questões da técnica ligada aos avanços da física e da mecânica. A questão da reprodutibilidade técnica também marca a produção das últimas décadas, através dos processos fotomecânicos, entre eles a off-set, o xerox ou eletrocópias. As propostas visuais já estabeleciam, portanto, uma relação entre estética e técnica, entre a imaginação do artista e os avanços decorrentes das investigações científicas e experimentações tecnológicas.

Outro panorama se faz quando a arte incorpora os desenvolvimentos e, sobretudo, com a acessibilidade da informática a partir dos anos oitenta e que se tornou ainda mais marcante a partir da década de noventa com a divulgação da Internet. De acordo com Diana Domingues¹³ em seu livro *Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*:

Os artistas oferecem situações sensíveis com tecnologias, pois percebem que as relações do homem com o mundo não são mais as mesmas depois que a revolução da informática e das comunicações nos coloca diante do numérico, da inteligência artificial, da realidade virtual, da robótica e de outros inventos que vêm irrompendo no cenário das **últimas décadas do século XX**. (DOMINGUES, 1997, p.17, grifo meu)

¹³ É professora titular do Departamento de Artes da Universidade de Caxias do Sul. Na direção do grupo de pesquisa Novas Tecnologias nas Artes Visuais, desenvolve a pesquisa Arte, Tecnologia e Comunicação: Poéticas, Nós e Interações, em ação que integra as áreas de artes, informática e automação industrial. Doutorada em comunicação e semiótica pela PUC/SP, com mestrado em artes pela ECA/USP. Artista multimídia, explora a criação com recursos computacionais e multimídia, com tratamento e geração de imagens, instalações interativas com dispositivos de aquisição e comunicação de dados em ambientes sensorizados, redes neurais, entre outros sistemas. Participa de importantes eventos internacionais (Isea, Artmedia, Ars Electronica, etc.). Em 1995, organizou, no Memorial da América Latina e no MAC/USP, a importante conferência-evento Arte no Século XXI: a Humanização das Tecnologias.

É na passagem da cultura técnica para a tecnológica que os artistas utilizam máquinas programadas para simular algumas funções do pensamento, indo além do prolongamento de ações neuro-musculares ou de órgãos como a fala, a visão, a audição. No âmbito da arte tecnológica, numa soma de *techné* e *logos* em operações com *hardwares* e *softwares*, o artista pode operar a dimensão sensível de sistemas artificiais em diálogo com o seu pensamento.

Diana Domingues, em seu artigo “Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos”, aponta os conceitos básicos para se pensar a arte ligada à tecnologia:

1- A passagem da cultura material para a cultura imaterial. Não podemos pensar a arte tecnológica fixados na idéia de suporte, papel, tela, pedra e qualidades como peso, dimensão, pigmento e outros componentes matéricos que se colocam para o artista "plasmador", ou seja, para um artista que transforma matérias. Em relação ao público, a fruição não se faz diante de um quadro, ou ainda de deslocamento diante de uma escultura, objeto. Faz-se conectado a máquinas movidas à eletricidade, com circulação de ondas, em processos de trocas de informações em micro unidades de partículas, em trocas que perfuram camadas do espaço e outras relações do mundo imaterial.

2- A estreita relação da arte com a ciência. Descobertas da área científica são incorporadas à linguagem artística. Teorias científicas contemporâneas entre as quais a Teoria do Caos, Estruturas Dissipativas, Catástrofe estão presentes nas produções dos artistas. Elementos da linguagem científica como onda, tempo, realimentação, ressonância, magnetismo e conceitos operacionais como permutabilidade, instabilidade, convergência, interatividade, são incorporados como elementos de linguagem. O artista não constrói seu pensamento somente com elementos da linguagem visual como cor, textura, matéria, espaço, pontos, linhas, mas usa o calor, luz, onda, velocidade, raios infravermelhos, circuitos e outras situações da ciência. Estes elementos são elementos "plasmáveis" se pensarmos a possibilidade de transmitirem o pensamento, mas são diferentes da cola, da tela, do plástico, possibilitando, entretanto, expressão de poéticas mais ligadas a fenômenos vitais. [...]

3- A diluição do conceito de artista que dispersa sua autoria com engenheiros, informáticos, biólogos, arquitetos, físicos, matemáticos, técnicos e também com o público no momento da distribuição que, ao interagir, modifica a idéia inicial proposta pelo artista.

4- As tecnologias digitais favorecem a arte da participação, a arte da comunicação. A interatividade é a palavra-chave das tecnologias digitais propiciando a interação no sentido estrito do termo. A contemplação estéril, baseada na mera interpretação de ordem mental é trocada pelo conceito de relação. A interatividade se dá através de dispositivos de acesso que permitem ao antigo espectador provocar mutações no que lhe é proposto, num diálogo, numa partilha com o pensamento do artista. Muitas obras nem mesmo existem se não houver esta participação.

5- O conceito de objeto é trocado pela noção de processo próprio de uma arte da participação. O sentido se faz durante as descobertas e não existe mais um objeto fechado ou uma representação única fixa sobre um suporte material como um quadro, uma pintura ou uma gravura.

6- O abandono de uma produção artística centrada na pura visualidade. Fica enfraquecida a premissa de uma arte que confere ao olhar a primazia nas descobertas sensíveis. Quando se fala em tecnologias interativas, criações multimídia, realidade virtual, o visual está somado aos outros sentidos. O corpo entra em cena na sua

totalidade. O "trompe l'oeil"¹⁴ é trocado pelo "trompe les sens"¹⁵ pois estímulos de toda ordem geram o sentido. A janela renascentista é trocada por uma soma da audição, do andar, do tocar. (DOMINGUES, 1999, p.5-6)¹⁶

Transpondo-se para as Artes Cênicas as principais questões relativas, no texto acima, às artes visuais, a longa citação se justifica por serem esses os pontos básicos de onde partem as discussões, e por onde o pensamento reflexivo do Coletivo foi instigado a trabalhar. O *Máquina de Pinball* está ancorado nestes conceitos e este trabalho perpassará por tais debates.

A partir da importância que a questão da Internet e dos *blogs* tem para a escrita de *Máquina de Pinball* e, mais ainda, com o papel fundamental que adquirem no espetáculo as intervenções tecnológicas e, também por toda a linguagem se basear num momento específico da arte sob a influência da tecnologia, gostaria de pontuar alguns aspectos sobre a arte e as novas tecnologias que considero fundamentais no processo de criação de *Máquina de Pinball*, tanto no que diz respeito a questões conceituais, quanto à estética. Vivemos num período midiático e, como nos aponta Lehmann (2007, p. 365): “Na civilização midiática “pós-moderna”, a imagem representa um meio extraordinariamente poderoso, mais informativo do que a música, consumido mais rapidamente do que a escrita.” Acreditando nisso, a montagem de *Máquina de Pinball*, se pauta na questão tecnológica sob dois aspectos distintos, de um lado a utilização de vídeos como complemento da informação ou como pano de fundo e, de outro lado, a utilização das mídias como inspiração, ou seja, o espetáculo se apóia nas mídias para trabalhar a estética da cena, que no caso de *Máquina de Pinball* vem dos vídeo-clipes, principalmente em termos de imagens e ritmo. Em relação a essa inspiração nas mídias, Lehmann esclarece que:

Outras formas teatrais não se caracterizam primordialmente pela aplicação de tecnologia midiática, mas pela inspiração na estética das mídias, reconhecível na estética da encenação. Incluem-se aí vertiginosa alternância de imagens, o ritmo de conversação abreviado, a *gag* das comédias televisivas, alusões ao entretenimento trivial da televisão, a estrelas de cinema e da TV, citações da cultura pop, dos filmes de entretenimento e dos temas veiculados pela publicidade midiática. Nessas formas,

¹⁴ Uma técnica de pintura que dá a ilusão da realidade, traduzindo ao pé da letra seria “engana o olho”.

¹⁵ As instalações interativas são "vivos" ambientes que propõem para a pessoa participar de uma experiência sensível mediada por tecnologias. Interfaces e circuitos eletrônicos recebem e transmitem dados e o corpo imerso nestes ambientes sensorizados tem seus sentidos digitalizados. Assim, o corpo, como o nosso aparelho sensorial, vive experiências sensoriais de um circuito de "trompe les sens" pelas várias ligações com as possibilidades dos sistemas. Pela inclusão no espaço da instalação, o sujeito vai mudando os pontos de vistas. Ele penetra no espaço de representação. A representação troca conforme suas posições, deslocamentos, tempos.

¹⁶ Disponível em: http://artecno.ucs.br/livros_textos/textos_site/artecno/3_capitulo_livros/analise_pillar1999.rtf

predomina na maioria das vezes um tom paródico e **irônico**, mas outras vezes há a simples adequação aos temas da mídia. (LEHMANN, 2007, p. 379-380, grifo meu)

A citação de Lehmann esclarece uma forma que o espetáculo utiliza de aplicação das mídias (inspiração na estética das mídias), e, mais que isso, afirma que nessa forma, na maioria das vezes, um tom irônico se potencializa. Em *Máquina de Pinball* a utilização desse recurso se dá com esse mesmo objetivo.

A partir do exposto, torna-se importante abordarmos o conceito de intermedialidade, que, a meu ver, é norteador do processo de construção do espetáculo. No artigo “A intermedialidade em textos espetaculares contemporâneos”, Marcos Alexandre¹⁷, a partir de Pavis e Jurgen E. Muller, observa que

O uso explícito de outras linguagens no teatro tem sido uma estratégia recorrente para concretizar uma proposta espetacular. Sabemos que o texto dramático é apenas um dos elementos que compõem o texto espetacular, que engloba todo o processo de montagem: desde o texto até os trabalhos do ator e do diretor e as outras linguagens cênicas (ação, partituras físicas e vocais, adereços, cenário, figurino, luz, maquiagem, objetos, ritmo, sonoplastia, tempo, etc.). Portanto, pode-se observar que a arte teatral é uma arte multimidiática, que faz dialogar diversas linguagens e mídias num processo de montagem. Nesse sentido, torna-se evidente que a intermedialidade vai se fazer presente nos processos espetaculares.

Em princípio, poderíamos ficar tentados a afirmar que todas as peças teatrais – principalmente as propostas espetaculares, por trabalharem com linguagens diversificadas – poderiam ser lidas e vistas como propostas estéticas que utilizam os recursos da intermedialidade. Entretanto, Patrice Pavis nos alerta que “a intermedialidade é apenas um dos meios, o mais recente teorizado talvez, para anotar e analisar um espetáculo”. Esse autor emprega o conceito de intermedialidade, a partir das contribuições teóricas de Jurgen E. Muller, argumentando que “Calcado na expressão e metodologia da intertextualidade, a intermedialidade “não significa nem uma adição de diferentes conceitos de mídia nem a ação de colocar entre as mídias obras isoladas, mas uma integração dos conceitos estéticos das diferentes mídias em um novo contexto”. Entende-se “por intermedialidade, que há relações midiáticas

¹⁷ Marcos Antônio Alexandre possui graduação em Letras (Licenciaturas: Português, Inglês e Espanhol) pela Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais (1995), onde concluiu o mestrado (em 1998) e o doutorado (em 2004) em Estudos Literários, defendendo a tese "Juan Radrigán e Plínio Marcos: contextos e textos dramáticos espetaculares". Entre maio de 2008 e fevereiro de 2009, realizou a pesquisa de pós-doutorado intitulada "Brasil e Cuba em diálogo: a cultura afrodescendente em cena" na Facultad de Artes Escénicas do Instituto Superior de Arte ISA, em Havana, Cuba, e no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia UFBA, em Salvador. Atualmente, é professor adjunto III da Universidade Federal de Minas Gerais, onde leciona disciplinas de língua espanhola e de literaturas hispânicas na Faculdade de Letras, na habilitação em Espanhol, e de teoria literária, na Pós-Graduação. Atua também no curso de Teatro da Escola de Belas Artes, ministrando disciplinas sobre Teorias do Texto Dramatúrgico e do Texto Espetacular. Integra o Grupo de Teatro Mayombe, desde sua fundação, em 1995. Desenvolve pesquisas sobre os seguintes temas: literaturas hispânicas, performances, rituais afro-brasileiros, teatro negro e teatro latino-americano. (Texto informado pelo próprio no currículo lattes)

variáveis entre as mídias e que sua função provém, entre outras coisas, da evolução histórica dessas relações” e pressupõe-se o “fato de que uma mídia guarda em si estruturas e possibilidades de uma ou várias outras mídias.” (ALEXANDRE, 2006, p. 70)

É preciso ainda pensar que hoje se fala em “cibercultura” ou “*Cyber-Arte*”. Neste sentido, trarei alguns pontos para uma reflexão, baseada em alguns teóricos da performance e da comunicação. A fonte principal da minha pesquisa, no que diz respeito à *Cyber-arte*, é o Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura, que faz parte do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da UFBA. Esse centro já formou vários mestres e doutores e é o único existente no Brasil. Eu me apoiarei muito nos artigos de André Lemos, um dos fundadores do centro e professor de comunicação da UFBA, que tem um estudo avançado sobre a questão tecnológica associada à arte. Além do material produzido no referido Centro de Estudos, apoiar-me-ei em algumas pesquisas de teóricos da performance *art*, como Renato Cohen (1997) e Umberto Eco (1969), além de pesquisadores da comunicação, que têm estudado a comunicação frente às novas tecnologias na América Latina, tais como: Canclini¹⁸ e Martín-Barbero¹⁹.

Jesús Martín-Barbero em uma entrevista para a Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, no ano de 2000, já estava chamando a atenção dos países latino-americanos para uma mutação cultural pela qual a sociedade estava passando. A meu ver, nossa sociedade continua atravessando essa fase. Tal mutação cultural está pautada, para Martín-Barbero, em uma nova noção de comunicação que surge com as inovações tecnológicas do atual período. Por acreditar e trabalhar sobre esse viés – ou seja, por buscar uma nova forma de conceituar, entender e trabalhar a comunicação –, transcrevo aqui um trecho da entrevista em que este autor aponta tais questões.

De algum modo, tivemos que mudar um pouco a noção de comunicação, para não falar unicamente da transmissão de informação, para entender que comunicação era

¹⁸ Néstor García Canclini nasceu em 1939 na Argentina. Argentino radicado no México, Canclini é um dos maiores nomes dos 'Estudos Culturais' na América Latina. Filósofo e cientista político, é autor de, entre outros, 'Consumidores e Cidadãos' (ed. UFRJ) e 'Culturas Híbridas' (edusp). Reparte, com Jesús Martín-Barbero, o lugar de maior investigador em comunicação, cultura e sociologia do cotidiano na América do Sul.

¹⁹ Jesús Martín-Barbero nasceu na Espanha em 1937 e vive na Colômbia há 37 anos. Possui uma obra reconhecida internacionalmente e sua influência se estende por diversos campos de estudo em virtude de seu caráter eminentemente transdisciplinar. É um dos mais destacados teóricos e pesquisadores da Comunicação, onde tem firmado um conjunto de contribuições que vai das teorias da linguagem, à filosofia, passando pela história, estética, política, educação e cultura.

uma missa, um grupo aos domingos numa igreja. Mesmo que não haja emissor, receptor, canal. Em um casal se beijando há uma profunda comunicação e ninguém está conversando. Num baile, as pessoas se comunicam através do corpo. Então, teve que se mudar a noção de comunicação para poder mostrar um pouco nossa realidade latino-americana, não só em meio à miséria social, mas, também, em meio à riqueza da vida.[...] A juventude está vivendo uma ruptura cultural grande hoje em dia. Os adolescentes vivem uma ruptura generalizada, quem sabe uma das maiores da história, e não dá para entender essa ruptura sem a presença dos meios, a presença da publicidade, sem a presença das novas tecnologias. Para mim, o mais importante é compreender que, hoje em dia, não somente aparecem novos aparelhos – **porque quando surge uma nova tecnologia como o computador, internet, vídeo-games, satélite, tudo que está aparecendo – não são só aparelhos, são novas linguagens, novas formas de perceber, novas sensibilidades, novas formas de perceber o espaço, o tempo, a proximidade, as distâncias.** Muita gente, de pequenas cidades, sente-se mais próxima hoje do apresentador de televisão do que do seu vizinho, pois existe outro modo de estar com o apresentador, que não é pela presença física. Começamos a entender que, se olharmos a cultura a partir da vida cotidiana, que mistura tudo, o cinema, a dança, a música, está tudo junto, então eu entendo que existem determinadas tecnologias, determinados meios, que estão transformando a sensibilidade e os modos de expressão e assim passamos a um outro nível de cultura. Estamos falando de cultura, não em termos de cultura de elite ou cultura popular, estamos falando de mutações culturais. Eu acredito que o mundo, ocidental pelo menos, está vivendo uma mutação cultural e que as novas tecnologias têm um papel muito importante. (BARBERO, 2000, p.157, grifos meus).²⁰

Toda a pesquisa das novas tecnologias aplicadas à cena, ou ainda dos espetáculos performáticos, passa necessariamente por essa busca de uma nova forma de comunicação, uma comunicação que seja eficaz com um público cada vez mais acostumado às interações midiáticas e que dialogue com as transformações do mundo em que se vive e com o qual almeja se comunicar.

Tal é a importância das novas tecnologias na transformação do estudo comunicacional, que as Faculdades de Educação e de Comunicação estão estudando e debatendo incessantemente, a questão de como transmitir o conhecimento em um período como o que vivemos. Como preparar os estudantes para trabalharem as informações da forma como surgem hoje? Como a escola se adapta ao conhecimento tecnológico dos alunos? Como manter o interesse nas aulas? Essas têm sido perguntas urgentes para a educação e têm sido questões amplamente discutidas pelos profissionais da educação. Da mesma forma têm sido questões urgentes para os profissionais das artes espetaculares. A busca por um diálogo com o momento histórico em que o artista atravessa, sempre foi e sempre será uma questão cultural urgente.

²⁰ Disponível em:

<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/rbcc/article/viewDownloadInterstitial/3663/3451>

A comunicação tem vivenciado essa urgência de forma mais sensível. A explosão da Internet, de certa forma, muda os paradigmas anteriormente estabelecidos e os artistas também buscam responder a este momento. André Lemos em seu artigo intitulado “Arte eletrônica e Cybercultura” diz que

os artistas utilizam efetivamente as novas tecnologias, como os computadores e as redes de telecomunicação (TV e satélites), criando uma **arte aberta, rizomática e interativa**, onde autor e público se misturam de forma **simbiótica**. A ênfase se situa agora na circulação de informações e na comunicação.

E completa:

A arte na **era eletrônica** vai abusar da interatividade, das **possibilidades hipertextuais**, das **colagens** ("sampling") de informações (bits), dos **processos fractais e complexos**, da **não linearidade** do discurso... A idéia de rede, aliada à possibilidade de recombinações sucessivas de informações e a uma comunicação interativa, tornam-se os motores principais dessa "ciber-arte". A arte eletrônica é uma arte da comunicação. (LE MOS, 1997, p. 23, grifos meus).

Essa junção simbiótica, a que Lemos se refere, é o primeiro ponto que gostaria de aprofundar dentro desta temática, para chegar ao conceito de performance. Em primeiro lugar, essa simbiose me interessa porque, atua em diversos níveis de abrangência, não só há simbiose entre o autor e público, mas também entre a cena e os atores e, ainda, entre a representação e o público (no nosso caso, por se tratar de um espetáculo teatral).

Interessa-me o caráter performativo que essa simbiose trabalha, por partir de um pressuposto de abertura para uma troca mutuamente vantajosa. Podemos ligá-la ao conceito proposto por Umberto Eco em "A poética da obra aberta" (1969), que considera a intencionalidade como um pressuposto de uma obra aberta. Além de todo trabalho possibilitar várias interpretações, a obra aberta apresenta-se de várias formas e cada uma delas se submete ao julgamento do público. À medida que o autor cria várias propostas artísticas, deixando ao executante escolher uma das sequências possíveis e definir, por exemplo, a duração dos sons, a própria execução da obra torna-se um ato de criação. Nesse sentido, autoria e co-autoria acabam se confundindo de tal maneira que já não se pode falar de um trabalho de arte, mas de várias "obras".

Além desse primeiro sentido do conceito, há obras que, segundo Eco, podem ser denominadas "abertas" (ECO,1969) porque são determinadas quanto à forma, mas indeterminadas quanto ao

conteúdo. Nesse caso, poder-se-ia dizer que a abertura é efeito da combinatória de signos que formam a estrutura de um trabalho que, evocando os mais diversos sentidos, permitem ao intérprete fazer as mais diversas conjecturas interpretativas. Dito de outro modo, a forma, acabada em si, é dotada de uma estrutura que desafia constantemente o intérprete a construir sentido, mediante inferências a respeito de como a proposta artística foi criada e como ela pode ser interpretada dentro de um determinado contexto, o que obviamente ressoará como estímulo, mesmo que sensorial, no espectador, pois,

[...] a tarefa da arte seria romper o processo racional e mental por uma “via negativa” (Grotowski) a fim de encontrar um acesso para as imagens do inconsciente. A noção de que aquilo que é comunicado dessa maneira tem de ser algo idiossincrático e pessoal (cada inconsciente tem seu discurso próprio e único) levou também à tese de que a verdadeira comunicação não se baseia no entendimento, mas se dá por meio de estímulos à própria criatividade do receptor, estímulos cuja comunicabilidade está fundada nas predisposições universais do inconsciente. (LEHMANN, 2007, p.110)

A ideia de que a arte da era eletrônica, além de trabalhar sobre o pressuposto básico da **rede**, ainda abusa das interatividades e intertextualidades, apresentada por André Lemos (cf. p. 30), abre um espaço para pensarmos na arte da era eletrônica muito associada a determinadas leituras sobre a performance. O conceito de obra aberta, proposto por Umberto Eco, trabalha como ponte para chegarmos à noção de “work in progress”. Um projeto aberto a múltiplos procedimentos cênicos, onde a interatividade representa, de um lado, risco e processualidade; e de outro lado, um espaço expressivo para os espectadores. Texto, espaço e presença são definidos por muitas vozes: autor da peça (do pré-texto), diretor, atores e espectadores. O cruzamento de memórias individuais e de grupo pode ser observado em todas as etapas e é ele que determinará a significação do evento. Daí a ambiguidade entre o imaginário e o factual na definição do real, e a reiteração das referências culturais através do processo.

O conceito de *work in progress* é intensamente discutido nos estudos sobre performance, área que tem como uma de suas maiores referências no mundo o brasileiro Renato Cohen²¹, para quem:

²¹Renato Cohen (Porto Alegre RS 1956 - São Paulo SP 2003). Diretor, performer e teórico. Pesquisador de arte e tecnologia atuou em São Paulo desde meados dos anos 80, foi um dos diretores mais conectados às inovações multimídias e performáticas. Após realizar mestrado e doutorado na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP, com temas associados às técnicas da performance, Renato Cohen torna-se

O procedimento criativo *work in progress* característico de uma série de expressões contemporâneas, enquanto processo gestador, delinea uma linguagem com especificidades na abordagem dos fenômenos e da representação, produzindo outras formas de recepção, criação e formalização. [...] Literalmente poderíamos traduzir por ‘trabalho em processo’, procedimento este que tem por matriz a noção de processo, feitura, interatividade, retro-alimentação, distinguindo-se de outros procedimentos que partem de apreensões apriorísticas, de variáveis fechadas ou de sistemas não interativos. (COHEN, 1998, p. 17)

Esse conceito de *Work in progress* está, para Cohen, diretamente ligado ao movimento da *live art*. Em seu livro *Performance como linguagem*, ele complementa:

A performance está ontologicamente ligada a movimento maior, uma maneira de se encarar a arte; A *live art*. A *live art* é a arte ao vivo e também a arte viva. É uma forma de se ver arte em que se procura uma aproximação direta com a vida, em que se estimula o espontâneo, o natural, em detrimento do elaborado, do ensaiado. [...] A *live art* é um movimento de ruptura que visa dessacralizar a arte, tirando-a de sua função meramente estética elitista.(COHEN, 1989, p. 38)

Em razão da estreita ligação estabelecida por Cohen entre a performance e a *live art*, torna-se importante, aqui, definir o que estamos entendendo por performance e, ainda, onde está o performativo em nosso espetáculo. Em primeiro lugar: existem várias definições de performance e toda a hibridação presente na performance, ou seja: a utilização de diversas mídias e a junção com áreas afins, como vídeo, música, artes visuais, dança, poesia, somada ainda a questões como a interatividade. Na arte da performance teremos desde espetáculos formatados, até performances únicas, pautadas na improvisação, no momento. Não cabe aqui uma definição precisa, mas sim destacar que esse hibridismo presente na performance é um dos pontos centrais na consideração do espetáculo *Máquina de Pinball* como sendo um espetáculo sob influência da arte performática. Mas é importante ficar claro que falo em influência processual e estética, mas não considero o espetáculo como sendo uma ação performativa, apesar de entender, pautado também em Cohen, que a arte da performance poderia englobar espetáculos mais formatados:

Na arte da performance vão conviver desde ‘espetáculos’ de grande espontaneidade e liberdade de execução (no sentido de não haver um final predeterminado para o espetáculo) até ‘espetáculos’ altamente formalizados e deliberados (a execução segue todo um roteiro previamente estabelecido e devidamente ensaiado). (COHEN, 1989, p. 50)

professor da Universidade Estadual de Campinas, Unicamp e da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP, respeitado como um especialista em tais domínios. Faleceu no ano de 2007.

Renato Cohen diz ainda que, mais do que uma representação de si mesmo, o *performer* traz uma representação “**a partir de si mesmo**”. Esse é um dado determinante no processo de construção do espetáculo, que trabalha com diversas ideias que surgiram a partir da própria equipe envolvida, dos seus problemas, de suas indignações, de sua forma de olhar o mundo hoje. Além disso, vale lembrar que durante o processo os atores tinham liberdade ao atuarem. Obviamente há toda uma estrutura, ensaiada, marcada, mas todo tipo de quebra, de utilização de ironia, ou comentários diretos à plateia e até mesmo alguns jogos internos (entre os atores), ou externos (com o público) são permitidos e desejados e, assim, cada público reage ao espetáculo de uma maneira. Nas palavras de Lehmann,

Para a performance, assim como para o teatro pós-dramático, o que está em primeiro plano não é a encarnação de um personagem, mas a vividez, a presença provocante do homem. Aliás, valeria a pena examinar mais especificamente como as novas formas teatrais alteraram o perfil requerido dos atores em relação ao teatro dramático. [...] como a técnica da presença e a dualidade incorporação/comunicação. (LEHMANN, 2007, p. 225)

Dentro de uma estrutura pré-estabelecida, os atores têm liberdade de jogar com a incorporação/comunicação em *Máquina de Pinball*. O ator precisa trabalhar com um nível elevado de consciência, ou seja, ele tem de estar alerta, pois o teatro nesse aspecto se diferencia da performance, onde a meta seria o momento único. Complementando esse pensamento com as contribuições teóricas de Lehmann, cito:

O ator certamente quer realizar momentos únicos, mas quer também *repeti-los*. Pode ser que ele rejeite a idéia de ser o outro de um personagem e represente a si mesmo; talvez como um ator épico, que “mostra”, ou ainda como um *performer* que usa presença como material estético primordial. Mas ele quer repetir o processo no dia seguinte. A manipulação irrevogável do próprio corpo pode chegar a acontecer, mas não é a meta. (LEHMANN, 2007, p. 228, grifos do autor)

Um outro ponto importante diz respeito à forma de recepção pressuposta por um espetáculo como *Máquina de Pinball*. Este tipo de trabalho cênico pede uma recepção mais cognitivo-sensória do que racional, pois se configura como o que Schechner²² chama de “*multiplex code*”, que consistiria no resultado de uma emissão multimídia (drama, vídeo, imagens, sons etc.). Esta emissão é que mudaria a forma receptiva do público. Logicamente porque trabalha com a ideia

²² Teórico da performance de maior renome no mundo. É professor da New York University, publicou entre outros trabalhos, os livros: *Performance Theory* e *Performance Studies: An Introduction*.

de leitura pela fragmentação híbrida, a exemplo do que acontece na *web* ou na televisão, trabalhando, assim, com imagens efêmeras e sem memórias. Como afirma Lehmann,

No teatro pós-dramático, é manifesta a exigência de substituir à percepção uniformizante e concludente uma percepção aberta e fragmentada. Desse modo a abundância de signos simultâneos pode se apresentar como uma duplicação da realidade, parecendo simular a confusão da experiência cotidiana real. (LEHMANN, 2007, p. 138)

Esta forma de ver a recepção tem sido muito criticada, por esvaziar temas, por não aprofundar questões que apenas são jogadas e deixadas sem maiores conclusões. Com relação a isso e dando continuidade à argumentação apresentada, Lehmann diz:

Alguns podem enxergar aqui apenas uma tendência socialmente perigosa ou artisticamente problemática a uma recepção sem critério [...] mas nessa suspensão das normas da constituição de sentido convertida em norma talvez se anuncie uma esfera livre da partilha e da comunicação que é herdeira das utopias da modernidade. (LEHMANN, 2007, p. 140)

Continuarei na sequência da análise de Lehmann, pois acredito que, na próxima citação, o autor faz uma observação relevante sobre o modo como esse processo se dá:

O aparato sensorial humano dificilmente suporta a falta de referência. Privado de seus nexos, ele procura referências próprias, torna-se 'ativo', fantasia 'descontroladamente', e o que lhe ocorre então são semelhanças, conexões, correspondências, mesmo as mais remotas. (LEHMANN, 2007, p. 141)

É exatamente isso que o espetáculo *Máquina de Pinball* espera de seu espectador, ou seja, o espetáculo se completa para cada um de forma diferenciada. Interessam as correspondências e conexões que cada espectador fará e, para isso, damos alguns apontamentos em cena (nas falas, nas projeções, no cenário ou na trilha sonora), que, de maneira proposital, não se fecham por uma escolha da equipe. Considero, como Brecht, que a intenção de gerar a reflexão seja algo de extrema importância, mas a questão que se impõe, hoje, é: que procedimentos poderiam gerar a reflexão crítica? Somente levando em conta a intencionalidade, poderei fazer uma análise sobre um possível efeito, ou seja, só sabendo o efeito, ou o caminho da reflexão que quero provocar, poderei saber se o espetáculo atinge ou não determinado objetivo.

Em *Máquina de Pinball*, como já foi dito, trabalha-se com uma linguagem fragmentada e, da mesma forma, há uma tentativa de se trabalhar a reflexão de forma fragmentada. Há determinadas questões, como o desemprego, ou das drogas, para as quais em cada cena um

ponto a mais é adicionado à discussão, tendo o espectador que trabalhar com o que a psicanálise chama de “atenção flutuante por igual”, para que no final as reflexões surjam com o poder esperado. De acordo com Lehmann,

Na hermenêutica psicanalítica, fala-se de “atenção flutuante por igual”. Freud elegeu esse conceito para caracterizar a maneira como o analista escuta o analisado. Tudo depende aqui de *não compreender imediatamente*. Ao contrário, a percepção tem de permanecer aberta para esperar, em pontos inteiramente inesperados, ligações, correspondências e explicações que fazem o que se disse antes ser encarado sob uma luz muito diversa. Assim, o significado permanece por princípio suspenso. Justamente aquilo que é secundário e insignificante é registrado com exatidão, porque em seu não-significado imediato pode se mostrar significativo para o discurso da pessoa analisada. De modo similar, o espectador do teatro pós-dramático não é impelido a uma imediata assimilação do instante, mas a um dilatatório armazenamento das impressões sensíveis com “atenção flutuante por igual”. (LEHMANN, 2007, p. 145, grifos do autor)

Acredito que o cotidiano em que vivemos tem nos ensinado muito a trabalhar um tipo de “atenção flutuante”. Há um outro nível de concentração ao qual estamos habituados: a atenção difusa. A Internet, por exemplo, tem nos obrigado a reestabelecer esse parâmetro e, por sua vez, a arte responde a isso de diversas formas. Aqui, apresento apenas alguns exemplos.

Somado à “atenção flutuante”, o teatro pós-dramático tem trabalhado a comunicação em uma esfera mais individual, ou seja, algumas cenas imagéticas têm possibilidade de infinitas leituras a partir do interesse, das vivências pessoais de cada espectador, da sensibilidade particular e peculiar de cada momento de nossas vidas. O pesquisador de comunicação da USP, Ciro Marcondes Filho, em artigo intitulado “Martín-Barbero, Canclini, Orozco: os impasses de uma teoria da comunicação latino-americana”, estabelece, de forma muito clara, como ele vê a individualidade do processo de recepção nos estudos da comunicação jornalística, acreditando que o processo de comunicação no teatro pós-dramático almeja, de alguma forma, essa mesma individualidade de leituras

[...] cada leitor lê seu jornal como lhe dá na cabeça, e eu, como receptor, faço o que quero com a mensagem. Justificativa: o processo da recepção é individual ; a atividade de se informar cotidianamente é altamente racional e a cada um as mensagens atingem de uma forma, de acordo com a sensibilidade, a abertura, a disponibilidade. Eu não recebo indistintamente todas as mensagens que me vêm da TV ou do jornal. Eu escolho. Eu separo exatamente os temas que me interessam e descarto, em seguida, o jornal.

Às vezes, há uma curiosidade, algo exótico que me atrai a atenção de forma eventual. A opinião, por se atrelar a eventos emocionais e a circunstâncias que se assentam em

padrões de confiança e respeitabilidade, se forma e se altera em processos sociais mais amplos e a longo prazo. A não ser que se trate de um tema do qual eu esteja totalmente desinformado e não tenha nenhum assentamento anterior. (MARCONDES, 2008, p. 72)²³.

Logicamente essa individualidade de recepção, no caso do teatro, estará dentro de micro-estruturas, são particularidades, dentro de um sistema global. Não falo aqui de algumas linhas da performance que, absolutamente visuais, não se preocupam com dramaturgia, falo de espetáculos, com estrutura dramática, que querem uma comunicação e que têm uma estrutura, essa individualidade que Marcondes coloca em relação aos jornais, nesta transposição seria o respiro individual do espectador, ou seja, a riqueza extra textual do espetáculo. O que obviamente não elimina, nem reduz a possibilidade de comunicação global de determinado espetáculo, pelo contrário, vem enriquecer as leituras possíveis da obra.

Voltando agora à Cibercultura, entendendo sua importância no que diz respeito ao hibridismo (que virou marca da *performance art*); interessa-me ainda apontar, como nos lembra André Lemos, como a Internet se adapta perfeitamente ao contexto da pós-modernidade: não-linearidade, ligações, interatividade, interconexões, obra aberta, não-hierárquica, descentralizadora. Sobre a Internet e essa civilização virtual que vemos surgir, André Lemos diz:

Essa civilização virtual dá exemplos todos os dias de seu vitalismo: telefones celulares, "pagers", música (e festas) "tecno", próteses e implantes, engenharia genética; sem falar na informática popular, com os micro-computadores, consoles de jogos, CD-Rom multimídia, e a Internet. A efervescência da Internet e suas comunidades virtuais, mostram a existência de uma verdadeira "agregação eletrônica", espécie de socialidade compartilhada através das tecnologias digitais. A Net exprime bem esse espírito do tempo. Vemos se constituir, com a cibercultura da civilização do virtual, aquilo que chamei de "ciber-socialidade". [...] A arte pós-moderna aparece então como um contraponto da arte do alto modernismo, tentando destruir as fronteiras entre a alta cultura e a cultura popular. Essa estética é agora anárquica, pós-industrial e pós-revolucionária, se distanciando do imaginário racionalista e futurista da modernidade. [...] Nessas inúmeras instalações, performances, há apenas o jogo de compromisso com a situação, ao mesmo tempo que com todas as formas passadas da história da arte" (LEMOS, 1997, p. 22)

Aqui é importante ressaltar que essa relação entre a tecnologia e a sociedade é, obviamente, uma via de mão dupla, ou melhor, trata-se de uma influência mútua, e, como lembra Lemos (1997, p.

²³ Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/view/5368/4887>

25): “Os imaginários social e tecnológico se constroem através de interferências mútuas e complexas”.

Nas tecnologias interativas o público é um participante da experiência, abandonando a velha contemplação e suas interpretações passivas, para dialogar através de dispositivos circulando em *bites*, ondas, fluxos, em trocas imediatas, em escalas planetárias, em estados de navegação, imersão, conexão, transformação, emergência. Tudo se conecta com tudo, tudo está em estado de permutabilidade, de possibilidade, em estado de contaminação quando circulamos na imaterialidade dos territórios digitais. O que pode também trazer uma série de problemas de comunicação e está formando uma geração que tem dificuldades sérias de relacionamento pessoal, não virtual. A imaterialidade destes territórios não suprime o convívio social, mas algumas mães de hoje, pelo aspecto da violência, ou por outros aspectos, preferem que seus filhos passem horas e horas na frente dos computadores, pouco se relacionando com pessoas reais.

Além disso, muitas pessoas não sabem o que fazem na Internet ou se perdem no emaranhado da rede (o que não necessariamente é um problema, pois algumas pessoas querem apenas se distrair ali). Uma das coisas mais estranhas da Internet é o fato de dizer que se navega na rede, enquanto na verdade estão todos naufragados, boiando ao léu, sem saber para onde vão, batendo aqui e ali. Como bolinhas de Pinball? Este é um dado da rede, e um problema sério da aplicação das tecnologias na arte, ao mesmo tempo em que pode ser uma ferramenta útil para facilitar a comunicação, é fácil se perder e ficar naufragado de sentido, na tentação dos aparatos e na tentativa de sofisticação.

Um último aspecto que merece uma ressalva é que falamos do Brasil, um país à margem da evolução tecnológica, que ainda apresenta poucos espaços destinados à apresentação de espetáculos que estejam preparados para suportar a carga de energia necessária e que tenham estrutura para atender as demandas do tipo de produção ao qual pertence *Máquina de Pinball*. A maioria dos nossos espaços funciona com uma quantidade ínfima de equipamentos, a maior parte extremamente defasada, e são lugares despreparados para dar suporte ao nível de exigência que um espetáculo que se apropria desses recursos necessita para uma boa execução.

2.1. A Urbe e as Comunidades de Sentido

“...É impossível dizer em quantas velocidades diferentes se move uma cidade a cada instante...”

Ferreira Gullar, “Velocidades” (Poema Sujo)

A teoria da comunicação tem pensado as interferências, assinaladas anteriormente, a partir de um melhor entendimento das cidades e das comunidades de sentido. Destacarei estes dois tópicos, pela radical influência que representam em *Máquina de Pinball*.

O urbano é ponto central para a juventude, tanto as tribos, ou grupamentos, bem como a poluição visual típica das cidades são, de certa forma, referências para a juventude e para sua arte, para suas manifestações. Partindo dessa importância observada, a estética da cena em *Máquina de Pinball* está, também, diretamente referenciada no urbano. Esta influência é clara na estrutura geral do espetáculo, se evidenciado no cenário, no figurino e na iluminação do espetáculo. Pensar o “movimento jovem” é pensar o urbano. As novas tecnologias são o que possibilitam a vida na metrópole difusa, respondendo ao imperativo atual de mobilidade e conformando um território híbrido, pois físico-virtual.

As novas tecnologias são “próteses”, no sentido em que ampliam a capacidade do homem. As tecnologias da comunicação têm reformulado a essência do homem e o estilo de vida urbano, o que tem repercutido na evolução de novos modos de organização da cidade, trazendo ainda novas formas de relações humanas.

O tecido urbano é o lugar privilegiado dos sentidos comunicacionais. O rearranjo deste tecido urbano e a produção de sentido forjada nas inter-relações entre as novas tecnologias informacionais, as casas e as ruas criam outros cenários para a apropriação dos objetos culturais. A velocidade informacional abala os espaços contemplativos. O excesso de informação, que parece criar incertezas constantes, também pode ser local de ressignificações culturais. A cidade é o cenário dominante em que as produções de sentido dos Grupamentos Urbanos são vivenciadas. O tecido cultural atual é marcado por suas características híbridas, que colocam, no mesmo patamar, tanto o culto e o popular, quanto o tradicional e o contemporâneo.

As vias híbridas, verdadeiras encruzilhadas culturais, permitem o surgimento de novos espaços na sociedade, onde são encontradas interconexões entre o local e a experiência de mundialização. Desse modo, as cidades podem ser vistas como imensos vasos comunicantes em que as possibilidades de produção de sentido e, conseqüentemente, o estabelecimento de novas configurações espaciais e temporais age sobre estruturas maleáveis.

Evidentemente, a produção de sentido também é perpassada por esses processos. A dinâmica da cultura urbana está diretamente ligada aos fluxos comunicacionais presentes na cultura midiática. Nos cruzamentos das cidades, os interesses mercadológicos se encontram com julgamentos de valor e partilhas de sentido:

As lutas semânticas para neutralizar, perturbar a mensagem dos outros ou mudar seu significado, e subordinar os demais à própria lógica, são encenações dos conflitos entre as forças sociais: entre o mercado, a história, o Estado, a publicidade e a luta popular para sobreviver (CANCLINI, 1998, p. 301).

Dessa forma, diferentes modos de apropriação do tecido urbano forjam diferentes produções de sentido. Comprar um CD pirata em um camelô, em meio às movimentadas ruas do centro, não é igual a ir a uma loja especializada em um *shopping center*, localizado em uma área nobre. Sair de casa, enfrentar o trânsito para ir a um fliperama é diferente de possuir um *vídeo-game* em casa. “Os sentidos das tecnologias se constroem conforme os modos pelos quais se institucionalizam e se socializam.” (CANCLINI, 1998, p. 308).

Assim, a interdefinição entre Comunidades de Sentido e Grupamentos Urbanos perpassa essas apropriações culturais através dos processos de territorialização e desterritorialização. A tensão entre a perda das referências em relação aos aspectos tradicionais e a configuração de novas teias culturais gera uma gama de possibilidades na articulação entre a urbe e o processo de globalização. Apesar de aparentemente efêmeras, as teias atuais possuem uma abrangência infinitamente maior do que as antigas configurações culturais.

Essas articulações são construídas nas relações com o outro e com seu entorno. “Mas o outro já não é o territorialmente distante ou alheio, mas o multiculturalismo constitutivo da cidade que habitamos” (CANCLINI, 1998, p. 89). A cidade atual é erguida nos encontros entre a velocidade dos fluxos comunicacionais e o ritmo cotidiano do asfalto e concreto, em suma, na

ocupação física dos territórios urbanos. Essa brecha suscita uma série de incertezas que são compensadas pela demarcação de territórios por parte dos Grupamentos Urbanos:

O sentido da cidade se constitui no que a cidade dá e no que não dá, no que os sujeitos podem fazer com sua vida em meio às determinações do hábitat e o que imaginam sobre si e sobre os outros para suturar as falhas, as faltas, os desenganos com que as estruturas e interações urbanas respondem às suas necessidades e desejos. (CANCLINI, 1998, p. 91).

A questão apresentada na citação acima acabou mostrando, a uma vertente da teoria da comunicação, a necessidade de questionar o modo como os sentidos são informados e dão forma aos movimentos juvenis contemporâneos, uma vez que esses elementos são fundamentais no estabelecimento das fronteiras que permitem o reconhecimento dos pares e do “outro” para esses grupos.

Comunidades de sentido são determinadas agregações de indivíduos que partilham interesses comuns, vivenciam determinados valores, gostos e afetos, privilegiam determinadas práticas de consumo, enfim, manifestam-se obedecendo a determinadas produções de sentido em espaços desterritorializados, através de processos midiáticos que utilizam referências globais da cultura atual. É a vivência desses sentidos, através do consumo de determinados objetos culturais, que permite a um indivíduo reconhecer seus pares, seja um *skatetista*, um *punk*, um *clubber*; independentemente do território em que esses sentidos se manifestam.

Comunidade de Sentidos é o compartilhamento de determinados valores, gostos e afetos que ressaltam o “ideal comunitário”. Como demonstram as próprias comunidades virtuais, a comunicação via redes digitais permite determinadas vivências comunitárias. Assim, o que aqui se denominam Comunidades de Sentido diferencia-se basicamente de sua definição tradicional pela noção de desterritorialização. Na verdade, as comunidades também sofreram processos de transformações em virtude das novas configurações de sentido da cultura midiática. Pela proximidade possibilitada pela rede, as tendências estão mais universalizadas, de forma que uma comunidade de roqueiros do Brasil poderá se assemelhar bastante em termos visuais ou de referências musicais, literárias e até políticas às pessoas de uma comunidade japonesa, por exemplo. Assim há muita facilidade de se promover trocas entre essas comunidades, inclusive em tempo real.

Os territórios dessas Comunidades seriam, antes de tudo, territórios simbólicos, pois, se não se partilha o território físico, continua-se a partilhar imagens, vestuários, posicionamentos corporais, valores presentes nos objetos culturais que fundam esses territórios simbólicos, possibilitando aos membros das comunidades se reconhecerem dentro desse território, independente das fronteiras geográficas tradicionais. Isso não significa que os membros dessas comunidades perderam seus traços locais e, sim, que os patamares, em que as comunicações entre seus membros se estabelecem, são aqueles que resumem os traços comuns a toda comunidade em nível global. Por isso, é possível falar em comunidades de roqueiros, grafiteiros, skatistas, etc., situadas para além de suas localizações geográficas. Elas fornecem uma espécie de ‘capital cultural’ para que a vivência de determinados valores seja partilhada, porém, depois da globalização e do advento da Internet, estes valores podem ser partilhados em um nível global, através das mídias compartilhadas mundialmente.

Somos cada vez mais urbanos, vivemos a “era tecnológica” e estamos presenciando a experimentação que almeja novas formas de relação entre a arte, a tecnologia e a sociedade. Esta talvez seja a maior problemática da arte nos dias de hoje e a equipe de *Máquina de Pinball* (O Coletivo) busca, no emergente campo das tecnologias, um campo de experimentação cênica.

Fecho este capítulo, com mais uma citação do artigo “Arte eletrônica e Cibercultura”, no qual André Lemos expõe a opinião de dois renomados artistas, Ivam Cabral e Scliar, sobre o que acontecerá com a arte a qual estamos habituados. Por concordar com eles, transcrevo, literalmente, as palavras de Lemos:

Não é só de avanços tecnológicos que se caracteriza o futuro. De acordo com o ator, dramaturgo, diretor e um dos fundadores da companhia de teatro paulistana Os Satyros, Ivam Cabral, o teatro se manterá vivo por mais que novas mídias e novas formas tecnológicas de arte e de indústria de entretenimento de massa surjam. ‘Aliás, o teatro saberá se aproveitar desses novos recursos para também se reinventar’, diz. Para ele, uma tendência atual que deve se estender para o futuro, além do resgate do ator como artista e autor da obra no processo de montagem do espetáculo, é a questão da inserção do teatro na vida da cidade. ‘O teatro procurará novas formas de se realizar na sociedade’, explica. ‘Seja com a busca de novos espaços, seja por meio da pesquisa de novas formas de linguagem que quebrem com a relação palcos-plateia tradicional’.

Tanto Cabral quanto Scliar concordam que no futuro a arte manterá o caráter de engajamento social. ‘A essência do teatro é a crítica’, afirma o dramaturgo. ‘O teatro sempre será uma experiência comunitária, instantânea e de ligação direta com a sociedade. Sua função crítica manterá viva a chama da criação’.

O escritor gaúcho segue por linha semelhante: 'Enquanto houver opressão, intolerância, racismo, haverá literatura engajada'. Que assim seja". (LEMOS, 1997, p. 28)

E, de alguma forma, os pressupostos fundamentais do teatro épico brechtiano, a sua "ética", e não necessariamente os seus procedimentos técnicos e ou objetivos estéticos, continuarão despertando o interesse daqueles que acreditam na função crítica do teatro.

3. *Máquina de Pinball* – considerações gerais

Neste capítulo serão estabelecidas algumas ligações com a teoria levantada, acredito que este seja o diferencial desta pesquisa por se tratar de um processo ao qual estive ativamente ligado, neste sentido acredito que trazer detalhes do processo de elaboração do espetáculo, amplia as possibilidades de análise.

Máquina de Pinball é um espetáculo teatral que teve sua estreia em julho de 2008 em Belo Horizonte e tem a seguinte ficha técnica:

Autoria do texto original: Clarah Averbuck / **Direção:** Gil Esper / **Elenco:** Priscilla D'Agostini, Isaque Ribeiro e Rodrigo Fidelis / **Adaptação:** Marina Viana / **Assistentes de direção:** Marina Viana e Flávia Fernandes / **Vídeos:** Alexandre Braga / **Trilha sonora:** Gustavo Scarpa / **Figurinos:** Paolo Mandatti / **Cenário:** Gil Esper / **Iluminação:** Marina Arthuzzi e João Dadico / **Direção de produção:** Priscilla D'Agostini / **Assistentes de produção:** Luciana Naves e Sarah Torres / **Produção:** Aff! Comunicação e Cultura / **Realização:** O Coletivo.

O espetáculo foi montado a partir de um livro da autora Clarah Averbuck, nascida em Porto Alegre no ano de 1979. Ela começa sua carreira de escritora quando se muda para São Paulo, em julho de 2001, e começa a escrever *Máquina de Pinball*, publicado no ano seguinte. Clarah se destacou e ganhou fama graças à internet, publicando seus textos em *blogs* da rede. O seu *blog* mais famoso foi o já extinto "brazileira!preta", criado em 2001 e que chegou a ter mais de 1800 acessos diários. Atualmente, ela voltou a manter um *blog*, desta vez chamado "Adiós Lounge", ainda no ar e onde Clarah Averbuck tem feito, quase diariamente, publicações de pequenos textos, críticas e pensamentos. A obra da escritora pode ser considerada literatura de consumo²⁴ com influência da subcultura *pop*. Há, ainda, a presença de ícones declarados como John Fante, Charles Bukowski, Paulo Leminski, Pedro Juan Gutiérrez, Fiona Apple, Nina Simone, Rolling Stones e Strokes.

A pesquisadora Liana Aragão da UNB, em seu artigo "Ruídos na representação da mulher: preconceitos e estereótipos na literatura e em outros discursos", discute o livro *Máquina de Pinball*

²⁴ Estou entendendo por literatura de consumo, uma literatura de escrita rápida, da forma como se diz, sem muito trabalho literário, com uma linguagem mais cotidiana e usual, que no caso de Clarah Averbuck, se dá até por ser uma escrita de *blog*.

da escritora Clarah Averbuck. Em trecho do artigo, ela faz uma crítica sobre o prefácio de Antônio Abujamra e sobre um certo olhar feminista, que estaria ancorado no machismo. Aspecto que também observamos no livro e que, no espetáculo, tentamos rebater, como se verá mais à frente. Segundo os dizeres de Aragão,

O prefácio, assinado pelo ator e diretor Antonio Abujamra, é muito elogioso e faz com que o leitor anteveja um texto revolucionário. A exaltação, entretanto, soa gratuita e parece querer reduzir tudo à praticidade adolescente da expressão-curinga “foda-se”. “Que mulher é essa que chega em Londres e em meia página conclui o que centenas de PHDs escrevem em milhares de páginas para passar em mestrados que ela manda tomar no cu com uma sabedoria invejável e indiscutível”. O que Abujamra chama de “tipo maravilhoso de violência verbal” pode esconder uma série de reações já bem estudadas pela psicanálise, caminho que, aqui, não vamos seguir. Com base em teorias sociológicas, entretanto, poderemos evidenciar alguns de seus pontos. E a hipótese é que essa máscara libertadora de Clarah seja, na realidade, uma adaptação de um recurso bem machista.

Na passagem “uma mulher que, conforme seu estado, escreve até sobre turfe, gastronomia, dieta, astrologia, horóscopo, inventa signo novo”, Abujamra assinala uma possibilidade muito interessante: esse lidar com determinado assunto, ou mesmo com o texto, de acordo com “seu estado” (que nos remete a um quadro de emoções variáveis, instabilidade comportamental etc.) pode ser entendido como uma predisposição feminina para entender e interagir com o mundo masculino. Os assuntos e também as formas para abordá-los, no texto, variam de acordo com o estado emocional: algo que nos remete à idéia dos ciclos menstruais, das instabilidades hormonais, das ausências de objetividade etc., tão vinculadas ao imaginário embasado nas diferenças biológicas entre homens e mulheres. E na primeira página, a narradora utiliza o seu recurso discutível de tentar chocar o leitor por meio da linguagem, como anunciou o prefácio: ‘sim, sou mulherzinha. Uso maquiagem, salto agulha, piercing no umbigo e esmalte com glitter. E sou feliz assim. Mulherzinha. Mas com bolas’”. (ARAGÃO, 2006, p .5)

A citação acima nos serve para exemplificar o posicionamento e mostrar a liberdade com que a adaptação foi trabalhada, pois nela, na sequência desse texto com que Aragão encerra o recorte escolhido, vinha um texto rebatendo a autora, escrito pela adaptadora, Marina Viana. Transcrevo abaixo a referida sequência:

Camila: Sim sou mulherzinha. Uso maquiagem, salto agulha, piercing no umbigo e esmalte com glitter. E sou feliz assim. Mulherzinha, mas com bolas.

Fidélis: Eu não gosto de Margareth Thatcher! Mulher fálca o caralho, eu tenho buceta, cacete! Que ela seja dentada. Que engula o poder do outro, mas que não se feche para tê-lo. Yo no tengo cojones, tengOvaaaaaários!!!!

É importante ressaltar que o livro nos serviu de base para a montagem, mas várias outras referências são importantes para a construção dramática. Misturamos textos de diversos autores, como *Mundo Grande* de Drummond, *Tabacaria* de Álvaro de Campos, trechos de *Pergunte ao pó* de Fante, Bukovski, entre outros, além de textos da adaptadora Marina Viana e

dos próprios atores e, por isso, o texto final é uma grande colagem. *Máquina de Pinball* trata de temáticas muito próximas a nós, um agrupamento, “O Coletivo”, formado por jovens entre 25 e 30 anos. É um espetáculo de uma geração específica e, pela proximidade que tínhamos com alguns pontos abordados, ficava realmente impossível mantermos a “fidelidade ao original” e não era essa nossa intenção em momento nenhum do trabalho, pelo contrário, queríamos os pontos de vista da autora, da personagem e também os nossos como coletivo e até individualmente. Queríamos participar do jogo ativamente e poder influenciar nessa estrutura.

Da mesma forma que às vezes discordávamos da autora, queríamos que o espetáculo tivesse pontos onde a plateia teria o direito de discordar da montagem. As contradições são trabalhadas no nosso espetáculo sem nenhum medo. Nossos pontos de vista estão constantemente mudando e a personagem Camila é, no recorte levado à cena, uma prova disso. Camaleônica sem nenhum medo.

Os atores estão em cena como *performers* (por estarem em diálogo personagens e atores de maneira viva e presente) e têm o direito ao jogo. Nosso ponto de partida para a cena era o jogo de pinball²⁵, essa metáfora que é feita no livro, a de que estamos todos dentro de uma máquina de pinball e que, de repente, “tombamos” em um obstáculo e somos jogados “pra lá e pra cá”, era uma imagem que muito interessava à equipe envolvida na montagem. É a imagem base da cenografia que estiliza uma máquina dessas e que mostra que os atores são as bolinhas dentro de um jogo, e assim deve ser; deve ter o frescor de um jogo que se joga diariamente. Os atores são personagens, mas nunca deixam de ser eles mesmos no meio do jogo com a plateia. É também de certa forma a imagem base da dramaturgia, que em determinados momentos pula de um assunto ao outro, como se a bolinha tivesse ricochetado.

A linguagem é fragmentada e se assemelha à linguagem dos *blogs*. A estética conta com recursos tecnológicos, vídeos, microfones, guitarras e efeitos visuais e mecânicos; com momentos em que trabalhamos com excesso de informação e com a “sujeira” da cena, entrecortados por momentos mais limpos, marcados, chegando ao ápice de tocarmos Chopin no meio de todo o Rock e, ainda, de introduzirmos um poema de Carlos Drummond. Por tudo isso,

²⁵ Pinball é um jogo eletro-mecânico onde o jogador manipula duas ou mais 'palhetas' de modo a evitar que uma ou mais bolas de metal caiam no espaço existente na parte inferior da área de jogo. A bola, quando entra em contato com certos objetos espalhados pela área de jogo, aumenta a pontuação do jogador.

leva-se algum tempo até que todos os discursos se organizem, formando a narrativa de Camila, que não deixa de ser a narrativa de toda a equipe. Aqui novamente nos ancoramos na intermedialidade, conceito também apontado na crítica de Soraya Belusi, publicada no *O Tempo*

Um clima de ‘inferninho da Rua Augusta’ dita o tom da encenação, permeada por intervenções de vídeo, projeções de textos e imagens de videogame e, claro, dos elementos do jogo da máquina de pinball. O grupo estabelece um discurso teatral fragmentado, baseado em ações, frases soltas, cenas projetadas de maneira desconexa. Mas, após os primeiros dez ou 15 minutos, o quebra-cabeça – um excesso de informações que não se completam, **uma espécie de hipertexto – começa a fazer sentido.**

A montagem tem interessantes soluções cênicas – como a "chuva" de anfetaminas, as garrafas de vodca pelo cenário, a estrutura cenográfica. A apropriação do texto parece acertada, num jogo entre narrativa, diálogos, metalinguagem, referências locais. Mas, em alguns momentos, parece que tudo se perde na tentação desse ritmo frenético de "balada" e suas seduções: tem frescor, ironia, mas, talvez, falte um sentimento de conflito, angústia e solidão.²⁶

Como se vê acima, a crítica do jornal *O Tempo* ressalta a importância que a imagem metafórica da máquina de pinball (o jogo), adquire na montagem. Ressalta ainda como se dá o processo de fragmentação, quando traz, inclusive, a imagem de um quebra cabeça em que se leva pelo menos 15 minutos para começar a se juntar as peças. O espetáculo atinge aí um dos seus objetivos, já comentados aqui neste estudo (cf. p. 35). Na opinião da crítica, e neste ponto concordo com ela, talvez tenha faltado um peso do conflito da personagem, uma maior exploração da solidão, mas é interessante frisar que a ironia está presente na leitura de Soraya. Com relação ao ritmo frenético, trata-se de uma escolha da equipe, que queria investir no ritmo do jogo de pinball, refletido na estética do espetáculo.

²⁶ BELUSI, Soraya. No Teatro – Diálogos estéticos com a autora. *O Tempo*, Belo Horizonte, 21 jul. 2008. Caderno Cultura, página 07. (Grifo da autora)



Figura 1 – Detalhe de cenografia e iluminação.
Fonte: Foto de João Castilho, arquivo de O Coletivo.

3.1. Processo de criação

Inegavelmente quase todo espetáculo utilizará técnicas de improvisação no processo de criação. Como lembra Mariana Muniz em sua tese de Doutorado, intitulada *La improvisación como espetáculo: principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor*²⁷:

Otra vertiente de investigación sobre la impro se centró en la utilización de la improvisación en la construcción de escenas posteriormente fijadas en un espectáculo o en la investigación de personajes, escenografías, etc. En el siglo XX, la percepción de la dirección escénica cambia radicalmente y algunos directores abandonan sus maquetas y planes de escenificación para conducir a sus actores a improvisaciones, a partir de pautas más o menos concretas, que constituyan escenas construidas a partir de la escucha y de las reacciones de un grupo de actores. (MUNIZ, 2004, p. 36)²⁸

²⁷ A improvisação como espetáculo: principais experiências e técnicas aplicadas na formação do ator.

²⁸ Outra vertente de investigação sobre a impro se concentrou na utilização da improvisação na construção de cenas, posteriormente encadeadas em um espetáculo ou na investigação de personagens, cenografias, etc. No século XX a percepção da direção cênica muda radicalmente e alguns diretores abandonam suas maquetes e planos de cena, para conduzir seus atores em improvisações, a partir de pautas mais ou menos concretas, que constituíam cenas construídas a partir da escuta e das reações de um grupo de atores. (Tradução minha)

Porém atualmente, mais do que nunca, têm-se utilizado de processos improvisacionais para a construção de dramaturgias. Desde o princípio dos processos colaborativos e das construções coletivas esta prática tem encontrado muito espaço nos mais diversos grupos, o que, para mim, é mais uma das características do teatro pós-dramático.

Em *Máquina de Pinball*, todo o suporte de criação dramatúrgica foi trabalhado em improvisações. A adaptadora Marina Viana separou quatro grupos temáticos a partir do livro de Averbuck, temas que são centrais na obra e que o coletivo gostaria de manter no espetáculo, eram eles: Brasil, dívidas-emprego, sexo e drogas. Além dos temas, tinha-se o Rock como forte influência na obra criada a partir de referências do mundo pop que interessavam ao coletivo.

A improvisação foi utilizada, em maior ou menor escala durante todo o processo, mas algumas técnicas de improvisação foram importantes para a construção do texto dramático, bem como do texto espetacular. Nos três primeiros meses de processo, trabalhou-se um processo de improvisações com uma escala evolutiva de complexidade, começando com jogos e criações de imagens com total liberdade dentro dos quatro temas (Brasil, dívidas-emprego, sexo e drogas). Nesta etapa do processo, várias imagens rápidas com movimentos estilizados surgiram e de certa maneira passaram a guiar os jogos seguintes. A equipe descobria então, a partir de despreziosas improvisações, uma “qualidade estilizada” de movimentos que, naquele momento, parecia muito acertada para sustentar o clima que o livro pedia e, por isso, desde o começo se apostou em uma “escrita improvisacional”.

No desenvolvimento do trabalho, a adaptadora apresentava um roteiro ao coletivo, fazia-se uma conversa rápida sobre o que estava colocado ali e o que mais interessava a todos e se partia para a improvisação livre, buscando outras referências, promovendo uma ampliação do horizonte exposto no roteiro. Após um primeiro momento improvisacional, uma segunda avaliação, dessa vez sob a perspectiva da direção e da dramaturgia, apontava alguns elementos surgidos no exercício e, então, abria-se uma alternativa para a solução dos problemas, buscando, na repetição do exercício de improvisação, uma saída para os impasses, entendendo que essa improvisação era não só dos atores como também da direção, da dramaturgia, enfim, de toda a equipe que trabalhava junto reelaborando um roteiro apresentado e experimentando o frescor de criar em ação.

Cumpridas estas etapas e a partir dos subsídios do coletivo, voltava-se à escrita. Marina Viana, então, reescrevia aquele roteiro inicial, transformando-o em cena, só que, agora, a partir de vivências reais, de sensações estéticas, cênicas. Com este processo, quando o texto final volta para a sala de ensaio, já se tem uma ideia para a cena, um desenho básico, movimentações interessantes, imagens gerais. O fechamento da cena para o espetáculo se dá, assim, de forma muito rica, pois todas as vozes do coletivo se fazem presentes.

A ressonância da improvisação em *Máquina de Pinball* se concretiza a partir do caráter performativo do espetáculo. Aqui considero importante reafirmar o entendimento do conceito de “espetáculo performático” trabalhado pelo Coletivo (cf. p. 33), apontando que, neste caso, a improvisação se faz inevitável, visto que se busca a presença do ator/intérprete em diálogo com o personagem. Característica essa, trabalhada pelo *The Living Theatre*, como também observa Mariana Muniz:

A partir de la observación del jazz, del lenguaje musical improvisado por excelencia, la continua ruptura de convenciones teatrales llevó al Living a romper con la diferencia entre actor y personaje. Al interpretar-se a si mismos, el Living trae a escena un acercamiento a la realidad del aquí y ahora del público presente. Su objetivo es romper la tenue línea divisoria entre ficción y realidad eliminando el personaje y colocando al actor en el centro de la acción junto al público. De esta forma, se rompe con uno de las principales convenciones teatrales, planteando un contacto no de personaje a público, sino de un ser-humano a otro. (MUNIZ, 2004, p. 152)²⁹

A busca por esta ruptura entre ator e personagem em nosso processo, se deu não só pelo **mostrar** proposto pelo teatro épico, mas, e principalmente, por esta estreita ligação com a performance e com o teatro pós-dramático, enfim, com a busca por uma linguagem contemporânea e multimídia.

²⁹ A partir da observação do jazz, uma linguagem musical que é, por excelência, improvisada, a contínua ruptura de convenções teatrais levou o *Living* a quebrar com a diferença entre ator e personagem. Quando se interpretam a si mesmos, o *Living* traz para a cena uma aproximação com a realidade do aqui e agora do público presente. Seu objetivo é romper a tênue linha divisória entre a ficção e a realidade eliminando o personagem e colocando o ator no centro da ação, junto do público. Desta forma se rompe com uma das principais convenções teatrais, propondo um contato não de um personagem com um público, senão de um ser humano com outro.

3.2. Arte gráfica (identidade visual), cenário, figurino, iluminação e trilha sonora

Acho que o trabalho do homem de teatro – seja diretor, cenógrafo, figurinista, iluminador sonoplasta, etc. – tem afinidade com o dos alquimistas que deixavam decantar por longo tempo infusões, óleos e compostos para que se transformassem em filtros mágicos: essa é a tarefa do teatro, decantar as ideias para que, quando propostas, transformem quem as recebe.

Gianni Ratto³⁰

A alteração na denominação daqueles profissionais dedicados ao som e à luz, sugerida a partir dos anos 70, pode já ser um importante tópico de discussão sobre a mudança do olhar sobre estas funções no teatro pós-dramático, sobre a mudança de valores agregados a tais cargos. A introdução do termo *Design*³¹ para os sonoplastas e iluminadores (*Sound Designer*³² e *Lighting Designer*³³) amplia o nosso olhar, no sentido apontado por Lehmann, ou seja, como funções atreladas à cena, como formadoras da “dramaturgia visual”. Este é um conceito fundamental em *Máquina de Pinball* e que somente se torna realizável se todas as áreas do teatro se comunicam efetivamente, ou seja, quando se pensa em “encenação”. De acordo com Lehmann:

No lugar de uma dramaturgia pautada pelo texto, uma *dramaturgia visual* parece ter alcançado predomínio absoluto no teatro do final dos anos 1970 e dos anos 80, até que na década de 1990 se delineou um certo retorno ao texto (o qual na verdade não havia desaparecido por completo). “Dramaturgia visual” não significa aqui uma dramaturgia organizada de modo exclusivamente visual, mas uma dramaturgia que não se subordina ao texto e que pode desdobrar sua lógica própria. [...] Trata-se daquilo que é sintomático para a semiose do teatro. Sequências e correspondências, nós e pontos de concentração da percepção e a constituição de sentido por ela comunicada, ainda que fragmentária, são definidas na dramaturgia visual a partir de dados ópticos. (LEHMANN, 2007, p. 153;154).

³⁰ Gianni Ratto (Milão, 1916 — São Paulo, 30 de dezembro de 2005) foi um diretor, cenógrafo, iluminador, figurista, escritor e ator italiano. Veio ao Brasil em 1954, a convite de Maria Della Costa para dirigir um espetáculo e acabou ficando no país.

³¹ Denomina-se design qualquer processo técnico e criativo relacionado à configuração, concepção, elaboração e especificação de um artefato. Esse processo normalmente é orientado por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema.

³² O termo surge no final da década de 70 na indústria cinematográfica de Hollywood, liga-se com o afastamento dos métodos tradicionais de produção e pela utilização de estratégias formais de design.

³³ A expressão *lighting design* é de uso recente, pelo menos nos livros. Na Inglaterra, a Associação dos *Lighting Designers* foi formada em 1963. Em 1976, Francis Reid publica *The Stage Lighting Handbook*, dedicando um capítulo ao que considerava “primeiros passos ao *lighting design*”. A partir de 1980, os títulos dos livros adotam quase invariavelmente a expressão, então já inserida no jargão técnico de iluminação.

Portanto é preciso reposicionar os profissionais responsáveis pelo som e principalmente, no caso da “dramaturgia visual”, pela iluminação dentro do processo de montagem.

Quando proponho um pensamento sobre as áreas específicas de um espetáculo e incluo aqui o material gráfico é porque acredito que a referida leitura de um espetáculo começa antes do espectador chegar ao teatro. O material de divulgação, a forma da propaganda, já é, para mim, informação passível de significação, pois é o primeiro contato do espectador com a obra. Por esta razão, sempre abordo a questão da arte gráfica, preferindo trabalhar sobre a ideia de Identidade visual, que é o conjunto de elementos formais que representa visualmente, e de forma sistematizada, um nome, uma ideia, um produto, uma empresa, uma instituição ou serviço. Estes elementos devem informar à primeira vista, estabelecendo com quem os vê um nível ideal de comunicação.

Além deste primeiro aspecto, ligado diretamente à publicidade, refiro-me também à identidade visual do espetáculo, pensando nos elementos disponíveis à encenação e que, trabalhando em união, formam também uma identidade da obra. Deste modo, a criação de arte gráfica, cenário, figurino e iluminação foram pensados de forma conjunta e ao longo do processo de trabalho, fugindo ao padrão de produção atual, que agrega esses elementos somente no momento final da montagem. A partir do pensamento de identidade visual, o Coletivo se posicionava de outra forma, fazendo com que esta parcela do processo de criação passasse a ser também estímulo para a direção e para a improvisação dos atores.

A arte gráfica foi pensada para retratar a vida noturna na atualidade, para que marcasse as baladas e, por isso, adquiriu uma aparência de propaganda de festa, trabalhando sobre referenciais mais caóticos, coloridos, com uma ideia de luz néon. Esses eram os estímulos que discutíamos para a elaboração do material gráfico. Ao mesmo tempo tínhamos o objeto máquina de pinball, que já é uma referência muito expressiva e marcante para uma geração. Paolo Mandatti, nosso artista gráfico e figurinista, apostou na ideia das baladas e de trabalhar um *display* de uma máquina de pinball. Ele criou uma identidade visual básica, a partir de um desenho (vetorizado)³⁴ dos atores, que serviu para a criação de diversas peças³⁵ como convites,

³⁴ Em computação gráfica, *imagem vetorial* é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas, diferente das imagens chamadas mapa de bits, que são geradas a partir de pontos minúsculos diferenciados por suas cores.

flyers, programas, *mouse pads*, cartazes, *teasers* eletrônicos e banners, sendo cada peça única, algumas com mais de uma versão, mas todas com uma identidade visual marcada, identidade marcada também nos outros elementos do espetáculo.



Figura 2 – Base da arte gráfica.
Fonte: Criação de Paolo Mandatti, arquivo de O Coletivo.

O cenário é uma estrutura, que não define espaço físico nenhum. A ideia básica é a estrutura do jogo de *pinball*, possibilitando uma maior dinâmica de movimentos, trabalhando com níveis (alturas), quedas, descidas em curvas, movimentos mecânicos (no caso de um sofá que desliza ao longo da estrutura), enfim a chave do cenário está na dinâmica, pois era preciso um cenário que favorecesse o caos, o frenético. Os espaços ali contidos se transformam, ao longo do espetáculo, em boates, quartos, ruas e em um jogo de *pinball* mesmo, trabalhando, assim, a partir da ideia de “cenografia evolutiva”, proposta por Gianni Ratto,

Cenografia evolutiva? Que se transforma dentro de sua estrutura tridimensional para modificar um espaço que parecia definido e estável na medida em que o espetáculo processa seus ritmos e desenvolve seus desenhos dramaturgicos? Por que não? O ator, com sua movimentação não define e altera dimensionamentos e energias espaciais?

³⁵ Algumas peças da divulgação encontram-se em anexo.

Um projeto cenográfico não se fundamenta somente sobre uma correta interpretação. Teatro é também uma pequena indústria na qual a escolha dos materiais, seus custos e, enfim, um orçamento geral impõe um determinado procedimento criativo. (RATTO, 1999, p.122).

Um outro ponto importante levantado por Ratto diz respeito aos meios de produção, limitadores ou não, que merecem atenção, pois o material adequado faz toda diferença para se conseguir o efeito pretendido.

É importante destacar ainda, que a ideia cenográfica em *Máquina de Pinball* só se concretiza com o suporte da iluminação, pois ela possibilita a criação de efeitos visuais semelhantes ao do jogo, o que é essencial para a leitura da concepção do cenário. Portanto a iluminação trabalha a partir do cenário. Mais da metade dos efeitos visuais proporcionados pela luz é proveniente de fontes alternativas fixadas na estrutura do cenário. Têm-se cenografia e a iluminação em constante diálogo.

Os *Light designers*, **ao escolherem as áreas que devem iluminar, devem preocupar-se também com as áreas que não querem que sejam iluminadas.** Então, escolhido o tipo de luz, deve-se escolher também o tipo de sombra que será criada. A sombra foi um efeito trabalhado à exaustão em nossas pesquisas durante o processo de ensaios.

As pessoas, os objetos e principalmente os lugares são vistos de modo diferente dependendo do tipo de luz que recebem. Em muitos casos selecionamos ambientes que iremos frequentar de acordo com a iluminação deste, às vezes sem percebermos. Uma iluminação aconchegante torna um ambiente mais agradável. Os estudos de iluminação ambiental, desenvolvidos pela arquitetura, mostram a importância e o poder da luz na divisão dos espaços, na criação de compartimentos, na sugestão de profundidade, altura, extensão, no destaque dos objetos, no contraste de tons, na valorização dos detalhes, texturas, volume, transparência e brilho.

A noção de proximidade e distância também está relacionada com a luz. Focos fechados são concentradores e aproximativos; cores frias e tonalidades escuras atuam como distanciadores; luz frontal produz achatamento; luz vertical dá sombra no rosto; luz balanceada produz naturalidade; enfim, a luz tem a capacidade de mudar as aparências. Como defende Roberto Camargo,

A iluminação existe no sentido de enriquecer o espetáculo, revelar suas intenções e significados, descrever e configurar os espaços fictícios, traduzir emoções, climas, não como um espetáculo à parte, mas como um dos elementos orgânicos da cena, dotado de características próprias, que vêm acrescentar alguma coisa ao que já existe, oferecendo uma tradução visual que não ultrapassa desnecessariamente, e que não fica a dever. Neste sentido, há de se encontrar um meio-termo entre o que o espetáculo espera da iluminação e o que esta deve oferecer a ele: é o ponto de equilíbrio entre o aspecto referencial da luz e os aspectos emotivo e poético, que trazem, obviamente, a marca pessoal do iluminador. (CAMARGO, 2000, p. 145).

Para iluminar um espetáculo nós atuamos com dois elementos fundamentais: o material técnico posto à nossa disposição e a nossa criatividade. Iluminar é, antes de mais nada, um ato intuitivo que corresponde ao ato de um artista plástico cuja palheta foi por ele escolhida ou a ele eventualmente imposta.

Roberto Camargo aponta a forma como a luz vem sendo usada no teatro desde o naturalismo alerta para qual seria a sua real função na encenação:

A luz não se constitui como mais um dos intérpretes da cena ou das idéias do texto, embora possa fazer isso muito bem. Sua exploração para fins de representação, desde o naturalismo até hoje, só têm contribuído para aproximá-la ainda mais da pintura e da literatura. Por conseguinte, ela tem se afastado do fenômeno vivo, que é a cena. E quando se fala em fenômeno vivo, trata-se de troca de energia que há entre os constituintes físicos da luz e da cena – elementos realmente vivos, presentes em ampères, fótons, lumens, corrente sanguínea, pulsação cardíaca, neurotransmissores, células, moléculas e átomos. **A compreensão da luz como algo capaz de pintar a cena e interpretar idéias do texto provém, em parte, de circunstâncias específicas ao contexto do teatro em impor-se como encenação.** A tradição logocêntrica, que promove o texto como sendo o centro de tudo, retardou o desenvolvimento da *mise-en-scène* e a investigação dos códigos específicos da encenação (CAMARGO, 2006, p. 64. grifo meu)

O pensamento da luz no processo do *Máquina* iniciou junto com o processo de ensaio, se tornando definidor do espetáculo. Existem cenas que são efeitos de luz. É por isso que a colocação de Camargo sobre o teatro impor-se como encenação está diretamente relacionada à pesquisa experimental desenvolvida pelo Coletivo.

A iluminação de efeito³⁶ é composta por setas de luz colocadas no piso do cenário, além de luzes imitando néons e mini-refletores espalhados ao longo do cenário. A luz é o elemento

³⁶ Há a iluminação de “clima” ou “espacial”, que valoriza a claridade local do objeto; e a “iluminação de efeito”, que se sobrepõe à claridade própria do objeto com a intenção de criar efeitos ilusionistas. Na primeira, teríamos a iluminação como elemento diretamente vinculado à materialidade da cena. Neste caso, a iluminação seria algo como o sol: não representa, mas manifesta, revela, permite que o objeto se dê a conhecer por si mesmo. O que

principal na transformação dos espaços e, por isso, ela possibilita ilimitadas configurações espaciais dentro de um mesmo modelo (cenário).

A iluminação do espetáculo é muito pontual, com muitas mudanças de cenas, seguindo uma das ideias básicas do teatro pós-dramático relacionada à fragmentação, já tratadas neste estudo (cf. p. 34). Esta relação da luz com a cena contribui fortemente no ritmo acelerado do espetáculo e dialoga com as projeções, mostrando ou ocultando imagens, criando e desfazendo áreas de sombra.

O caráter mais significativo da iluminação, no sentido de ser uma marca recorrente, é o jogo entre as personagens estarem em um lugar e, pela luz, aquele espaço ser transformado na máquina de pinball e vice-versa.

Abaixo transcrevo um depoimento de um dos iluminadores do espetáculo, João Marcos Dadico, que aponta os caminhos seguidos para a criação da luz:

Sempre percebi o espetáculo *Máquina de Pinball* como um desafio. Adaptar nossa criação à concepção metálica do cenário, nos obrigou a sermos criativos na utilização dos elementos de luz decorativos. Baseamo-nos numa poética de luz e sombra para utilizar desses elementos e gerar uma boa observação do ator na cena e acentuar os sentidos expressivos do diretor. Quanto à utilização da luz no espaço, usamos fontes cruzadas para construir imagens incidentais com as sombras do cenário, e assim utilizar desses elementos como composição estética, além de abusarmos da cor lavanda e dos refletores em posição perpendicular para ambientar uma cena melancólica, e fazer sempre presente a angústia da personagem Camila, típica da pós-adolescência do século XXI.³⁷

Vale destacar que a integração entre luz e cena leva em conta, também, as informações sonoras. Os fatores básicos da luz (intensidade, direção, ângulo e grau de abertura) trocam informações com os parâmetros do som (timbre, altura, intensidade e duração). Como estes parâmetros envolvem *tempo*, o recurso mais hábil da luz trabalhar as correspondências é, mais uma vez, o fator de intensidade da luz. As diferenças tonais e as qualidades timbrísticas do som, bem como

importa não é a luz que incide sobre os objetos que ilumina, mas a condição natural de luz que esses objetos apresentam. No segundo caso, a iluminação teria uma função representativa, isto é, seria capaz de produzir signos através da luz. Há um equilíbrio entre as duas formas ou o predomínio de uma sobre a outra, dependendo do estilo adotado. De fato, se pensarmos o papel da iluminação nos diferentes estilos de encenação, veremos que as duas formas costumam ocorrer simultaneamente, com predominância de uma sobre a outra.

³⁷ DADICO SOBRINHO, João Marcos. Belo Horizonte, 2009. Entrevista concedida para a elaboração deste trabalho.

as oposições nas categorias forte/fraco e longo/breve se fazem acompanhar por diferentes níveis na escala de intensidade da luz.

Em relação ao figurino, era importante para o Coletivo que ele também marcasse o “estilo balada” e que tivesse um “tom” meio *poser*.

O figurino, em geral, tem como referência os vídeo-clipes. Algumas “estilizações” são apresentadas na cena do delírio, com o colar da Medusa e algumas outras inserções como a roupa do Homem Glam, um vinil com bastante brilho ou do Garoto Coca-Cola, com uma sugestão da logomarca mais famosa do mundo. No geral do espetáculo, o figurino marca um “clima de inferninho”³⁸ roqueiro de classe média.

O resultado tem forte apelo visual e foi premiado no Festival Nacional de Teatro de Juiz de Fora³⁹, porém trata-se de um trabalho mais solitário do figurinista Paolo Mandatti e, embora integrado à identidade visual do espetáculo, não foi definidor de nenhum aspecto da montagem, infelizmente.

Retomando a importância da improvisação para a montagem do espetáculo, podemos dizer que a trilha sonora é o elemento que trouxe mais propostas improvisacionais. Cenas inteiras, como é o caso da cena “Londres”, foram criadas a partir de uma ou mais músicas. Tal caráter musical já seria de se esperar, pois o livro, *Máquina de Pinball*, é muito referenciado na música. Clarah Averbuck trabalha como *Dj* na noite e tem uma paixão absoluta por rock e, portanto, na leitura do livro uma base musical para experimentação já é sugerida. Começamos o trabalho a partir dos nomes trazidos no livro e acabamos optando por mesclar músicas famosas de conhecidos nomes do rock e do pop com músicas criadas para o espetáculo, o que nos possibilitou um maior controle rítmico das cenas.

A música é um recurso bastante utilizado em *Máquina de Pinball*, no qual, em quase todo o tempo, há uma música ou um *BG (background)*⁴⁰. O rock é a maior referência, porém clássicos

³⁸ Estilo de boate mais *underground*, pequenas e escuras que têm uma frequência de “pessoas do rock”.

³⁹ Neste mesmo festival o espetáculo foi premiado ainda pelo cenário e foi ganhador do prêmio destaque do festival, pela inovação na linguagem. Tendo sido ainda indicado para melhor Iluminação.

⁴⁰ Chama-se de BG um som de fundo, que não é o fator principal da cena, utilizado quando se têm falas junto com a trilha por exemplo, ferramenta muito utilizada para ambientar cenas.

da música popular brasileira, Chopin ou ainda a música “Meu Primeiro Amor”, formam um certo caos de referências musicais, completamente em acordo com o lado caótico da encenação.

Pela proximidade que percebo entre os objetivos de Heiner Goebbels⁴¹ e aqueles que nortearam a encenação de *Máquina de Pinball*, escolho as suas palavras para fechar este movimento:

O que me interessa é um teatro que não multiplique os signos regularmente [...] O que me interessa é inventar um teatro onde todos os recursos não só se ilustrem reciprocamente e se dupliquem, mas conservem suas próprias forças e no entanto ajam juntos, onde não se possa mais contar com a hierarquia convencional dos recursos. Quer dizer, onde uma luz possa ser tão forte que o espectador observe apenas a luz e esqueça o texto, onde o figurino fale uma língua própria, onde haja uma distância entre o falante e o texto e uma tensão entre a música e o texto. [...] (GOEBBELS apud LEHMANN, 2007, p. 143;144).

3. 3. Um diálogo com Brecht: a ironia

Ironia *sf.* 1. Modo de exprimir-se em que se diz o contrário do que se pensa ou sente.
2. Contraste fortuito que parece escárnio.
Dicionário Aurélio

“A ironia é a expressão mais perfeita do pensamento”.
Florabela Espanca

A ironia, conceito muito trabalhado no espetáculo *Máquina de Pinball*, tem poucos estudos específicos no campo de sua aplicação teatral. Assim, as minhas principais referências, aqui, vieram da Literatura e da Psicologia. Por vezes, trarei citações desses que, para mim, são “campos contíguos” ao da representação, abrindo vistas a uma discussão que ultrapasse a esfera literária ou psicológica e que possa nos auxiliar nessa tentativa de transposição, ou seja, que nos ajude a entender a utilização dessa figura de linguagem em cena. No caso específico de *Máquina de Pinball*, a ironia aparece como figura de linguagem, como recurso estético ou, ainda, quando determinada cena, em contraposição com a próxima ou com a anterior, ganha um valor irônico.

⁴¹ Heiner Goebbels nasceu em 1952, alemão ele é compositor e diretor musical (“*musiktheater*”). Estudou Sociologia e Música em Frankfurt / Main, é um compositor notável por sua mistura de estilos, baseada em fontes tão diversas como a música clássica, jazz e rock. Goebbels trabalha como professor da Universidade Justus Liebig em Giessen (Alemanha) e é Presidente do *Teatro* Academia Hessen. Muito do seu trabalho, talvez a parte mais conhecida, foi originada de sua estreita ligação com o escritor Heiner Muller da Alemanha Oriental.

É fato que o conceito de ironia já estabelece uma forte relação com o teatro épico-dialético e com os textos escritos por Brecht, sejam poemas, narrativas ou textos para o teatro. Não é o objetivo deste trabalho fazer o levantamento dos momentos em que a ironia se torna fundamental na obra do artista alemão, mas, apenas para uma breve ilustração, podemos citar o trecho que se encontra na peça *O Senhor Puntila e seu criado Matti*:

PUNTILA – Não gosto das pessoas que não sabem gozar a vida. Quero o meu pessoal sempre contente. Quando vejo um empregado meu de cabeça baixa, fisionomia abatida, fico irritado.

MATTI – Compreendo bem os seus sentimentos. Mas não sei porque essa gente tem um ar tão infeliz, aqui na sua propriedade. São todos amarelos como limão, só pele e osso, parecem vinte anos mais velhos do que são. Acho que fazem isso para irritar o senhor (BRECHT, 1992, p. 105).

Aqui, o interesse pela ironia é determinado pelo seu caráter contraditório, pelo seu caráter despertador de sentidos. E esse é o ponto central para mim. Quando há a presença da ironia, o interlocutor ou o espectador precisa agir ativamente para entender o jogo irônico que se deu, pois a ironia depende do ouvinte entender a intencionalidade por trás do dito. Sem a devida atenção, a fala irônica pode até mesmo assumir sentido contrário ao pretendido. Essas ideias ficarão mais claras depois de definir melhor como o conceito de ironia é entendido aqui, que, como veremos, é muito próximo ao conceito de ironia romântica advindo da Teoria da Literatura.

Ironia é a declaração de algo diferente do que parece que se desejava comunicar, normalmente o contrário. Essa contrariedade pode estar no contexto do discurso ou em uma entonação diferente ou, ainda, associada a um gesto. É importante marcar a intenção de contradição presente e, por isso, é preciso “uma dica” associada para que fique claro que, ali, interessa mais o que não está colocado, do que aquilo que acabou de ser dito ou feito, ou seja, é preciso sinalizar a existência de uma contrariedade. Trata-se de uma função com forte apelo crítico. É uma função evidentemente distanciadora nos moldes propostos por Brecht. Como vimos, ela traz em si a ligação com a dialética, com o jogo de contradições. Em *Máquina de Pinball* se utiliza o recurso da ironia textualmente e cenicamente e, em alguns momentos, chega-se a pedir a atenção da plateia para a ironia que se deu, ou que se dará. Os atores em alguns momentos do espetáculo propõem um “viva à ironia” textualmente.

Poderemos analisar a aplicação do conceito ao espetáculo mais claramente quando formos pensando cena a cena. Por hora interessa termos clareza do conceito e fazer uma teorização sobre sua aplicabilidade como elemento distanciador da cena, podendo ser um recurso fortemente útil para que a reflexão (do espectador) efetivamente aconteça. E isso novamente estabelece uma ligação ao conceito de “*obra aberta*”.

Ines Loureiro, pesquisadora da área da psicologia, em seu artigo: “Sobre a noção de “ironia romântica” e sua presença na escrita de Freud”⁴², ao apontar as características da ironia literária, deixa-nos ver claramente como esta pode gerar o efeito de distanciamento. As reflexões foram estabelecidas no campo da literatura, porém a transferência para o universo teatral é óbvia, vejamos:

A ironia literária aciona um novo tipo de relação entre o autor e seu público. Segundo Karin Volobuef:
‘... a ironia romântica [...] não se esgota na mera interrupção do fluxo narrativo com o narrador dirigindo-se ao leitor. É, muito além disso, um recurso que se destina a fomentar uma constante discussão e reflexão sobre literatura – um processo do qual o leitor forçosamente participa. Essa participação é alcançada na medida em que o escritor destrói a ilusão de verossimilhança e desnuda o caráter ficcional da narrativa, chamando a atenção do leitor para como o texto foi construído’.
(VOLOBUEF *apud* LOUREIRO, 1998, p. 99, grifos da autora.)

Quando o espetáculo *Máquina de Pinball* utiliza o recurso da ironia, é exatamente esse fluxo na continuidade reflexiva que se pretende, querendo, ainda, abrir a obra de alguma maneira a certo escrutínio público. Neste sentido, Loureiro complementa a sua explicação descrevendo as manifestações mais evidentes da ironia:

Criticar e refletir sobre os próprios procedimentos criadores, submetê-los ao escrutínio público (que é compulsoriamente convocado a testemunhar a construção da obra), instaurar uma distância entre texto e leitor, romper a ilusão literária: tais são as manifestações mais evidentes da ironia. (LOUREIRO, 2002, p. 81)

Acredito que as citações acima ilustram bem o caráter reflexivo da ironia e sua função, e isso gera um impulso em direção ao teatro pretendido por Brecht.

⁴² Este artigo tem origem em “O carvalho e o pinheiro – Freud e o estilo romântico”, tese de doutorado realizada na PUC-SP, orientada pelo Prof. Luís Claudio Figueiredo e defendida em junho de 2000, transformada no livro *O carvalho e o pinheiro. Freud e o estilo romântico*. São Paulo: Escuta, 2002.

A capacidade de ironizar é inerente ao ser humano. Todos temos pensamentos irônicos e estamos habituados à ironia na vida e na arte também. A ironia é uma das bases de sustentação das comédias, por exemplo, e é importante o fato de ela ter sido uma linha guia no processo de criação de *Máquina de Pinball*, funcionando como elemento de quebra, como elemento distanciador, com a intenção de gerar reflexões.

Esse caráter próprio da ironia, o de trazer consigo outra informação agregada, obrigando a um, mesmo que mínimo, esforço do pensamento, é ainda importante por favorecer a abertura da obra, no sentido proposto por Eco. O limite crítico reflexivo de que falamos é algo muito subjetivo. Quero dizer com isso que onde uns veem ironia, outros podem não a ver e, ainda, sua leitura pode ser diferente de acordo com o grau de proximidade que o interlocutor tenha com o assunto em pauta, ou com a pessoa ou com a personagem que propõe o “ato irônico”.

Neste sentido, em *Máquina de Pinball*, a utilização da ironia e das “brincadeiras” com certas temáticas, como o mundo da música pop, ou ainda a questão do consumo de drogas por uma geração, dizia respeito a um determinado grupo, mais ligado ao movimento do rock, com uma afinidade com a *Web* e *blogs*. Em princípio, esse público consegue ler mais facilmente a presença da ironia no espetáculo – ironia muito pautada pela trilha sonora – do que um grupo desconhecedor daquele universo, daquelas músicas ou daqueles movimentos. É preciso ressaltar que a não leitura desses momentos irônicos, não implica no não entendimento da obra. Claro que fazendo mais relações, o nível de envolvimento e de diversão, de prazer e de fruição, logo de reflexão crítica do espectador deverá ser maior, mas o entendimento do espetáculo não está diretamente ligado a esse jogo. Porém, como propõe Patrice Pavis em seu Dicionário de Teatro, “É um prazer desvendar a ironia, visto que nos mostramos capazes de extrapolar e que somos superiores ao senso comum”. (PAVIS, 1999, p. 215)

O espectador Raphael Godoy de João Monlevade publicou em seu blog uma crítica do espetáculo⁴³, onde faz um comentário ressaltando o humor ácido e irônico presente em *Máquina de Pinball*. Vale citar:

⁴³ A crítica se encontra na íntegra em anexo, também disponível no blog do *Máquina de Pinball* em: <http://maquinapinball.blogspot.com/2008/11/pequeno-artigocrnicacoisa-parecida-joo.html>

Saí do teatro confortavelmente anestesiado. Não alegre, feliz, como quem sai de uma comédia depois de rir até sentir dores abdominais. Coisa que “dá pra fazer”, afinal o humor ácido e irônico que nos faz rir de nossa própria desgraça como se fosse apenas a do outro, está presente do início ao fim, e nem dão folga para que reflitamos sobre o que estamos rindo. Se desse tempo para pensar, veríamos que rimos de nós mesmos e nem percebemos.

Uma crítica constante às coisas que parecem não fazer sentido, mas que ao mesmo tempo são abraçadas por gente como a gente, como se fossem as coisas mais importantes do mundo. O Cálice Sagrado, o Santo Graal, a Arca da Aliança ou o novo iPhone com tecnologia 3G. Rimos de nossa escravidão pelo nosso trabalho e das muitas derrotas que temos.

Sendo a ironia um ponto central para o espetáculo, a partir do qual queríamos estabelecer a relação com o público, trago ainda outro trecho de crítica, desta vez do espectador Éder Rodrigues, ator formado pelo curso de teatro da Universidade Federal de Minas Gerais, que também ressalta o caráter irônico do espetáculo:

“Ode a ironia”. Assim os atores pontuam determinado ponto do espetáculo para sublinhar o que *Máquina de Pinball* tem de mais nítido e eficaz. Pelo palco se sobrepõem discursos chaves do esvaziamento dos dizeres, rótulos, mensagens e utopias que se lançaram ao léu das expectativas transbordantes para qualquer final feliz que ousasse vingar as lacunas do fim do século.

Máquina de Pinball se apresenta como um retrato que ri e ironiza a si mesmo. Se mostra como personagem-geração que bruscamente se vê esquecido no pleno e macio sofá branco da burguesia e suas sessões de auto-ajuda, numa época levada a se desconfiar dos braços dados, abraços ofertados e qualquer outro desses sentimentos humanos capazes de evocar saudade, mas já superadas como coisas ultrapassadas de se sentir. A ironia que não edificam, na utopia que não enraíza e nesse universo de não onde se tem a impressão de uma dorzinha calada na garganta. Não há espanto. Dói ver a geração que fizemos parte e pela qual fizemos pouco de mais ou nada de menos.⁴⁴

Para o Coletivo era a ironia uma marca estética de *Máquina de Pinball* e o ponto onde nos apoiávamos para produzir um distanciamento reflexivo. As críticas dos espectadores do espetáculo pontuam bem o efeito pretendido, mostrando ligações e leituras com potencial político, a exemplo do que buscava o teatro épico-dialético.

⁴⁴ Crítica enviada pelo autor por e-mail ao Coletivo. Em anexo, na íntegra.

4. Cena a cena

Pretendo, agora, depois de ter abordado as principais questões sobre as quais se debruça esta pesquisa, pontuar cada cena do espetáculo, fazendo uma descrição das cenas e articulando os pensamentos anteriormente apresentados. Acredito que desta forma a reflexão sobre a repercussão das questões apresentadas no espetáculo se dará de forma mais completa. Além disso, este procedimento – a apresentação cena a cena – poderá complementar a visualização de determinados momentos.

4.1. Sinais

Na chegada da plateia, com toda a confusão de pessoas entrando e procurando seus lugares para assistirem o espetáculo, criando o “burburinho peculiar” desse momento, a montagem pega a convenção e resolve dar a ela uma nova roupagem. Para o lugar dos três sinais clássicos e habituais, foram construídas três cenas para as quais três músicas foram compostas e três vídeos produzidos. Desta forma, cada uma das três cenas, com um vídeo e com a trilha composta para ela, passa a funcionar como um sinal.

Com suas cenas-sinais, O Coletivo pretendeu universalizar a discussão sobre os temas que no espetáculo são abordados a partir do plano/visão pessoal da personagem. O objetivo era evidenciar o mundo de hoje, as tecnologias, a Internet, as drogas, as guerras, mas também o amor.

As junções contraditórias de algumas imagens no vídeo dão um ar bastante irônico aos sinais, afinal ver uma propaganda da Coca-Cola em Serra Pelada é diferente de vê-la no Piccadilly Circus em Londres. Da mesma forma, a apresentação de personalidades políticas internacionais, misturadas a imagens de terroristas pode-se tornar uma sequencia irônica a partir da reflexão sobre as relações de poder estabelecidas entre estas pessoas e que poderia, por exemplo, levar a pensar no ex-presidente Bush como alguém que, em diversos lugares do mundo, é tido como algo pior que um terrorista, enfim, a isso chamo de junção contraditória. As projeções são divididas em três blocos:

1. *Rock* - O primeiro é aberto pelo vídeo do *rock and roll*, com várias imagens de ícones da música, os *posers*⁴⁵. Interessava ali, mostrar as referências para a construção da trilha e, até mesmo, de cenas do espetáculo. Como já dito, a música é uma referência fortíssima no livro da Clarah e acabou se tornando quase uma guia no espetáculo. Além do exposto, era preciso justificar a questão de estilos e, portanto, com esse primeiro sinal são definidas as diferentes gerações da música *pop* que influenciaram a equipe no processo de montagem.
2. *Sexo* - Esse talvez seja um dos temas centrais da personagem. Ela está sempre correndo atrás de uma grande paixão e, durante o espetáculo, várias situações de encontros são mostradas. Há o sexo pelo sexo, mas há também o sexo por amor. O espetáculo optou por não utilizar o sexo em cena, preferindo sempre estilizar as cenas de sexo, mas nesse vídeo queríamos que fosse sem máscaras, real, como vemos todos os dias, às vezes até sem querer. Cenas de sexo explícito se misturam a cenas clássicas de amor, recolhidas de grandes clássicos do cinema.
3. *Tempos modernos* - Aqui a intenção era de representar o mundo *Hi-Tech*, a modernidade; o excesso de informação; a correria da vida cotidiana; a loucura das bolsas de valores, das guerras ou mesmo da Internet. É um momento de explosões em todos os sentidos. Um momento no qual há quase uma reverência às marcas da modernidade como a Apple, a Microsoft ou a Coca-Cola, além de ser um momento durante o qual se trabalha um jogo com imagens de alguns ícones da nossa sociedade em contraposição, como, por exemplo, George Bush, Bin Laden, Saddam Hussein, Ronald Mac Donald, Bill Gates e, ainda, Gisele Bündchen ou Dercy Gonçalves.

Foi importante que ficasse claro para o espectador que esse lugar de enunciação atualizado é de fundamental importância na construção de um entendimento de certas dinâmicas da personagem e também da cena, que estão, como se diz no jargão tecnológico, extremamente “antenas”

⁴⁵ Os *posers* surgiram com o movimento do *Glam Rock*, estilo criado na Inglaterra, que foi marcado pelos trajes e performances com muitos cílios postiços, purpurinas, saltos altos, batons, lantejoulas, paetês e trajes elétricos dos cantores. Eram os tempos da androginia e do glamour e suas músicas agitadas de rock n’ roll esbanjavam energia sexual. O exemplo mais famoso é David Bowie durante a fase de *Ziggy Stardust* e *Aladdin Sane*, de quem utilizamos uma canção na trilha do espetáculo.

neste mundo contemporâneo, e que isso gera momentos internos e movimentos que são evidentemente uma repercussão do caos atual.

O bloco dos sinais termina, com um texto dito pelos três atores, pedindo a não ilusão do público, reforçando o teatral que há ali.

É tudo uma grande farsa. Parece assim, grande coisa, mas no fim sou eu sozinha juntando uma pilha de tralhas no chão com as costas doendo e cinza por dentro. Sempre tudo uma grande farsa. É até engraçado e ridículo querer acreditar em outra coisa qualquer, engraçado provocador de uma risada daquelas cheias de ar, a irritação crescendo, irritação comigo por esperar qualquer coisa, não é assim, nunca foi para ser assim, sempre foi para ser só eu. E agora, quando acordo, lembro que sonhei com um passado remoto e também ridículo, outra farsa, nada nunca existiu senão dentro da minha cabeça. Eu mesma às vezes acho que não existo fora dela, fora destas paredes, fora desta tela e disso que eu não escolhi, mas que agora sou eu. Tudo uma grande farsa com uma grande fuga, um *gran finale* e uma nova apresentação amanhã, uma farsa tão real que ninguém, nem eu, sabe mais como sair dela com vida.⁴⁶



Figura 3 – Detalhe de inserção do vídeo na cena dos sinais.
Fonte: Foto de Marco Aurélio Prates, arquivo de O Coletivo.

⁴⁶ Trecho do texto dramático *Máquina de Pinball*, que foi escrito por Clarah Averbuck para integrar o programa do espetáculo, mas que acabou como uma cena de transição entre os sinais do início do espetáculo.

4.2. Três solos que se cruzam

Esta é a primeira cena do espetáculo e o foco todo da cena está na música, “My Sweet Prince” da banda Placebo⁴⁷. Uma canção bastante nostálgica, que trata do fim de um grande amor, um amor que não se completou e a dor deixada por ele. Aqui algumas coisas são muito importantes, uma é o próprio contexto da canção, que é o mesmo contexto do início do livro, ou seja, o fim de um relacionamento, mas é importante ainda, a referência da banda em si. Trata-se de uma banda com forte apelo de público, universalmente conhecida e extremamente respeitada por uma geração. Esta é uma cena só de música e movimentos, propositadamente a música entra em volumes altíssimos, preenchendo todo o espaço e gerando um impacto até pela própria vibração do som. Era importante que a plateia chegasse a sentir o som.

Nas partituras de movimentos três solos individuais foram criados a partir de movimentos que a plateia verá mais tarde no espetáculo. Há a intenção de que a plateia possa ver algumas repetições de movimentos, como se fossem parte de um jogo. Assim se estabelece uma espécie de prólogo, tão comum no teatro épico, mas aqui abandonando o “texto” pelos fragmentos de futuras cenas. Era para a equipe uma marca de como temos **formatos para sofrer ou para nos divertirmos**, o que, relido, se liga à questão do Gestus brechtiano⁴⁸ e a intenção geral da cena é colocar as três bolas (atores) no jogo de pinball. Eles entram em cena como se tivessem sido jogados pelo propulsor da máquina que lança as “bolas”. A metáfora da máquina ganha a terceira dimensão aqui, (a máquina em si, a metáfora com a máquina e a vida e, agora, a metáfora com o jogo teatral) e os atores, apesar de estarem participando do mesmo jogo, pouco se encontram. *Estamos todos sozinhos dentro desse jogo, apesar de estarmos ao lado de tanta gente*, essa ideia básica foi trabalhada nessas partituras.

⁴⁷ Placebo é uma banda formada em 1994 em Londres, Inglaterra. Seus integrantes são o belga, Brian Molko (vocalista, guitarrista e tecladista), o sueco, Stefan Olsdal (baixista, guitarrista e tecladista) e Steve Forrest (baterista). Devido a diferentes origens (Bélgica, Suécia, Luxemburgo, Inglaterra e Suíça) dos integrantes que formam/formaram o placebo, este é considerado como uma banda Européia.

⁴⁸ Como esclarecia Brecht no artigo *Acerca da música-gesto*: “Por ‘gesto’ não se deve entender simples gesticular; não se trata de movimentos de mão para sublinhar ou começar quaisquer passagens da peça, e sim de atitudes globais. Toda a linguagem que se apóia no ‘gesto’, que mostra determinadas atitudes da pessoa que fala em relação às outras, é uma linguagem-gesto.” (BRECHT, 2005, P.237)



Figura 4 – Solos cruzados, detalhe da utilização estilizada das drogas, com a “soprada do pó”.
Fonte: Foto de João Castilho, arquivo de O Coletivo.

4.3. Discursos

Nesta cena termina o primeiro bloco, trecho mais fragmentado do espetáculo, onde poucas coisas fazem sentido imediato. A sensação de estranheza gerada neste trecho até o fim dos discursos é uma opção de dramaturgia e direção. Trechos de textos que voltarão depois, trechos de músicas famosas, pedaços de poemas, enfim vários estímulos eram pincelados em cena, com a intenção de criar, como em uma colcha de retalhos, um entendimento do universo sobre o qual o espetáculo trabalha. Além de uma estranheza estética que, estou certo, deve ter deixado boa parte dos espectadores preocupados se teria de aguentar tanto excesso por uma hora, a encenação queria também gerar esse movimento interno. Daí, um abuso de volumes e daí a cena dos discursos ser toda gritada ou microfonada e muito rápida, com uma velocidade de ações e falas em dois tempos acima. Isso tem sentido para a equipe em dois aspectos; o primeiro diz respeito pura e simplesmente a estabelecer o caos, mas era preciso também gerar um choque entre esse bloco, que é quando Camila já está sozinha, com a próxima cena, que seria uma volta no tempo: a lembrança de Camila do rompimento, da última briga, que vem com um clima totalmente diverso e muito mais poético.

Este é o momento de maior autonomia do espetáculo, no que diz respeito à adaptação, que faz aqui um trabalho de colagem de textos de terceiros, mais os do livro *Máquina de Pinball*, de textos próprios de Marina Viana (responsável pela adaptação). O espetáculo apresenta ao público quais foram as principais referências de pesquisa, introduzindo, assim, o universo do Coletivo e procurando mostrar de que forma ele se cruza com o do livro.

Marina Viana introduziu na sua adaptação a questão do “discurso de gerações”, das referências de cada geração e, no espetáculo, isso acaba ganhando muita força. Então seria apropriado ter esse momento que trabalha diferentes discursos possíveis de diferentes gerações, mesclados a coisas soltas, e por vezes, até aparentemente gratuitas. Abaixo, transcrevo parte do texto, que exemplifica bem o que estou dizendo⁴⁹:

Camila: Há um mês eu tinha TV a cabo, geladeira, forno de microondas, *contour pillow*, liquidificador, videocassete, lava-louças, *cabel modem*, sacada e namorado. Agora eu moro em um quarto onde não cabe um homem adulto deitado no chão.

Fidélis: A CULPA É DA XUXA?

Isaque: OU DO MESTRE DOS MAGOS?

Camila: Constantemente eu tenho ataques de “quero ir pra casa”, mas são absolutamente inúteis. Então o que dá pra fazer é encher a cara e encarnar o Vicente Celestino ou o Lupcínio Rodrigues ou os dois – o que pode ainda ser mais deprimente quando você se dá conta de que eles sofriram melhor [...]

Isaque: Mamãe disse a Zequinha nunca pule aquele muro Zequinha respondeu...

Fidélis: Eu e minhas verdades suicidas!

Camila: E então, que vocês esperavam de mim?

(Isaque e Fidélis)

Emprego fixo?

Vida estável?

Nome limpo?

Menos Pieguice?

Fim previsível?

Hein Hein?

Camila: Sim, sou mulherzinha. Uso maquiagem, salto agulha, piercing no umbigo e esmalte com glitter. E sou feliz assim. Mulherzinha, mas com bolas.

Fidélis: Eu não gosto de Margareth Thatcher! Mulher fálica o caralho, eu tenho buceta, cacete! Que ela seja dentada. Que engula o poder do outro, mas que não se feche para tê-lo. Yo no tengo cojones, tengOvaaaaaários!!!!

⁴⁹ No decorrer da descrição das cenas, em vários momentos, trarei trechos do texto do espetáculo, uma observação importante deve ser feita aqui, em algumas partes o nome de quem fala é o nome da personagem em outras os nomes dos atores. Importante notar que esta divisão é real, como já dito, em determinados momentos e até, em cenas inteiras, não existe personagem, quem fala é o ator. A personagem Camila se mantém mais fixa, porém os dois atores trocam constantemente de personagens e parte do que eles dizem, como eles mesmos, é de autoria própria.

Camila: o que pode ainda ser mais deprimente quando você se dá conta de que eles sofriam melhor [...]

Isaque: Tornei-me um ébrio e na bebida eu tento esquecer aquela ingrata que eu amava e que me abandonou e me fez sofrer. Eu não tenho nada, ando pelas ruas, tudo terminou.

Camila: Bolas. “Camila, você emagreceu!” Abençoada seja a Dr. Boleta, que me dá folhas e mais folhas de receita azul. Quem tem azul tem tudo. Mas eu não quero tudo. Só anfetaminas. Cloridrato de Anfrepamona, vulgo Inibex ou Hipofagin. Uma dádiva na vida de pessoas que não gostam de dormir ou maníacas depressivas sem dinheiro pra comer. Todas alternativas estão corretas.

Isaque: Rosalina bom padre que pergunta, esqueci esse nome e a dor adjunta. *(os três atores falam ao mesmo tempo)*

Fidélis: Brasil meu Brasil brasileiro, do macaco com porra na boca. Cadê meu lugar. Eu sou primeiro. Morte aos negros. Judeus isoneiros. Carrapato e banana. Virgens estúpidas. Castrado no pasto. Verde. Que dói amarelo. Rock pasteurizado. Bebida sim. Arma sim. Sexo sim. Vida sim. Democratas tiranos. O pedaço maior é meu. Banana no cu. Cu rebolando. Mata que mata. Cristo é estátua. Umbanda pelada. Cheiro de ratos. Carros inúteis. Chapinha prensada. Navio indo embora. Cadelas tossindo. Homens de saia. Mulheres de aborto. Imagem que cola. Casinha cansada. Mulheres de bruços. Árvores que cansam. Carne virada.

Isaque: *(fazendo som de cuíca..)*

Camila: Só que eu sou atriz, aparecida, com pequenos ataques de Diva, eu que num sou ninguém com ataques de protagonismo? E sofro, ainda tão nova, e sem nenhum milhão no banco, nenhum sucesso de bilheteria e nenhum milhão de cópias vendidas, já sofro aquelas doenças de astro de rock com mania de perseguição e que todos estão querendo roubar a sua ideia genial. Claro que isso é um exagero, né...

Fidélis: Eu sou o primeiro.

Isaque: Eu é que sou o primeiro rapaz.

Priscilla: Eu sou a primeira.

Fidélis: Existe um eu em mim...

Somente neste trecho apresentado têm-se textos de Clarah Averbuck, Marina Viana, Raul Seixas, Vicente Celestino, Shakespeare e ainda um texto do ator Rodrigo Fidélis, em uma colagem que em uma leitura é algo absolutamente desconexo, mas que no espetáculo, “linkado” com a cena, funciona como uma proposta de desconexão conectada. Isso foi possível, pois o texto foi escrito junto com a cena, o processo foi coletivo e tudo foi construído conjuntamente. Então, os textos surgiam com o movimento ou com as músicas.

O espetáculo está a serviço de uma reflexão sobre esta geração, sobre o papel da mídia hoje, sobre a influência exercida por certos ícones, que defendem certas ideologias, mas, no entanto, não há o que se poderia chamar de didatismo político⁵⁰. As opiniões, hoje, muito mais divididas,

⁵⁰ Estou chamando de didatismo político um certo rigor em se direcionar as opiniões para determinado ponto de convergência, não faço nenhum juízo de valor aqui, porém hoje, não consigo enxergar um caminho ideologicamente tão certo para ser seguido, senão um caminho ético.

até pela velocidade com a qual a informação circula, para mim, exigem uma abertura no que diz respeito à reflexão proposta por um espetáculo. Um exemplo interessante, que começa a ser colocado em cena nos discursos, é a questão das drogas, que se repete por todo o espetáculo, e que está em todos os lugares da nossa sociedade, independente do nível sócio-econômico-cultural. Esta questão que, não por acaso, foi a maior protagonista das polêmicas da crítica não especializada, é tratada no espetáculo sem juízo de valor. Não se critica nada, mas também não se faz nenhum tipo de apologia. Apresenta-se uma personagem desiludida com sua vida e que procura uma “fuga” nas drogas. Neste sentido, talvez se possa falar em um posicionamento, pois encontrar uma “fuga” não parece algo bom. A discussão é colocada com o maior número de lados possíveis abertos, deixando que a plateia, por sua conta e risco, possa tomar uma posição diante desse que hoje talvez seja o maior desafio enfrentado por nossa sociedade. Uma sociedade que aprendeu a conviver com o problema sem, em muitos momentos, nem ser mais capaz de se indignar, habituada que parece estar a esta situação caótica do tráfico desenfreado e à falta de uma política pública para o assunto.

O Coletivo não tem uma resposta para esses problemas e nem crê que possa existir uma única resposta a ser dada. As drogas existem e cada vez mais pessoas as consomem. Elas podem proporcionar ótimos momentos e elas podem destruir uma vida, deixar um vazio. Isso podemos falar com certeza. É sem recriminar ou fazer apologias que o espetáculo aborda a questão, pois, olhar para o problema dos entorpecentes sobre outros prismas, que não somente os morais, pode ser importante para um deslocamento do lugar da discussão, que creio ser produtivo, sobre as drogas na nossa sociedade. De certa forma é isso que o livro *Máquina de Pinball* tenta e a encenação optou por seguir o mesmo caminho. Nas palavras de Jurandir Freire Costa, no jornal Folha de São Paulo, *on line*, em 5 de maio de 1999:

O comércio de drogas ilegais no Brasil é o sintoma escandaloso de um estado de coisas que, se não alcança os piores níveis da estupidez humana, se aproxima da demência. Os consumidores de cocaína, em geral, pertencem a um grupo social que não pode mais passar sem o êxtase das drogas, pois a vida que levam chegou quase ao ponto zero de futilidade sociocultural; os fornecedores de cocaína, por sua vez, não podem dispensar as brutalidades e assassinatos cotidianos, pois foram levados a desconhecer o que é viver em comunidade ou coletividade. Os primeiros se apegam à vida, prolongando "os prazeres e os dias", em um ritual regado a sangue de jovens pobres, tornados "bandidos traficantes"; os segundos consomem suas breves existências a serviço do desvario de quem perdeu a razão de viver. Os ricos empenham as vidas, e os pobres, as mortes. Todos conhecemos essas mortes a crédito

com data marcada de cobrança; todos fingimos ignorar essa odiosa barganha, na qual as vítimas, mesmo depois de mortas, serão os criminosos dos noticiários policiais. [...]

Será que, de fato, alguém acredita que o "problema do tráfico de cocaína" está na Colômbia, nos morros cariocas, nas favelas paulistas ou na corrupção policial? Será que alguém já considerou, seriamente, os motivos que levam adultos e adolescentes brasileiros a se tornarem dependentes do consumo de cocaína? ⁵¹

Se o espetáculo não dá respostas, pode gerar perguntas como, por exemplo, as que são feitas na citação acima.

Durante toda a cena, aqui denominada discursos, vemos, na tela de projeção, os três atores correndo dentro de um joguinho de vídeo-game. Em uma animação um “tanto Atari”⁵², eles correm e cumprem certas tarefas como: pegar cigarros, garrafas, beber, pegar “balas”, enfim um “joguinho *hard core*”, brincando com a questão dos “inferninhos”. Este é um momento muito importante com relação à tecnologia, pois esta possibilidade de colocar os três atores dentro de um jogo de vídeo-game, correndo pela cidade de Belo Horizonte e cumprindo tarefas, foi instigante para a equipe. Era uma imagem interessante dentro do universo trabalhado pelo espetáculo e que marcava definitivamente a ligação com a metáfora da vida como um jogo, mostrando uma certa falta de comando ante algumas situações na vida.

Na cena comentada, o trabalho com as projeções é um exemplo claro de interferência de outras mídias, criando uma imagem “vídeo-clíptica”. É, também, o único momento do espetáculo em que se trabalha a duplicação dos atores, que estão em cena e também no vídeo.

⁵¹ Disponível em Folha Online – Brasil 500 anos: http://www1.folha.uol.com.br/fof/brasil500/dc_5_3.htm

⁵² Vídeo game da década de oitenta, tinha gráficos mais quadrados, “pixelados”, foi um dos primeiros vídeo games a se popularizar.



Figura 5 – Cena dos discursos, detalhe do vídeo em trecho do *vídeo-game*.
Fonte: Foto de João Castilho, arquivo de O Coletivo.

4.4. Camila e Henri

Em termos de estrutura cênica, este é o primeiro momento de “respiração” do espetáculo. Todo o frenesi e a referência sonora declarada que, até então, ditaram o ritmo da cena, são substituídos pelo “Noturno número 2” de Chopin em uma cena de movimentação mais limpa, com momentos e nuances trabalhadas e bem definidas. O jogo de pinball se apaga por um momento, a vida cotidiana ganha o foco.

O texto é denso e tem o peso do fim de um relacionamento, no entanto, trabalhamos essa densidade com a ideia de “diálogo mudo”: em cena dois atores aparentemente estão tendo um diálogo, mas as falas não se organizam de maneira sequencial. É como se pudéssemos ver os dois lados do pensamento das personagens, como se observássemos a lembrança que cada um dos dois tem da briga final, e não simplesmente observássemos a briga em si. Essa escolha formal é importante por, ao trabalhar a memória, mostrar aquilo que realmente deixou marcas. Aquilo que ficou e foi cultivado e às vezes ficou maior do que foi, mas isso é o que restou do

relacionamento, dores maiores do que foram na verdade. Esse recurso permitiu refletir sobre como as pessoas podem se ferir em uma discussão.

Durante toda a discussão, na tela de projeção, vemos os ponteiros numéricos de uma máquina de pinball. Enquanto a cena acontecia, um placar ao fundo dava ou tirava pontos dos “jogadores”, marcando as ofensas trocadas, marcando a dor que aumenta e diminui ou, ainda, a raiva, pontuando assim as variações de humor das personagens ao longo do jogo. Segurar essas variações indicaria quem, a cada momento, “ganhava” a discussão.

No fim dessa cena, entra o poema do Drummond: “Mundo Grande”. Ele amplia a discussão sobre as “dores”, que estava colocada na cena, para um âmbito que não é só das personagens e, assim, torna a questão mais universal. Abre-se um parêntese para a ironia e, pela diversidade de linguagens, cria-se uma certa dissonância no tom do espetáculo. É aqui que começa o jogo com a ironia, um dos pontos chave deste estudo. Na sequência, o trecho final da cena, com a quebra que alerta para a ironia:

Camila: Foda-se. Que merda foda-se. E só um homem. É só um homem. Tenho duas opções: ou sofro como um cãozinho abandonado, choro, choro, choro, e espero passar, ou saio por aí me divertindo dentro do possível e comendo pessoas. Nada de canibalismo. Eu tô falando de sexo. Sentir algo que não seja dor é bom nessas horas.

Henri: O tempo vai passar e talvez, eu até sonhe com você de barriga grande...

E eu conte isso pra você desleixadamente como quem num quer nada.

Eu não quero nada. Eu tô inteiro. Não eu não tô inteiro. Eu tô inteiro...?

Camila: Será?

Henri: Você me enlouquece.

É Você. É o mundo. Sintomático. Doído. Um dia a gente aprende, mocinha.

Por favor não esqueça, não esqueça, eu prometo, não esqueço, não esqueço...

Camila/ Henri: *(para a plateia, baixo, enquanto Isaque recita Drummond)*

Porque essa é a minha chance de redimir de tudo pra mim mesma, de mostrar que eu posso andar na linha, mesmo que ela fique em cima de um muro de dois metros.

Isaque: Não, meu coração não é maior que o mundo.

É muito menor.

Nele não cabem nem as minhas dores.

Por isso gosto tanto de me contar.

Por isso me dispo,

por isso me grito,

Sim, meu coração é muito pequeno.

Só agora vejo que nele não cabem os homens.

O mundo é grande. Viste as diferentes dores dos homens,

Sabe como é difícil sofrer tudo isso, amontoar tudo isso

num só peito de homem... sem que ele estale.

Meu coração não sabe
Estúpido, ridículo e frágil é meu coração.
Só agora percebo
como é triste ignorar certas coisas.
(Na solidão de indivíduo
desaprendi a linguagem
com que homens se comunicam).
A tarde talvez fosse azul, não houvesse tantos desejos
Camila/Henri: Eu não bebo a mesma dose que você. Eu tenho a minha dor e a minha
alegria.
Camila: Eu tenho a minha medida
Henri: Eu também tenho a minha medida
Fidélis: E viva a ironia... Porque roqueiro que se leva a sério, pelo menos por
aqui é um saco, é preciso ter fé... Principalmente a porra da fé cênica, mas isso
não quer dizer que o rock vai salvar o mundo, mas nós três aqui vamos gritar
assim mesmo... E deixe que a plateia exercite a sua inteligência irônica.



Figura 6 - Isaque recita Drummond

Fonte: Foto de Marco Aurélio Prates, arquivo de O Coletivo.



Figura 7 - Grito de “viva à ironia”.

Fonte: Foto de Marco Aurélio Prates, arquivo de O Coletivo.



Figura 8 - Camila e Henri, detalhe do placar que soma os pontos da discussão.
Fonte: Foto de João Castilho, arquivo de O Coletivo.

4.5. São Paulo

Julgo relevante começar este breve relato sobre a cena com o trecho inicial do texto da adaptação:

Cena 4 - São Paulo

Logo depois da saída do poema do Drummond, foquinho mínimo de luz. Somente voz, sem nenhum outro som.

Fidélis / Isaque: *(com energia, mudando o clima)* É como eu sempre digo. Viva a ironia. Roqueiro que se leva a sério, pelo menos por aqui, é muito chato. É claro que tem que ter fé. Principalmente fé cênica. E isso quer dizer o Rock não vai salvar o mundo. Mas grite assim mesmo. Deixe que a plateia exercite um pouco de sua inteligência irônica.

Música do Caetano: *“No dia em que eu vim-me embora”. Começa a música, silêncio, escuro. Uma luz no sofá. Escuro, entra por cima da música um barulho de ônibus ligando, saindo, as luzes do sofá se acendem, o sofá começa a se movimentar entra a projeção em forma de frase passando, projeção na tela.*

PROJEÇÃO: **Camila mudou-se para São Paulo abandonando seu porto seguro, nesse caso Porto Alegre, após do trágico fim de seu namoro quase casamento. Foi embora cheia de dívidas e foi morar num quarto de empregada com seu gato Julian. Camila ama gatos. Camila ainda ama seu namorado.**

Depois que o sofá vai e volta na plataforma, a música ainda continua e ouve-se o barulho do ônibus parando, simultaneamente a música do Caetano já vai ficando mais no estilo das baladas paulistanas.

Fidélis / Isaque: *Texto sobre São Paulo: Como uma rádio, muito estranha, ultrapassada.*

Consolação, sesc paulista, Trianon, masp, 25 de março, parque da Mônica, escorregador do Jotalhão. Panaméricas de áfricas utópicas do mundo do samba mais possível novo quilombo de zumbi. São Paulo, terra do Sílvio Santos e do Zé Celso Martinez! Japonês e Italiano. Garoa e poluição...

Caralho que cidade suja, alguma coisa acontece no meu coração...

Cigarro. Cinzeiro. Dedos amarelos. Papo furado. Papo. Papo.

Camila: Eu quero beber.

Absolut... Smirnoff... Orloff... Roskoff, Natasha, Balalayka, Bakunin, Rasputin, Stanilavskin, Sputnik, Osobaya, Paloff, Pankoff, Perestroyka, Kamarada ...

DASVYDÂNIAN!!! (saúde em russo)

Camila: Homens... Eu amo, mas eles fodem com a minha cabeça!

Considero que o fragmento descrito dá uma boa ideia do desenho de transição entre as cenas, com o primeiro momento de “Viva a ironia”, entrando a música que Caetano fez quando se mudou para São Paulo, enquanto a projeção do livro, que relata a ida de Camila para São Paulo, passa ao fundo. Há aí também um jogo envolvendo o próprio Caetano Veloso, muito mais referência da equipe envolvida na montagem do que do livro ou da personagem. Com isso se traz para a cena uma visão tropicalista e divertida de São Paulo.

Havia uma intenção de mesclar referências e estilos, mas seguindo uma lógica temática. Para o Coletivo era interessante a referência, por exemplo, da primeira guitarra elétrica da MPB, introduzida por Caetano e Gil. Nesses momentos em que a cena ressalta a ironia presente, textualmente⁵³, a proposta é gerar uma certa dúvida no espectador, que evidentemente se perguntará: Por que estão chamando a minha atenção para a ironia? Onde está ela? E foi interessante perceber na recepção que alguns espectadores já começam a rir nos primeiros acordes da música e percebem logo a “brincadeira” proposta. Neste caso, a ironia se estabelece, para mim, pelo fato de se fazer uma apresentação quase bucólica da cidade símbolo do caos. Insistindo na visão tropicalista da cidade, Gilberto Gil canta “[...] eu quase que não consigo, ficar na cidade sem viver contrariado”⁵⁴ e ao mesmo tempo louva São Paulo. Em alguns momentos os jogos irônicos falham, pois, se não se têm a referência, é difícil o entendimento. Muitas vezes o jogo se dava a partir da trilha sonora ou de uma mudança de luz, o que, para algumas pessoas, passa despercebido.

⁵³ Como por exemplo no trecho já citado (cf. p. 73): “É como eu sempre digo. **Viva a ironia**. Roqueiro que se leva a sério, pelo menos por aqui, é muito chato. É claro que tem que ter fé. Principalmente fé cênica. E isso quer dizer o Rock não vai salvar o mundo. Mas grite assim mesmo. **Deixe que a plateia exercite um pouco de sua inteligência irônica.**”

⁵⁴ “Lamento Sertanejo (Forró do Dominginhos)” está no álbum de Gilberto Gil, São João Vivo de 2001, é uma parceria de Dominginhos e Gil.

“São Paulo” é o momento chave no desenrolar dos fatos. É onde Camila passa a maior parte do tempo narrado no livro; onde as mais fortes influências são percebidas; onde a vida desregrada e a falta de grana se estabelecem com mais força. Os excessos cometidos, as baladas paulistanas, os inferninhos e muitas anfetaminas, enfim, toda a curtição possível numa cidade como São Paulo em contraponto ao desemprego, às precárias condições de alojamento, às dívidas que se acumulam. Este contraponto, diversão / falta de grana virou um “jogo-guia” para a montagem nessa e nas próximas três cenas do espetáculo e foi trabalhado sob vários prismas diferentes, desde um realismo possível dentro da estrutura do jogo de pinball, até a completa abstração na cena de delírio “Tia Medusa”, que ainda será detalhada. Desta forma trazíamos para a cena nossas aflições financeiras, nossas incertezas, nossa falta de confiança no “mercado de trabalho”, por ser tão latente em todos nós do Coletivo, além de se tratar de um tema diário nos jornais. Era importante tratar a questão, acreditávamos, porém, que a realidade brasileira tem um caráter peculiar, pois, não importa o quanto falta, tem sempre “algum” para uma cerveja, ou para cachaça. Somos uma população mundialmente conhecida como festiva e alegre, apesar das dificuldades conhecidas. Este é um dado interessante da nossa sociedade e queríamos retratá-lo. Trata-se de uma contradição irônica em si.

Neste trecho do espetáculo acontece um jogo com várias marcas como Orloff ou Coca Cola. A intenção era colocá-las como parte integrante da nossa vida (chegando a virar nome de personagem, como é o caso do Garoto Coca-Cola), para discutir a força que certas empresas e marcas têm hoje. Nos tempos de Brecht, ele provavelmente as teria colocado numa posição mais contraditória, abrindo uma discussão mais explícita sobre o papel e o lugar das multinacionais, por exemplo. *Máquina* simplesmente coloca, mostra ou fala e depois joga com outras coisas: imagens, sons, textos que são de um universo nada capitalista ou mercantilista, mas absolutamente existencial, contando que esse jogo em si tenha alguma força. É isso que quero dizer quando falo em didatismo político, *Máquina de Pinball* ameniza muito o didatismo político com que Brecht trabalhava, mas ainda trabalha com sobreposição de imagens, cenas e textos, seguindo o que talvez seja uma proposta formal de Brecht para que, de forma intencional, através do recurso da ironia, elas gerem algum tipo de reflexão. Rir da própria desgraça pode ser um ato político, não direcionar o olhar das pessoas para determinado ponto, mas fazê-las pensar é político, se por acaso, uma pessoa do público der uma resposta, seja ela qual for, houve ali um pensamento político, e cabe a cada espectador querer chegar a uma

conclusão, não há como entrarmos em certas esferas de preconceitos, por exemplo. É preciso que a pessoa pense, mas mesmo não querer refletir sobre determinada coisa pode ser um ato político.

Quando Brecht trabalhava com o político, ele tinha de forma clara contra o que se lutava. O que para ele era essencial naquele momento e, de certa forma, ele queria que as pessoas acreditassem naquilo. É neste ponto me apoio em Heiner Muller (Cf. p. 15) e traio o Brecht, pois eu não conheço as saídas. Eu não estou tão convicto de ser capaz de movimentar uma pessoa à ação, movimentá-la a um pensamento já me parece o bastante para o nosso momento atual.

É também em “São Paulo” que o lado afetivo de Camila é colocado mais intensamente. Vários homens de Camila passam por esta cena. Neste ponto, o espetáculo trabalha com uma ideia clássica do teatro épico, ao mesclar narrações com o “mostrar em si”, ou seja, Camila vai narrando as histórias em primeira pessoa, diretamente para a plateia e, em determinados momentos, entram as personagens de quem ela falava e passam a contracenar com ela, como se aquele fosse o momento da lembrança. As personagens desaparecem na sequência e Camila volta à narração. Mais uma vez aproximando-nos, pelo menos em termos formais, de Brecht. Em termos de estrutura “São Paulo”, como também são muitas outras, é uma cena tipicamente épica. Porém não épica-dialética, pois não utilizamos os procedimentos de distanciamento sempre tencionados a estabelecer a quebra da identificação, possibilitando uma abertura para a crítica.

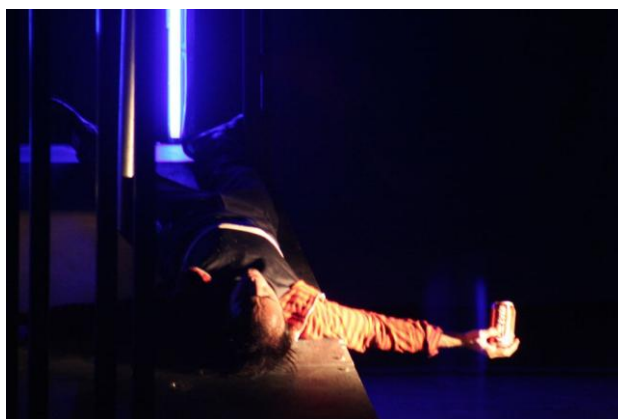


Figura 9 – Garoto Coca-Cola.

Fonte: Foto de Marco Aurélio Prates, arquivo de O Coletivo.

4.6. Londres

Este é o momento mais onírico do espetáculo e é nele que o jogo com diversas linguagens dentro de um mesmo espetáculo é mais evidente. É um momento de “quebra estética”, no qual se trabalha uma linguagem romântica, onírica e inebriante. É uma cena imagética: um vídeo simples de texto passa na tela e vai destacando pontos, pessoas ou coisas famosas de Londres, para marcar a chegada de Camila. O que vemos depois é só uma reprodução do “*fog*⁵⁵ londrino”, aquela névoa famosa de Londres. Na cena, o *fog* é formado por uma chuva de dois quilos de farinha jogados do alto da estrutura pelos dois atores, que são vistos pelo público, sobre a personagem Camila. A cena marca a Londres clássica do nosso imaginário: fria, solitária, de becos escuros. Este é um momento mais interior da personagem, que se senta debaixo dessa “chuva” e escreve na farinha que se acumula no chão. Esse momento é inspirado em uma questão visual com o *fog* londrino. Queríamos reproduzir essa névoa e ao mesmo tempo marcar a solidão de Camila. Há nesse caso um duplo sentido, mais um viva à ironia, com uma possível leitura de uma chuva de cocaína sobre a personagem em Londres, cidade mundialmente conhecida por suas *raves*⁵⁶, movidas a ácidos lisérgico, êxtases e cocaína.

Durante toda a cena, uma música dos Beatles toca inteira: *She's Living Home*, que fala de uma moça que deixa sua casa, potencializando o sentimento de solidão da personagem em um lugar distante. A letra de maneira em geral se liga à narrativa de Camila, que se encontra em uma busca por independência. Além da letra, a melodia da canção tem um tom de amargura que parecia acertado para o momento, marcando ainda a maior referência do rock, *The Beatles*, abaixo uma tradução da letra:

Quarta feira de manhã, às 5 da manhã, quando o dia começa
Silenciosamente fechando a porta de seu quarto
Deixando seu bilhete que ela desejava falar (explicar) mais
Ela desce as escadas até a cozinha vestindo como um ladrão
Silenciosamente girando a chave da porta de trás (da cozinha)
Dando um passo para fora, ela está livre.
Ela (nós demos a ela o principal de nossas vidas)
Está saindo (sacrificamos o principal de nossas vidas)

⁵⁵ Uma névoa baixa na cidade, característica climática de Londres.

⁵⁶ Rave é um tipo de festa que acontece em sítios (longe dos centros urbanos) ou galpões, com música eletrônica. É um evento de longa duração, normalmente acima de 12 horas, onde DJs e artistas plásticos, visuais e performáticos apresentam seus trabalhos, interagindo, dessa forma, com o público. O termo "rave" foi originalmente usado por caribenhos de Londres em 1960 para denominar sua festa local.

De casa (nós demos a ela tudo o que o dinheiro poderia comprar)
Ela está saindo de casa depois de ter vivido sozinha
Por tantos anos...
O pai ronca quando sua mulher veste seu hobbie
Pega a carta que está ali
Sozinha no topo das escadas
Ela se deprime e chora para seu marido
Papai, nosso bebê foi embora.
Por que ela nos tratou tão impensadamente
Como ela pôde ter feito isso comigo.
Ela (nós nunca pensamos em nós mesmos)
Está saindo (nunca um pensamento sobre nós mesmos)
De casa (nós progredimos com dificuldade até toda a nossa vida voltar ao normal
[ultrapassar as barreiras])
Ela está saindo de casa depois de viver sozinha
Por tantos anos.
Sexta feira de manhã, às nove da manhã, ela está longe.
Esperando para pegar o "convênio" que ela fez
Pegando carona com um homem do caminhão
Ela (o que nós fizemos de errado?)
Está (nós não sabíamos que foi errado)
Se divertindo (diversão é uma coisa que o dinheiro não pode comprar)
Alguma coisa por dentro que sempre foi negada
Por tantos anos. Ela está saindo de casa, tchau, tchau⁵⁷

Esta é uma cena lenta, totalmente oposta ao “clima” que tinha sido trabalhado até então. Em termos estéticos, há aí, para mim, de novo a presença forte da ironia como quebra. Interessante apontar que a junção da música, com a cena de uma pessoa em meio a uma chuva de pó, com o texto que marcava tantas atrações turísticas que, para quase qualquer pessoa, despertaria um interesse e que ali, naquele momento não significa nada para Camila, é o que sugere a ironia, é preciso olhar para o todo da cena. Abaixo o texto projetado no vídeo, enquanto Camila escreve com o dedo na Farinha que cai: *I can't get no satisfaction*⁵⁸:

“Do Príncipe Charles, do Picadilly Circus, dos Beatles, do Oásis, do Radiohead, do Shakespeare, da Rainha Vitória e da primeira Elizabeth, do ônibus de dois andares e da cabine vermelha. Do Peter Pan, da Mary Poppins, dos soldados imóveis, daquela troca de guarda enfrente ao Palácio de Buckingham, do Madame Tussaud, da Abbey Road e do The Clash conclamando todos a subirem no Relógio”...

⁵⁷ O que está entre parênteses marca um jogo de vozes feito na construção da música.

⁵⁸ Trecho da música *Satisfaction* dos *Rolling Stones*.



Figura 10 – Camila em Londres, detalhe do *fog* londrino.
Fonte: Foto de João Castilho, arquivo de O Coletivo.

4.7. Dívidas / Emprego

Nessa cena são trabalhadas imagens e textos em contradição, abrindo uma possível reflexão sobre a questão do desemprego; das enormes filas de desempregados, que vemos na televisão todos os dias, atrás de uma oportunidade; da dificuldade que é hoje passar por um processo de seleção e da exposição que isso pode causar. Esta é uma cena com teor político declarado, chegando a colocar em cena um texto do teórico da comunicação Michel Maffesoli sobre o valor do trabalho nos dias de hoje. Transcrevo, aqui, um trecho do texto, que maior repercussão teve entre a plateia, no sentido de fazer pensar sobre certos mecanismos praticados hoje. No fundo, é um jogo de perguntas encadeadas pela adaptação, que traz para a cena uma reflexão sobre o “desnudamento” a que nós, às vezes, nos sujeitamos para termos, como se diz, “um lugar ao sol”.

Camila: O problema é como? Sobrevivo de *free lances* e caixas e caixas de Kit refugiado mandadas por minha mãe, quando ela pode. E ela nem sempre pode. Tinha

litros de contas a pagar, mas preferia ignorá-las. Cartão de crédito não é dinheiro, mas não entra na minha cabeça que um dia tenho que pagar o que gastei. Simplesmente evito em pensar nisso. Infelizmente desta vez meu pai não permitiu – até porque os cartões eram dele, já que os meus estavam bloqueados e ele tentou ajudar e ser legal – e me mandou pagar. Mandou, bravo. Sim, ele é hippie, mas também é italiano. Não queira ver um Chirivino bravo. Eu não quero. Fui atrás do emprego com rabinho entre as pernas.

Primeira entrevista:

Fidélis: Currículo?

Camila: Aqui. *(Estica o braço para entregar e não tem resposta).*

Isaque: Antecedentes?

Camila: Razoáveis.

Fidélis: Recomendações?

...(a partir de então um jogo frenético de perguntas é feito por Fidelis e Isaque para a personagem Camila).

Fidélis e Isaque

Formação acadêmica?

Pós-graduação?

Inglês? Espanhol? Francês?

Tempo de experiência?

Idade?

Quem indica?

Lésbica?

Casada?

Grávida?

Alguma doença crônica ou sem cura?

Quanto de quadril?

Distúrbios emocionais frequentes?

Inteligência Emocional?

Qualidade total?

Vencedora?

Algum prêmio?

Publicações?

Assina revista Veja?

Já leu Dale Carnegie?

Paulo Coelho?

Personalidade de sucesso pra você, quem é?

Algum certificado de conclusão? De presença? De qualificação? De status? De proveniência? De conveniência? De aparência? Tem?

(Camila que estava segurando o seu currículo, em riste, no alto da estrutura, deixa o currículo cair no chão e a cena se desmonta).

Aqui neste fragmento, pode-se marcar a ironia presente na dramaturgia, o encadeamento de perguntas sérias, valoráveis, com outras que marcariam uma possível “desvalorização” da imagem, dizendo melhor, coisas que poderiam ser motivo de preconceito, que normalmente, por educação, não se pode perguntar, mas que, às vezes, contam na hora de um processo seletivo. A velocidade deste jogo de perguntas funciona gerando confusão para a personagem e para o público.

Vários espectadores comentaram este momento, demonstrando que a cena atinge a plateia, o que acontece, principalmente, quando o ator sai agachado pelo cenário, assobiando, estalando os dedos e procurando pelo **Emprego** como se fosse um cachorrinho. Este é um outro exemplo de uma simples brincadeira, quase “infantil”, mas que dentro do contexto específico do espetáculo fazia uma ligação entre cenas, gerando o riso da plateia que imediatamente após é confrontada com os anúncios de emprego dos jornais, toda a leveza se esvai diante da “realidade incontornável”.

Nesta cena uma discussão política, que se poderia aproximar da busca de Brecht, se dá quando é citado o texto de Maffesoli:

[...] realidade incontornável: o trabalho não é mais o valor essencial. É bem verdade que o desemprego é muitas vezes encarado como uma desgraça. Mas muitos jovens nem por isso chegam a desejar algo estável. Pelo contrário: vão se adaptando ao vai vem trabalho desemprego, aos contratos precários seguidos de períodos de seguro-desemprego. Resumindo: tudo, menos uma carreira de empregado com salário mínimo ou funcionário dos correios. O trabalho, vale lembrar, era o instrumento privilegiado da ação sobre si mesmo e sobre o mundo, e isto para alcançar o “bem”. A perfeição futura. O trabalho era causa e efeito do *homo oeconomicus*, de um indivíduo reduzido à produção e que tinha o produtivismo como ideologia por excelência. (MAFFESOLI, 2004, p. 15)

Pensando este trecho de forma recortada, pode-se dizer que de certa forma a afirmação “O trabalho era causa e efeito do *homo oeconomicus*, de um indivíduo reduzido à produção e que tinha o produtivismo como ideologia por excelência.” (MAFFESOLI, 2004, p. 15), poderia ser aplicada a Brecht, mas não ao coletivo, como mostra Maffesoli, ao afirmar que, para os jovens: “o trabalho não é mais o valor essencial.”

Relativo a Brecht e seu teatro épico-dialético, pode se dizer que “O trabalho, vale lembrar, era o instrumento privilegiado da ação sobre si mesmo e sobre o mundo, e isto para alcançar o “bem”. A perfeição futura. O trabalho era causa e efeito do *homo oeconomicus*, de um indivíduo reduzido à produção e que tinha o produtivismo como ideologia por excelência”. (MAFFESOLI, 2004, p. 15)

Esse texto, entrecortado por títulos famosos de auto-ajuda para o trabalho, tinha um tom de ironia, de deboche, marcando ainda um período em que a classe média corre para as livrarias, buscando a fórmula mágica em frases feitas, para tentar sanar seus problemas.



Figura 11 – Trecho do texto do Maffesoli, detalhe do livro de Marx.
Fonte: Foto de João Castilho, arquivo de O Coletivo.

4.8. Tia Medusa – Geração SPC

Momento de delírio da personagem – é um delírio causado por drogas – mantém ainda um forte apelo político, mas todo voltado para o cômico: o “*freak*”⁵⁹, o *freak-show* da Tia Medusa. A personagem Camila está no sofá e do alto do teatro cai uma chuva de cápsulas de anfetamina. São aproximadamente cinco mil cápsulas. Uma entrada no universo do delírio (universo dos excessos) é feita, mais uma vez, pela via do efeito da surpresa. Uma trilha sonora absolutamente confusa, misturando vários sons e estilos, marca bem a não realidade, ou melhor, marca a realidade do delírio. Em cena estão O Cheque Especial, que usa uma máscara da pequena sereia, personagem da *Walt Disney*, para tentar seduzir Ulisses. No espetáculo, ele tem um

⁵⁹ "Freak" significa "monstruosidade", "horror", como na expressão "freak show" - show de horrores.

grande fone de ouvido, e não se deixa seduzir pelos apelos do mascarado. Ainda em cena, Tia Medusa, a dona do programa de auditório, louca, cheira cocaína em seu programa infantil.

Um dos quadros do programa é o “Geração SPC”. Um estudo provou que a população entre os 20 e os 30 anos são os maiores inadimplentes do Brasil. Brincamos com isso, ligando à situação de Camila um *jingle* que foi composto para o quadro e que também está a um passo do ridículo. Toda a cena é trabalhada de forma *over*, mas o contexto econômico guia todo o delírio e toda a cena só é possível, graças ao caos econômico em que vivemos hoje. Ela só não se esvazia de sentido, com tanta “bobagem”, porque a relação que está sendo feita é clara, fácil (didática). Esse é um trecho extremamente crítico no espetáculo e a questão mais polêmica do uso de drogas é colocada como algo degradante, deteriorante, com uma Tia Medusa absolutamente decadente, destruída pelas drogas, uma referência clara à diva Amy Winehouse, que também participa da trilha. Um posicionamento é tomado pela primeira vez em relação às drogas; por outro lado, todo o caos econômico, como já dito, é o que dá sustentação à linha da personagem que, no meio do turbilhão da procura de emprego, se vê tão desesperada a ponto de ter um “delírio econômico”.

A sedução dos bancos; as facilidades de se conseguir um empréstimo, que talvez nunca mais se consiga pagar; os juros exorbitantes a que estamos sujeitos, impostos pelo governo e pelos bancos, são o pano de fundo da cena: uma reflexão proposta para os espectadores, que se identificam muito com este momento, com o desespero financeiro da personagem.

A cena termina com uma música composta por Tatá Santana, em parceria com o Coletivo. A letra da música é um texto retirado do site www.endividados.com.br. Este site nos forneceu bastante material, incluindo dados estatísticos sobre dívidas no Brasil e, também, a letra, reproduzida mais abaixo, para a música de encerramento do programa da Tia Medusa, no qual Isaque toca guitarra e canta ao microfone, enquanto Tia Medusa e o Cheque Especial dançam o “tango do endividado”. O tango foi o ritmo escolhido pela carga dramática que carrega:

Vejam um exemplo, dois pontos
o Senhor fulano possui uma conta corrente com um cheque especial,
ao verificar o seu extrato, observou as seguintes informações:
Conta corrente: oitocentos e dez reais,
e o limite do cheque especial: mil reais,
saldo total, mil oitocentos e dez...

MUITO CUIDADO tem bancos que somam o seu saldo,
o da conta corrente com o do cheque especial,
como se fosse uma coisa só...
E o correntista supõe que seu saldo é REAL!

Terminada a música, a personagem Camila já está de novo no sofá, na mesma posição em que a cena tinha começado e rompe com todo o delírio, gritando: Acorda, acorda, Camila... Chamando a sua própria atenção à realidade. E novamente a busca pelo emprego ganha lugar na cena.



Figura 12 – Tia Medusa ao centro com o nariz sangrando, Camila de máscara da pequena sereia e Ulisses com o fone.

Fonte: Foto de João Castilho, arquivo de O Coletivo.

4.9. Homem Glam⁶⁰

Este é o momento do espetáculo, em que, esteticamente, ele mais se liga ao pós-dramático, pela utilização explícita da intermedialidade. É uma cena que só faz sentido *linkada* à projeção, que faz uma referência clara ao cinema e traz essa linguagem para o teatro. A cena é toda visual,

⁶⁰ Saltos altos, muitas cores, calças apertadas, plumas, muito brilho e maquiagem, cabelos também coloridos e com cortes desalinhados. Todos estes detalhes compunham um verdadeiro visual glam. Nascido na Inglaterra, na década de 70, o Glam Rock, também chamado de Glitter Rock, foi um movimento muito maior no que diz respeito ao estilo e ao comportamento, do que à música propriamente dita.

mas como se a plateia agora estivesse no cinema. As falas vêm todas legendadas na tela. A música é altíssima e não há como ouvir o que está sendo dito, por isso é preciso ler as legendas. Isaque representa esse “poser”, o homem Glam, estilo que se reproduz na música que está sendo tocada que é “Ziggy Stardust” do David Bowie, um dos ícones do movimento Glam. Aqui também acontece a cena de sexo do espetáculo, totalmente estilizada, com O Homem Glam pulando corda e Camila enchendo um balão.

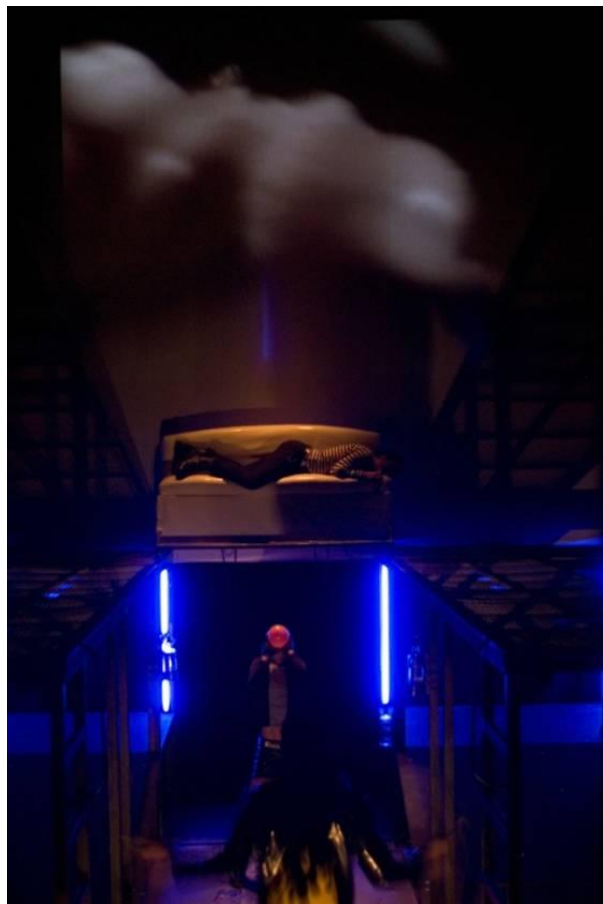


Figura 13 – Homem Glam pula corda, Camila sopra balão e Fidelis narra o sexo, detalhe da textura de corpos no vídeo.

Fonte: Foto de João Castilho, arquivo de O Coletivo.

4.10. Cena de Ligação: Escolha!

Ao som de *Sunday Morning* do *Velvet Underground*⁶¹, uma música louvando o amanhecer de domingo, os três atores recitam a tradução do prólogo do filme *Trainspotting*⁶²

Escolha Vida. Escolha um emprego. Escolha uma carreira. Escolha uma família, uma televisão enorme, máquinas de lavar, carros, *CD players*, abridores de lata elétricos. boa saúde, baixo colesterol e seguro dentário.
Escolha prestações fixas para pagar.
Escolha uma casa.
Escolha seus amigos.
Escolha ter roupas e acessórios.
Escolha ter um terno feito do melhor tecido.
Se masturbar domingo de noite pensando na vida.
Escolha sentar no sofá e ficar vendo jogos de adivinhação na televisão enchendo a boca de *junk food*. Escolha!
Acabar apodrecendo.
Ter uma família e se envergonhar dos filhos egoístas que põs no mundo para substituí-lo.
Escolha seu futuro.
Escolha Vida!

O filme é uma referência marcante para toda uma geração. Essa cena de ligação é o penúltimo “viva a ironia”, muito presente no próprio texto e na relação com o famoso *Trainspotting*.

Na próxima e última cena do espetáculo, o momento em que os três atores se assumem como trabalhadores de teatro e abrem uma latinha de cerveja para comemorar o final do expediente é a última ode para a ironia.

⁶¹ *The Velvet Underground* foi uma banda de rock norte-americana, formada em 1964, seu principal integrante é Lou Reed (voz e guitarra).

⁶² *Trainspotting* é um filme britânico de 1996, do gênero drama, dirigido por Danny Boyle e com roteiro baseado em livro homônimo de Irvine Welsh. O filme gerou polêmica em alguns países, incluindo o Reino Unido e os Estados Unidos da América, devido à alegações de que ele promovia o uso de drogas. O senador estadunidense Bob Dole o criticou duramente durante a campanha eleitoral para a presidência de 1996, apesar de ter admitido que de fato não chegou a assistir o filme. Apesar das críticas, *Trainspotting* foi geralmente aclamado como um filme bastante original e interessante, retratando o movimento clubber no Reino Unido. Em 2004, foi considerado pelo *The New York Times* como um dos 1000 melhores filmes já produzidos.

O filme conta a vida de um grupo de jovens viciados em heroína em Edimburgo, na Escócia. O filme nasceu da adaptação de John Hodge para o romance homônimo. Num subúrbio de Edimburgo, quatro jovens sem perspectivas mergulham no submundo para manter seu vício pela heroína. "Amigos" que são ladrões e viciados, caminham inexoravelmente para o fim desta amizade e, simultaneamente (com exceção de um do bando), marcham para a auto-destruição.

4.11. “Não sou dessas que ficam esperando sentadas...”

“Tomei o resto da minha cerveja, peguei minha chave e fui pra casa. Estava começando a me acostumar. Subi as escadas, entrei em casa e fui escovar os dentes planejando não trabalhar no dia seguinte, nem no outro, nem no outro. Talvez fosse a hora de me mandar de novo. Ainda não sabia pra onde, nunca tinha passado para esta fase do joguinho. Talvez não precisasse me mandar para lugar algum. Talvez fosse a hora de encarar meu caminho, queimar na cruz que escolhi, assumir o grande amor da minha vida: escrever. Sabia que era a hora, e não sou dessas que ficam esperando sentadas. Apaguei todas as luzes, deitei e fui dormir”.

“Não sou dessas que ficam esperando sentadas. Apaguei as luzes e fui dormir”.
São Paulo, 13 de dezembro de 2001.

Este é o texto final do espetáculo, exatamente o mesmo do final do livro. Considero interessante notar a ausência de utopias, pois isso marcou muito a recepção de vários espectadores que comentaram: “e depois de tudo que se passa, ela diz que não vai ficar sentada esperando, porque vai deitar?” Uma indignação por parte de alguns espectadores se instalou e isso é um gancho possível de análise reflexiva. Entendendo que aqui fica claro o distanciamento ideológico com a teoria de Brecht, quando se abre mão de uma possível mensagem por trás do que se viu, e quando a personagem se posiciona tão desesperançada, mas lembrando os dizeres de Lehmann “[...] pode-se justamente falar de um teatro pós-brechtiano que, em vez de não ter nada em comum com Brecht, tem consciência de que é marcado pelas reivindicações e questões sedimentadas na obra de Brecht, mas não pode mais aceitar as repostas dadas por Brecht.” (LEHMANN, 2007, p. 34)

A citação de Carlos Fernando Santiago Rodrigues Marques, em artigo intitulado: “O dramático, o épico e a crítica de Eles Não Usam Black-tie”, é esclarecedora com relação a opção por este fim. O autor traz um apontamento, amparado em Rosenfeld, que, de forma clara, alude, também, ao final de *Máquina de Pinball* (o autor está tratando do final de *Os Tecelões* de Hauptmann):

O desfecho, apesar de ter despertado a revolta do público feminino, nem chega a ser um encerramento dramático propriamente dito. Na verdade, poderíamos traçar um paralelo com o final dado a *Os Tecelões* por Gerhard Hauptmann, o qual gerou a seguinte análise de Rosenfeld: “É desnecessário dizer que a peça de Hauptmann não

tem propriamente um fim, exigência fundamental do drama clássico; nem poderia tê-lo porque sua pretensão não é apresentar um microcosmo cênico autônomo que, como tal, tem princípio e fim no palco. **Sua pretensão é apresentar uma 'fatia' da realidade; não uma pequena totalidade em si, mas uma parcela 'real' de uma realidade parcelada**". (SANTIAGO, 2002, p. 137, grifo meu)

É “uma parcela ‘real’ de uma realidade parcelada”, o que se reafirma quando um dos atores complementa, propondo uma quebra com a seguinte frase: “Realidade vestida de ficção, travestida de realidade”. Vale ainda destacar que em nosso tempo, midiático, a arte trabalha mais ancorada em estruturas parciais, como pode ser observado nas palavras de Lehmann e que são por mim corroboradas:

Marianne van Kerkhoven, dramaturga dedicada as questões do novo teatro na Bélgica, associou a nova linguagem teatral à teoria do caos, para a qual a realidade é constituída mais de sistemas instáveis do que circuitos fechados: as artes responderiam a isso com ambigüidade, pluralência e simultaneidade; o teatro com uma dramaturgia que produz estruturas antes parciais que totais. **Realiza-se o sacrifício da síntese para alcançar a densidade de momentos intensos**. (LEHMANN, 2007, p. 139, grifo meu)



Figura 14 – Os três atores tomando a cerveja.
Fonte: Foto de Marco Aurélio Prates, arquivo de O Coletivo.

5 – Considerações finais

Três elementos formaram a base para esta pesquisa: a utilização da ironia e o seu caráter distanciador, a utilização das novas tecnologias pelo teatro atual e o performático em um espetáculo “formatado”. Considerando que sobre estes três tópicos surgiu a maior parte das discussões, proponho agora uma reflexão final a partir dos mesmos.

Com relação ao caráter épico de *Máquina de Pinball*, creio que, por um lado, a ligação formal do espetáculo com o teatro proposto por Bertolt Brecht está estabelecida e definida, com a utilização do recurso da ironia, além da presença da narração, das projeções e literalização⁶³ da cena, por exemplo. Porém alguns apontamentos ainda se fazem necessários com relação à ligação política do Coletivo aos postulados do teatro épico-dialético. Ao introduzir este trabalho, apoiei-me em Heiner Müller, quando este, diz que seria traição não brechtianizar Brecht e também em Lehmann, quando ele afirma a necessidade de releituras para o teatro pós-brechtiano.

Todos os procedimentos que o teatro épico-dialético brechtiano propõe devem ser utilizados para gerar uma reflexão crítica e uma tomada de posição. Brecht trabalhou na tentativa de desenvolver um teatro que tivesse força política, no sentido de ter poder transformador real, imediato. Brecht tinha um posicionamento ideológico claro, estava amparado em filósofos como Marx e vivia um momento histórico específico, em que a luta de classes e a construção da sociedade socialista ocupavam a agenda dos artistas da esquerda.

A arte sempre dialoga com o momento histórico em que é produzida e, muitas vezes, se serve de determinadas circunstâncias históricas para se nutrir e ganhar força. Nesta perspectiva, podemos citar como exemplo a ditadura militar brasileira. Com a censura, e a resistência a ela, uma força se criou e refletiu na produção, por exemplo, de uma musicografia impressionante. Vale citar ainda que, na referida época, o Brasil produzia em média cem filmes por ano, hoje produz dezessete. É preciso ficar claro que, com isso, não

⁶³ Brecht, no artigo “Um teatro de feição literária”, se refere à literalização da cena a partir da utilização de títulos e explicações, espécie de notas de rodapé, a serem projetados em telões ou afixados no teatro durante o espetáculo.

quero dizer que hoje não existam problemas grandes o suficiente para que nos mobilizemos, claro que eles existem e são conhecidos, mas há também um estado inegável de apatia sobre as “coisas” políticas, não só aqui no Brasil, mas em todo mundo.

Pensar a política do Brasil, hoje, tem sido rever todos os conceitos criados desde as Diretas Já. Não se fala mais em direita e esquerda e há uma tendência de centralização. A disseminação dos partidos políticos é um outro problema e, portanto, não vejo como a política mereça um trabalho artístico ativo com o objetivo de ganhar adeptos para qualquer das visões defendidas. Defender uma postura ética sobre as pessoas e a coisa pública, procurando chamar a atenção para algumas questões problemáticas no âmbito social – entendendo que, se quiser, o público poderá ou não refletir sobre o exposto – é bastante e é um ato político. Entender como se processou o pensamento reflexivo do público ou se ele realmente existiu não é um objetivo do Coletivo. Por tudo isso, distanciamos-nos, em termos ideológicos, do teatro de Brecht, mas, obviamente não deixamos, mesmo sem aceitar as repostas brechtianas, de ser políticos.

Com toda certeza, *Máquina* é um espetáculo para um público específico: pessoas a partir de quinze ou dezesseis anos até pessoas de trinta e poucos tendem a ter uma recepção menos problemática do espetáculo. Eles conseguem trabalhar melhor o entendimento diante do caos, pois têm as referências. Isso pôde ser observado nas críticas dos espectadores Raphael Godoy e Éder Rodrigues, apresentadas no sub capítulo “Diálogos com Brecht: a ironia”. Por outro lado, muitas pessoas de uma geração anterior a essa têm muita dificuldade de tecer relações ou não conseguem acompanhar o ritmo frenético da maioria das cenas ou, ainda, se irritam com o volume da trilha sonora e com os microfones.

No que diz respeito à aplicação dos recursos tecnológicos no teatro, é inegável que eles abrem ilimitadas possibilidades estéticas e comunicacionais. Por outro lado, tais recursos também podem dificultar ou mesmo impossibilitar a comunicação, seja porque se pode ser seduzido pela forma *high tech* e não atentar para o sentido, seja porque aparelhos eletrônicos podem dar defeitos em momentos cruciais: a energia pode acabar ou simplesmente um ator pode desligar um fio sem ver. Estar na mão da tecnologia tem seus problemas conhecidos por todos aqueles que a usam em seus trabalhos.

Um aspecto apenas comentado anteriormente vale ser ressaltado: ainda há muita dificuldade, em um país como o nosso, no que diz respeito à infra-estrutura necessária em processos que visam a utilização de tecnologias. A prática teatral tem colocado diante dos artistas situações bastante precárias de trabalho, espaços absolutamente despreparados para receber este tipo de produção. Além deste problema já apontado, às vezes a prática tecnológica, por aqui, é “mambembe”, improvisada para “quebrar galhos”, para simular o que se desejava fazer. Isso muitas vezes se tem tornado um problema nas produções que buscam essa forma. O preço pago por uma boa aparelhagem, por um bom material de trabalho, ainda é altíssimo e fora da realidade de produção artística nacional, o que pode gerar diversos problemas de comunicação, na medida em que nos tornamos reféns da aparelhagem ou de certa infra-estrutura. Além disso, por mais que se teste, um equipamento sempre pode falhar. Em determinadas situações é preciso os planos B e C.

Máquina de Pinball em diversos momentos teve problemas e adaptações inevitáveis são feitas a cada montagem em um novo espaço, como, por exemplo, na apresentação do espetáculo em João Monlevade que foi feita em um espaço sem nenhuma infra-estrutura, no qual fazer funcionar toda a nossa aparelhagem e ter um bom espaço para projeção tornou-se impossível.

Sobre a questão da releitura de Brecht a partir de novas tecnologias, penso que, se ele estivesse vivo, estaria utilizando todos os recursos, entusiasta que era das novidades. Certamente não desprezaria as possibilidades de intervenções, de “quebras” proporcionadas por novos tipos de projeção, pela holografia. Estaria, penso, atento às possibilidades que a internet traz para se mostrar contradições, até em tempo real. A tecnologia certamente fornece ferramentas incríveis para se atingir o efeito proposto por Brecht, basta consciência na utilização.

É no âmbito do performático, pelo fato dos atores participarem ativamente da ação, que *Máquina de Pinball* se liga de forma definitiva ao teatro pós-dramático com suas cada vez maiores possibilidades de intervenção tecnológica. Esse caráter performático do espetáculo possibilita ainda a manutenção da obra em trabalho, pois é uma linguagem que necessita

“estar viva”, que precisa ser reinventada de acordo com o momento, com o espaço e, principalmente, com o público.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Marcos Antônio. A intermedialidade em textos espetaculares contemporâneos. *Aletria - Revista de Estudos Literários*, jul.dez. 2006, ed. UFMG.

ARAGÃO, Liana. Ruídos na representação da mulher: preconceitos e estereótipos na literatura e em outros discursos. *Anais do VII Seminário Fazendo Gênero 28, 29 e 30 de agosto 2006*.

BADER, Wolfgang. *Brecht no Brasil, experiências e influências*. Rio de Janeiro, Ed. Paz e Terra, 1987.

BARBERO, Jesús Martin. *Dinamicas Urbanas de la Cultura*. Colômbia: Ed. Pontificia Universidad Javeriana, 1994.

_____. *Oficio de Cartógrafo*, México: Fondo de Cultura Economica, reimpressão 2003.

_____. *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*-Vol. XXIII, nº 1, janeiro/junho de 2000. Consultado em 23/06/09 em: <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/rbcc/article/viewDownloadInterstitial/3663/3451>

BELUSI, Soraia. No Teatro – Diálogos estéticos com a autora. *O Tempo*, Belo Horizonte, 21 jul. 2008. Caderno Cultura, página 07.

BRECHT, *Estudos sobre teatro*. Coletados por Segfried Unseld, trad. Fiana P. Brandão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.

_____. *Poemas- 1913-1956*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. *O senhor Puntilla e seu criado Matti*. In *Bertolt Brecht. Teatro Completo*. V.8. Trad. Millôr Fernandes. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

CAMARGO, Roberto A. **Luz e Cena: Processos de Comunicação Co-evolutivos**. 2006. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica – Pontificia Universidade Católica de São Paulo, 2006.

CANCLINI, Néstor. *Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

_____. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: E-dusp, 1998.

CHIZZOTTI, Antônio. *A Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais*. São Paulo: Ed. Cortez, 2000.

COHEN, Renato. *Work in Progress na cena contemporânea - criação, encenação e recepção*. Editora Perspectiva, 1998.

DADICO SOBRINHO, João Marcos. Belo Horizonte, 2009. Entrevista concedida para a elaboração deste trabalho.

DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

_____. Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). *A educação do olhar no ensino das artes*. Porto Alegre: Mediação, 1999

ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo, Perspectiva, 1969.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Ed. Cosac Naify, São Paulo, 2007.

LEMOS, André. Arte eletônica e Cibercultura. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n-6, 1997. Consultado em: 15/05/2009 e disponível em:

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/2960/2243>

LOUREIRO, Inês. *Revista Latinoamericana de psicopatologia Fundamental* - ano V, n.2, jun/2002.

MACHADO, Arlindo. *Revista de Estudos Sociales - Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate – revista n.22, 2005*. Consultado em: 19/09/2009 e disponível em: <http://res.uniandes.edu.co/view.php/328/indexar.php?c=Revista+No+08>

MAFFESOLI, Michel. *A parte do Diabo: resumo da subversão pós-moderna*. São Paulo, 2004, Editora Record.

_____. *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MARCONDES, Ciro, Martín-Barbero, Canclini, Orozco: os impasses de uma teoria da comunicação latino-americana. *Revista Famecos*, Porto Alegre, nº 35, abril de 2008, quadrimestral 73. Consultado em 25/06/2009 e disponível em:

<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/view/5380/4888> -

MIRANDA, Wander Melo. *Local/Global*. São Paulo: Fundação Memorial da América Latina, s.d.

MUNIZ, Mariana. *La improvisación como espectáculo: principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor-improvisador*, tese de Doutorado pela Universidad de Alcalá en Facultad de Filología y Letras, 2004.

PAREYSON, L. *Os Problemas da Estética*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1989.

PAVIS, Patrice. *Análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

_____. *Dicionário de Teatro*. São Paulo, Perspectiva, 1999.

RATTO, Gianni. *Antitratado de cenografia – variações sobre o mesmo tema*. São Paulo, Ed. SENAC, 1999.

ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo, Perspectiva, 1985.

SANTIAGO, Carlos Fernando. O dramático, o épico e a crítica de Eles Não Usam Black-tie. In: *Revista Terceira Margem*, ANO VI, N 7, 2002.

SZONDI, Peter. *Teoria do drama moderno*. São Paulo: Cosaq e Naify, 2000.

VILAÇA, Nízia. Terceira Margem: Revista da Pós-Graduação em Letras. Rio de Janeiro. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Centro de Letras e Artes, Faculdade de Letras, Pós-Graduação, Ano VI, nº 7, 2002.

WILLET, John. O teatro de Brecht. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

Site de internet consultado:

PALATNIK, Abraham, Museu Virtual Abraham Palatnik, consultado em 29/09/2009.
<http://www.nac.ufrn.br/museu%20virtual/arte-tecnologia/lux.htm>

ANEXOS

Máquina de Pinball

Texto original, com adaptação para o teatro de Marina Viana em colaboração com O Coletivo. Inspirado em livro homônimo de Clarah Averbuck.

PRÉ-PRÓLOGO

Os três sinais clássicos do teatro serão substituídos por três blocos formados por uma projeção seguida de uma cena. Três temáticas pautam a contextualização temática nos sinais, sendo: “Rock”, “Sexo” e “Os Tempos Modernos”. Abaixo descrição detalhada.

1º Sinal

PROJEÇÃO - Rock: No primeiro sinal abre o vídeo do *rock and roll*, com várias imagens de ícones da música, os *posers*, com esse primeiro sinal são definidas as diferentes gerações da música *pop* que influenciaram a equipe no processo de montagem.

.Cena de ligação 1 – Banda. (Os três atores como posers de uma banda, Isaque toca guitarra e todos cantam o rock do amor)

O amor long story short, love, love, love, love, love, love.

Eu sei eu sou. I can't get no, so satisfaction, satisfaction.

To love, love, love, love, love, love.

Babe, oh babe. Love yours tears apart.

You know, boys don't cry.

To love, love, love, love, love, love.

2º Sinal

PROJEÇÃO - Sexo: Cenas de sexo explícito se misturam a cenas clássicas de amor, recolhidas de grandes clássicos do cinema.

Cena de ligação 2 – Dando a Referência. (Cada ator posicionado em um espaço do cenário lêem trechos do livro *Máquina de Pinball*, marcando o sentido sexual do livro).

Fidélis: Tenho duas opções: ou sofro como um cãozinho abandonado, choro, choro, choro, e espero passar, ou saio por aí me divertindo dentro do possível e comendo pessoas. Nada de canibalismo. Eu tô falando de sexo. Sentir algo que não seja dor é bom nessas horas.

Isaque: Lindo. Tudo indo bem demais. Meu sensor de sabotagem apitou e eu resolvi estragar tudo. Agarrei, trepei, fodi, dormi junto com o melhor amigo dele. Que amigo. Que papelão.

Priscila: 17 anos: a primeira vez que eu disse nunca mais vou me apaixonar. Agora não tenho mais essas viadagens. Quero me apaixonar sim. Pra isso que sirvo e é isso que me faz sentir viva.

3º Sinal

PROJEÇÃO – Tempos Modernos: Aqui a intenção é representar o mundo contemporâneo, *Hi-Tech*, a modernidade, o excesso de informação, a correria da vida cotidiana, a loucura das bolsas de valores, das guerras ou mesmo da Internet. É um momento onde quase há quase uma reverência às marcas da modernidade como a Apple, a Microsoft, ou ainda a Coca-Cola, além de ser um momento onde se trabalha um jogo com imagens de alguns ícones da nossa sociedade em contraposição, como por exemplo: George Bush, Bin Laden, Saddam Hussein, Ronald Mac Donald, Bill Gates ou ainda Gisele Bündchen ou Dercy Gonçalves.

Cena de ligação 3 – Assumindo o jogo. (Enquanto Camila, de sombrinha, diz o trecho abaixo, Fidelis e Isaque sopram pó branco repetindo partes do que a personagem diz, os dois estão de pé no sofá em cima de Camila)

“É tudo uma grande farsa. Parece assim, grande coisa, mas no fim sou eu sozinha juntando uma pilha de tralhas no chão com as costas doendo e cinza por dentro. Sempre tudo uma grande farsa. É até engraçado e ridículo querer acreditar em outra coisa qualquer, engraçado provocador de uma risada daquelas cheias de ar, a irritação crescendo, irritação comigo por esperar qualquer coisa, não é assim, nunca foi para ser assim, sempre foi para ser só eu. E agora, quando acordo, lembro que sonhei com um passado remoto e também ridículo, outra farsa, nada nunca existiu senão dentro da minha cabeça. Eu mesma às vezes acho que não existo fora dela, fora destas paredes, fora desta tela e disso que eu não escolhi, mas que agora sou eu. Tudo uma grande farsa com uma grande fuga, um gran finale e uma nova apresentação amanhã, uma farsa tão real que ninguém, nem eu, sabe mais como sair dela com vida.”⁶⁴

Black Out

PRÓLOGO – MY SWEET PRINCE

(Nesta cena o foco todo da cena está na música, “My Sweet Prince” da banda Placebo. Esta é uma cena só de música e movimentos, propositadamente a música entra em volumes altíssimos, preenchendo todo o espaço e gerando um impacto até pela própria vibração do som. É importante que a plateia sinta o som. Nas partituras de movimentos três solos individuais são exibidos com movimentos que a plateia verá no espetáculo. A intenção geral da cena é colocar as três bolas (atores) no jogo de pinball. Eles entram em cena como se tivessem sido jogados pelo propulsor da máquina que lança as “bolas”. Os movimentos representam o “vazio”, a “solidão” e os “encontros e desencontros”).

Cena 2 - Discursos

⁶⁴ Trecho do texto dramático *Máquina de Pinball*, que foi escrito por Clarah Averbuck para integrar o programa do espetáculo, mas que acabou como uma cena de transição entre os sinais do início do espetáculo.

PROJEÇÃO – Vídeo-game: Um vídeo animação dos três atores como se fossem personagens de um jogo de *vídeo-game*, passa na tela ao longo da cena.

Fidélis: O século XXI mal começou estamos em meio ao nada perdidos no tempo. Os reality shows caíram como uma bigorna na cabeça do Brasil. O mundo é cor de rosa, tem festa todos os dias....

Isaque: Mas ninguém acorda de ressaca..

Fidélis: Escravos Cardíacos das estrelas,
Conquistamos o mundo antes de nos levantar da cama.

Isaque: Mas acordamos e ele é opaco,
Levantamo-nos e ele é alheio,
Saímos de casa e (puta que pariu!)⁶⁵ ele é a terra inteira.
Mas o sistema solar, a via Láctea e o indefinido.
(Álvaro de Campos)

Fidélis: (*No microfone*) TUTUUUUUU Bem vindos ao século XXI. Realidade travestida de ficção, travestida de realidade...

Isaque: Falo na Língua de um simplório experiente...

Fidélis: ...que obviamente gostaria muito mais de ser um covarde resmungão. Esta nota deveria ser bem mais fácil de ser compreendida...

Isaque: Eu não sentia a excitação de escutar assim como de ler e criar música, e de compor algo por tantos anos. Eu me sinto culpado de dizer estas coisas através destas palavras. Por exemplo, ...

Fidélis: quando estamos no *back stage* e as luzes se apagam e o rugido enlouquecido da multidão começa, ...

Isaque: ... isto não me afeta da maneira que afetava o *Freddy Mercury*, que parecia adorar e gostar do amor e da admiração da plateia, que é algo que eu admiro e invejo totalmente.

I know it's only rock and roll

Fidélis: *But I like it*

⁶⁵ Não faz parte do poema no original (o referido trecho é do poema *Tabacaria* de Álvaro de Campos).

Camila: *(Nesta cena inteira ela está com microfone de lapela)* Há um mês eu tinha TV a cabo, geladeira, forno de microondas, *contour pillow*, liquidificador, videocassete, lava-louças, *cabel modem*, sacada e namorado. Agora eu moro em um quarto onde não cabe um homem adulto deitado no chão.

Fidélis: *(no microfone)* A CULPA É DA XUXA?

Isaque: *(no microfone)* OU DO MESTRE DOS MAGOS?

Camila: Constantemente eu tenho ataques de “quero ir pra casa”, mas são absolutamente inúteis. Então o que dá pra fazer é encher a cara e encarnar o Vicente Celestino ou o Lupcínio Rodrigues ou os dois – o que pode ainda ser mais deprimente quando você se dá conta de que eles sofriam melhor [...]

Isaque: Mamãe disse a Zequinha nunca pule aquele muro Zequinha respondeu...

Fidélis: *(no microfone)* Eu e minhas verdades suicidas!

Camila: E então, que vocês esperavam de mim?

Isaque e Fidélis: *(Pulando entre as estruturas, passando por cima da cabeça de Camila)*

Emprego fixo?

Vida estável?

Nome limpo?

Menos Pieguice?

Fim previsível?

Hein Hein?

Camila: Sim, sou mulherzinha. Uso maquiagem, salto agulha, piercing no umbigo e esmalte com glitter. E sou feliz assim. Mulherzinha, mas com bolas.

Fidélis: Eu não gosto de Margareth Tacher! Mulher fálica o caralho, eu tenho buceta, cacete! Que ela seja dentada. Que engula o poder do outro, mas que não se feche para tê-lo. Yo no tengo cojones, tengOvaaaaaários!!!!

Camila: ...o que pode ainda ser mais deprimente quando você se dá conta de que eles sofriam melhor [...]

Isaque: *(no microfone)* Tornei-me um ébrio e na bebida eu tento esquecer aquela ingrata que eu amava e que me abandonou e me fez sofrer. Eu não tenho nada, ando pelas ruas, tudo terminou.

Camila: Bolas. “Camila, você emagreceu!” Abençoada seja a “Dra. Boleta”, que me dá folhas e mais folhas de receita azul. Quem tem azul tem tudo. Mas eu não quero tudo. Só anfetaminas. Cloridrato de Anfrepamona, vulgo Inibex ou Hipofagin. Uma dádiva na vida de pessoas que não gostam de dormir ou maníacas depressivas sem dinheiro pra comer. Todas alternativas estão corretas.

Isaque: Rosalina bom padre que pergunta, esqueci esse nome e a dor adjunta.
(os três atores falam ao mesmo tempo)

Isaque: *(fazendo som de cuíca..)*

Fidélis: Brasil meu Brasil brasileiro, do macaco, do viado com porra na boca. Cadê meu lugar. Eu sou primeiro. Morte aos negros. Judeus isoneiros. Carrapato e banana. Virgens estúpidas. Castrado no pasto. Verde. Que dói amarelo. Rock pasteurizado. Bebida sim. Arma sim. Sexo sim. Vida sim. Democratas tiranos. O pedaço maior é meu. Banana no cu. Cu rebolando. Mata que mata. Cristo é estátua. Umbanda pelada. Cheiro de ratos. Carros inúteis. Chapinha prensada. Navio indo embora. Cadelas tossindo. Homens de saia. Mulheres de aborto. Imagem que cola. Casinha cansada. Mulheres de bruços. Árvores que cansam. Carne virada.

Camila: Só que eu sou atriz, aparecida, com pequenos ataques de Diva, eu que num sou ninguém com ataques de protagonismo? E soffro, ainda tão nova, e sem nenhum milhão no banco, nenhum sucesso de bilheteria e nenhum milhão de cópias vendidas, já soffro aquelas doenças de astro de rock com mania de perseguição e que todos estão querendo roubar a sua ideia genial. Claro que isso é um exagero, né...

Fidélis: Eu sou o primeiro.

Isaque: Eu é que sou o primeiro rapaz.

Priscilla: Eu sou a primeira.

Fidélis: Existe um eu em mim...

Camila: (...) e na partilha dos bens o namorado ficou com um deles e com os bonequinhos dos Beatles, único motivo de briga até então, fora as traições que nos levaram ao nosso trágico fim. Minhas, que fique claro. Porque preciso me apaixonar a toda hora, ou não consigo produzir porra nenhuma. Por isso meu ex-namorado, de quem eu realmente

gostava não quis mais saber de mim: não consigo ficar com uma pessoa só. Consigo amar uma só pessoa e essa pessoa era ele. Depois de dois anos ele não quis mais saber e me expulsou de casa. O que fazer? Tentar explicar? Não adianta, ninguém entenderia, nem eu. Agora, o amor da minha vida esta semana só se refere a mim como a “farsante” e cobra a fortuna que devo a ele. Love is suicide.

Fidélis: Sexo definitivamente não é para pessoas escrupulosas. Sexo é um intercâmbio de fluidos, saliva, mal cheiro, mal hálito, esperma, pezinho, mãozinha, não é?

Isaque: Se é só ternura e espiritualidade etérea reduz-se a uma paródia estéreo do que deveria ser... nada.

Camila: *(para a plateia)* Um conselho: Nunca cozinhe de óculos. Você eu não sei. Mas tenho essa mania de enfiar a cara na panela pra ver como andam as coisas ali dentro e acabo sempre com os óculos embaçados. Isso acontece diante de pratos fumegantes e canecas de chá. Humilhante.

Fidélis e Isaque: Camila Chirivino, vinte e poucos anos, largou a faculdade de Jornalismo e de Letras pela metade, gosta de gatos, chocolate, vodka, homens magros e sem pêlos, olhos escuros, jazz e rock.

Camila: *(diretamente ara a plateia)* Por enquanto é tudo que você precisa saber.

Cena 3 - Camila e Henri

PROJEÇÃO – Placar: Durante toda a discussão, na tela de projeção, vemos os ponteiros numéricos de uma máquina de pinball. Enquanto a cena acontecia, um placar atrás dava ou tirava pontos dos “jogadores”, marcando as ofensas trocadas, marcando a dor que aumenta e diminui ou ainda a raiva, pontuando assim as variações de humor das personagens ao longo do jogo, segurar essas variações indicaria, em um jogo, quem “ganha” a discussão.

Henri: Camila?! Camila!?

Eu quero que você vá embora da minha casa.

Porque eu sou um menino igual a você. Porque eu não dou conta porque eu tenho medo. Porque eu não sou soldado, nem jurado de morte, nem bom partido nem funcionário. Que eu não sou cavaleiro nem D. Quixote, porra.

Eu sei que eu não sou dono de nada. Nem de você.

Mas eu tenho que te matar. Pra morrer depois. É isso. Depois do pote esvaziado vou fazer o que tem que se feito. Fazer o que eu tenho que fazer... Não é assim que se diz? Não é assim que sempre se disse?

Camila: Não adianta eu não aprendo. Não entendo que o amor dói. Amor sempre vai doer.

Homens, eu os amo mas eles fodem com a minha cabeça. Não entendo. Entendo, claro, mas não entendo. Ou entendo e quero deixar as coisas mais fáceis e perdoáveis pra mim mesma. Preciso de dar um jeito de arrumar o caos que eu sou.

Henri: A questão não é saber se você precisa se apaixonar a toda hora. A questão é saber se você dá conta ou não do peso da sua vida.

Camila: Menino, você não sabe quem eu sou. Eu também não sei quem você é, mas não quero adivinhar errado então deixo o tempo me contar. Ele conta tudo sempre. E nunca mente. Menino, para de me rotular e me dizer quem eu sou. Eu sei quem eu sou.

Henri: Vou criar um discurso bacana, trágico, tenso... Justifico minha vontade de vingar o meu fracasso e a minha incapacidade de esquecer..Bacana trágico e tenso, é isso eu sou um banana trágico e tenso, trágico e tenso.

Camila: De novo. De novo esta merda. Os homens devem ter um sindicato. Eles decoram o texto, recitam com a mão no peito e ganham uma carteirinha secreta. No livro de regras deve ter coisas como: Jamais fique com uma mulher que possa quebrar seu frágil coração maricas.

Henri: Porque eu não consigo esquecer. Engraçado. Queria saber se você vai conseguir. E minha vontade é que você não esqueça nunca Eu era bom!! Eu era bom, porra! Não esquece não.

Camila: Foda-se. Que merda foda-se. E só um homem. É só um homem. Tenho duas opções: ou sofro como um cãozinho abandonado, choro, choro, choro, e espero passar, ou saio por aí me divertindo dentro do possível e comendo pessoas. Nada de canibalismo. Eu tô falando de sexo. Sentir algo que não seja dor é bom nessas horas.

Henri: O tempo vai passar e talvez, eu até sonhe com você de barriga grande...

E eu conte isso pra você desleixadamente como quem num quer nada.

Eu não quero nada. Eu tô inteiro. Não eu não tô inteiro. Eu tô inteiro...!?

Camila: Será?

Henri: Você me enlouquece! É Você. É o mundo. Sintomático. Doído. Um dia a gente aprende, mocinha. Por favor não esqueça, não esqueça, eu prometo, não esqueço, não esqueço...

Camila/ Henri: *(para a plateia, baixo, enquanto Isaque recita Drummond)*

Porque essa é a minha chance de redimir de tudo pra mim mesma, de mostrar que eu posso andar na linha, mesmo que ela fique em cima de um muro de dois metros.

Isaque: *(no microfone)*⁶⁶

Não, meu coração não é maior que o mundo.

É muito menor.

Nele não cabem nem as minhas dores.

Por isso gosto tanto de me contar.

Por isso me dispo,

por isso me grito,

Sim, meu coração é muito pequeno.

Só agora vejo que nele não cabem os homens.

O mundo é grande. Viste as diferentes dores dos homens,

Sabe como é difícil sofrer tudo isso, amontoar tudo isso

num só peito de homem... sem que ele estale.

Meu coração não sabe

Estúpido, ridículo e frágil é meu coração.

Só agora percebo

como é triste ignorar certas coisas.

(Na solidão de indivíduo

desaprendi a linguagem

com que homens se comunicam).

A tarde talvez fosse azul, não houvesse tantos desejos...

Camila/Henri: Eu não bebo a mesma dose que você. Eu tenho a minha dor e a minha alegria.

⁶⁶ Trecho montado a partir de recortes do poema *Mundo Grande* de Carlos Drummond.

Camila: Eu tenho a minha medida

Henri: Eu também tenho a minha medida

Fidélis: E viva a ironia... Porque roqueiro que se leva a sério, pelo menos por aqui é um saco, é preciso ter fé... Principalmente a porra da fé cênica, mas isso não quer dizer que o rock vai salvar o mundo, mas nós três aqui vamos gritar assim mesmo... E deixe que a plateia exercite a sua inteligência irônica.

Cena 4 - São Paulo

(Logo depois da saída do poema do Drummond, foquinho mínimo de luz. Somente voz, sem nenhum outro som).

Fidélis / Isaque: *(com energia, mudando o clima)* É como eu sempre digo. Viva a ironia. Roqueiro que se leva a sério, pelo menos por aqui, é muito chato. É claro que tem que ter fé. Principalmente fé cênica. E isso quer dizer o Rock não vai salvar o mundo. Mas grite assim mesmo. Deixe que a plateia exercite um pouco de sua inteligência irônica.

Música do Caetano: “No dia em que eu vim-me embora”. *(Começa a música, silêncio, escuro. Uma luz no sofá. Escuro, entra por cima da música um barulho de ônibus ligando, saindo, as luzes do sofá se acendem, o sofá começa a se movimentar entra a projeção em forma de frase passando, projeção na tela).*

PROJEÇÃO: Camila mudou-se para São Paulo abandonando seu porto seguro, nesse caso Porto Alegre, após do trágico fim de seu namoro quase casamento. Foi embora cheia de dívidas e foi morar num quarto de empregada com seu gato Julian. Camila ama gatos. Camila ainda ama seu namorado.

(Depois que o sofá vai e volta na plataforma, a música ainda continua e ouve-se o barulho do ônibus parando, simultaneamente a música do Caetano já vai ficando mais no estilo das baladas paulistanas).

Fidélis / Isaque: *(Texto sobre São Paulo: Como uma rádio, muito estranha, ultrapassada).*

Consolação, sesc paulista, Trianon, masp, 25 de março, parque da Mônica, escorregador do Jotalhão. Panaméricas de áfricas utópicas do mundo do samba mais possível novo quilombo de zumbi. São Paulo, terra do Sílvio Santos e do Zé Celso Martinez! Japonês e Italiano. Garoa e poluição...
Caralho que cidade suja, *(cantando)* alguma coisa acontece no meu coração...

Cigarro. Cinzeiro. Dedos amarelos. Papo furado. Papo. Papo.

Camila: Eu quero beber.

Fidélis / Isaque: Absolut... Smirnoff... Orloff... Roskoff, Natasha, Balalayka, Bakunin, Rasputin, Stanilavskin, Sputnik, Osobaya, Paloff, Pankoff, Perestroyka, Kamarada ... DASVYDÂNIAN!!!⁶⁷

Camila: Homens... Eu amo, mas eles fodem com a minha cabeça!

(Uma música de balada entra em bom volume, eles já estão em uma boate, um jogo físico de insinuações acontece enquanto o texto é dito)

Camila: *(dançando, se esfregando em Fidelis)* Então eu me apaixonei irremediável e irreversivelmente. Conheci esse cara que escrevia bem pra caramba, tocava guitarra, usava saia e dizem, pintava os olhos...

Conheci esse cara que escrevia bem pra caramba, tocava guitarra, usava saia e dizem, pintava os olhos. Interessantíssimo.

(aumenta o volume da trilha, clima de balada)

Camila: Estávamos efetivando o crime quando apareceu o amigo dele. E me apaixonei pelo amigo dele. Fiquei de quatro, completamente louca pelo cara. E ele por mim. Lindo.

Lindo.*(No meio deste trecho Fidelis sai e Isaque entra no jogo de Camila)*

(aumenta o volume da trilha novamente, clima de balada)

Camila: Tudo lindo. Tudo indo muito bem. Meu sensor de auto-sabotagem apitou e eu resolvi estragar tudo. *(pausa na música)*

Henri tinha passado a noite em claro e foi dar uma dormidinha enquanto eu encontrava uma amiga. E chegaram os outros. E comecei a beber caipirinhas de morango. E foram

⁶⁷ Saúde em russo.

chegando mais outros e nada do Henri. Uma hora de atraso.. Duas, três. Celular desligado. Cinco caipirinhas de morango. Ninguém em casa. O mundo girando. Então bebi mais, tirei a roupa, agarrei o amigo dele que não usava saia coisíssima nenhuma. *(como quem confessa a cagada)* Agarrei, fodi, dormi junto com o melhor amigo dele. Que amigo. Que papelão. Foi bom. Bela trepada, mas não valia um milésimo do Henri. Eu apaixonada só faço merda. Como os amigos dos caras e choro e vomito e tiro a roupa um horror.

(Como que participando de uma lembrança de Camila, Henri começa a falar e ela termina a fala, este trecho que a personagem relembra agora, é uma parte da cena Camila e Henri, é uma antevisão)

Henri: Eu quero que você vá embora da minha casa. Porque eu sou um menino igual a você, porque eu não dou conta... Porque eu não sou soldado, nem jurado de morte, nem bom partido nem funcionário. Que eu sei que eu não sou dono de nada. Nem de você. Que eu não sou cavaleiro...

Camila: Nem D. Quixote porra! Porra... Volta a fita, volta mais... *(querendo lembrar fatos mais antigos)* Isso, 17 anos: Meu primeiro amor aquele que sempre dói muito e que me fez chorar e emagrecer dez quilos e perder a dignidade e ficar magrinha e doente sofrendo debaixo da mesa do meu quarto...

Menino Júlio: Camila!

Camila: Nós ficamos juntos e tinha a lua redonda e linda e os olhos dele redondos e lindos, e os beijos dele, e a barriguinha apertável dele e era ele e eu disse não me deixe nervosa, não me largue, não me mate de raiva nem me peça perdão... E teve uma festa. E ele fez tudo isso.

Quando cheguei me deram uma bebida demoníaca chamada Flor da montanha, que tinha gosto de metanol com borracha queimada. O aviso NÃO TOMA TUDO, veio meio tarde, gritado em uníssonos pelos nativos depois que virei um copo inteiro. Bastou pra que eu passasse mal, rolasse na lama vermelha, fizesse *strip*, chorasse, me declarasse, tentasse me atirar do poço artesiano, o diabo.

(Enquanto eles conversam toca a música Meu Primeiro Amor)

Menino Júlio: Camila? Camila, cê lembra de mim?

Camila: O Julio... Lembro dele... Sabe aquela coisa gaita na janela, namorim de portão, abraço na chuva e declaração de eternidade no coreto da praça no carnaval de 96?

Menino Júlio: (Julio ri) Bom né?

Camila: Bom...

Menino Júlio: Quê que você anda fazendo?

Camila: Num sei...

Menino Júlio: Fica tranqüila. Eu to aqui. Quer dizer, eu num sou mais eu, mas eu continuo contigo, entende? Meu corpo não é mais esse, mas “esse”, continua com você... Ce tá me entendendo?

Camila: Tô. Tô. Acho que tô... Menino Julio... Lembro sim. Lembro muito. Um sorriso...

Menino Júlio: (Julio dá sorriso largo) É, você não esqueceu né?

Camila: Não, eu não esqueço.

Menino Júlio: Tá tudo bem?

Camila: Relaxa, num é nada com você. Só tava pensando... Daí você apareceu... *(Fim da lembrança, desfaz-se o foco do menino Júlio e ele some, Camila está sozinha)*. Cadê o Julio? Foi embora, Camila. O Julio foi embora. Quando digo que só faço merda quando me apaixono. Realmente falo sério. E a merda é sempre proporcional ao tanto que eu gosto do sujeito. 17 anos: primeira vez que eu disse nunca mais vou me apaixonar. Mas eu quero me apaixonar sim. Pra isso que sirvo e é isso que me faz sentir viva. Porque essa é a minha chance de me redimir de tudo para mim mesma, de mostrar que posso andar na linha mesmo que ela esteja em cima de um muro de dois metros.

Isaque: E Depois de Henri ou Super Homem,

Menino Julio ou Peter Pan,

Homem Glam ou Homem Glam.

Eis que surge Daniel ou o Garoto Coca-Cola.

(Garoto Coca-cola, com uma coca média na mão)

Daniel: O meu nome é Daniel. Cara, eu adoro os seus textos... Faz horas que quero falar com você... Cresci nos anos noventa. Aprendi a ouvir musica depois de 1994. Sou neto dos hippies e já nasci com um grande cagaço. Mas não me olha assim não. Sei ser poético. Sou bom assim, melancólico. Tenho boas respostas pra minha vida. Não queria ter esse tal cagaço... E vocês não escapam dessa teoria. Você é muito legal, e é bom estar com você, eu já sabia que estar com você ia ser legal, porque você é esperta e bonita e legal e gosta das mesmas coisas que eu...Estou dizendo basicamente que gosto de você...Mas é muito difícil para mim ficar com uma pessoa tão pesada igual a você.

Camila: Pesada? Pesada foi demais. *(Entra um jazz incidental, que dissolve a cena anterior)*. Eu sei que eu nunca mais vou conseguir ouvir jazz sem lembrar dele. E quando ouvir jazz vai doer, porque eu vou saber que ele vai estar com outra pessoa ou sozinho. Não importa ele não vai estar comigo. Dorzinha...

Camila: *(outro clima já, estamos em outro ponto depois da quebra da rádio, a partir de agora vamos para Londres)* - Paixão e dor caminham de mãos dadas, mas que se foda a dor. Eu quero ele e só ele agora. Mas agora não dá. Então eu resolvi dar um pulinho ali em Londres.

(Os três atores se posicionam em fila no palco e fazem um movimento estilizado para o ato de enrolar e acender um baseado)

Cena 5 - Londres

(Este é o momento mais onírico do espetáculo. Deve ser uma cena imagética: um vídeo simples de texto passa na tela e vai destacando pontos, pessoas ou coisas famosas de Londres, para marcar a chegada de Camila. O que vemos depois é só uma reprodução do “fog londrino”, formado por uma chuva de dois quilos de farinha, jogados pelos dois atores, que são vistos pelo público, do alto da estrutura sobre a personagem Camila. Durante toda a cena, a música dos Beatles She’s Living Home toca inteira, em alto volume. Camila escreve com o dedo na Farinha que cai: I can’t get no satisfaction. Canção dos Rolling Stones).

PROJEÇÃO: “Do Príncipe Charles, do Picadilly Circus, dos Beatles, do Oásis, do Radiohead, do Shakespeare, da Rainha Vitória e da primeira Elizabeth, do ônibus de dois andares e da cabine vermelha. Do Peter Pan, da Mary

Poppins, dos soldados imóveis, daquela troca de guarda enfrente ao Palácio de Buckingham, do Madame Tussaud, da Abbey Road e do The Clash conclamando todos a subirem no Relógio”...

Cena 6 - Dívidas / Emprego.

(Voltando de Londres)

Camila: Olá realidade. Olá, apartamentinho. Olá, Julian. Olá, sofá cama desconfortável. Olá hóspedes novos. Olá, dívidas. Olá realidade...

(Isaque cita o texto teórico de Michel Maffesoli, Fidelis cita títulos de livros de auto ajuda)

Isaque: (...) realidade incontornável: o trabalho não é mais o valor essencial. É bem verdade que o desemprego é muitas vezes encarado como uma desgraça.

Fidélis: Como Fazer Amigos e Influenciar Pessoas.

Isaque: Mas muitos jovens nem por isso chegam a desejar algo estável. Pelo contrário: vão se adaptando ao vai vem trabalho desemprego, aos contratos precário seguidos de períodos de seguro-desemprego.

Fidélis: Como Falar em Público e Influenciar Pessoas no Mundo dos Negócios.

Isaque: Resumindo: tudo, menos uma carreira de empregado com salário mínimo ou funcionário dos correios.

PROJEÇÃO: Charles Bukowsky era funcionário dos correios.

Fidélis: Administrando Através das Pessoas.

Isaque: O trabalho, vale lembrar, era o instrumento privilegiado da ação sobre si mesmo e sobre o mundo, e isto para alcançar o “bem”. A perfeição futura.

Fidélis: O Líder em Você.

Isaque: O trabalho era causa e efeito do homo oeconomicus , de um indivíduo reduzido à produção e que tinha o produtivismo como ideologia por excelência.

Fidélis: Sr. Abravanel, esse desconhecido!

(Camila no sofá)

Camila: O problema é como? Sobrevivo de *free lances* e caixas e caixas de Kit refugiado mandadas por minha mãe, quando ela pode. E ela nem sempre pode. Tinha litros de contas a pagar, mas preferia ignorá-las. Cartão de crédito não é dinheiro, mas não entra

na minha cabeça que um dia tenho que pagar o que gastei. Simplesmente evito em pensar nisso. Infelizmente desta vez meu pai não permitiu – até porque os cartões eram dele, já que os meus estavam bloqueados e ele tentou ajudar e ser legal – e me mandou pagar. Mandou, bravo. Sim, ele é hippie, mas também é italiano. Não queira ver um Chirivino bravo. Eu não quero. Fui atrás do emprego com rabinho entre as pernas.

(Primeira entrevista)

Fidélis: Currículo?

Camila: Aqui. *(Estica o braço para entregar e não tem resposta).*

Isaque: Antecedentes?

Camila: Razoáveis.

Fidélis: Recomendações?

...(a partir de então um jogo frenético de perguntas é feito por Fidelis e Isaque para a personagem Camila).

Fidélis e Isaque: Formação acadêmica?

Pós-graduação?

Inglês? Espanhol? Francês?

Tempo de experiência?

Idade?

Quem indica?

Lésbica?

Casada?

Grávida?

Alguma doença crônica ou sem cura?

Quanto de quadril?

Distúrbios emocionais frequentes?

Inteligência Emocional?

Qualidade total?

Vencedora?

Algum prêmio?

Publicações?

Assina revista Veja?

Já leu Dale Carnegie?

Paulo Coelho?

Personalidade de sucesso pra você, quem é?

Algum certificado de conclusão? De presença? De qualificação? De status?

De proveniência? De conveniência? De aparência? Tem?

(Camila que estava segurando o seu currículo, em riste, no alto da estrutura, deixa o currículo cair no chão e a cena se desmonta).

Cena de ligação: Telefonema da revista

(Voz em off)

Telefone: Camila?

Camila: Sim?

Telefone: Então Camila. Tava lendo seus textos... Bacana eles. Mas acho que você não se enquadra no nosso perfil, entende? Estamos procurando outro tipo de profissional...Camila?

Camila: Sim.

Telefone: Você esta ouvindo?

Camila: Claro. Olha te mandei os meus textos mais legais. Não é o que eu tenho de mais padrão entende. Já fiz umas reportagens bem caretas. Posso te mandar.

Telefone: Manda Camila, manda. Adorei os textos, não entenda mal, você tem muito estilo, mas acho que não é exatamente o que procuramos...

Camila: Vou mandar então.

Telefone: Manda, Camila, manda. Você pode colaborar com a revista... Você gosta de música né?

Camila: Escrever sobre música... *(à parte, distanciado)* Negrinho, no estado em que estou, escrevo até sobre turfe. Gastronomia, dieta, astrologia, faço horóscopo, invento signo novo. Canguru, que pula de dia 15 em dia 15. Borboleta. Castor. Texugo. *(voltando ao telefonema)* É, musica, literatura, cinema, literatura em geral. Isso é o que mais me interessa. Vou mandar os outros textos.

Telefone: Manda, Camila, manda. Ó, preciso desligar, mas manda os outros textos.

Camila: Vai tomar no cu!

(Camila sentada no sofá. Está com fome e sem dinheiro. Mas graças a deus existe o Dr. Boleta. Ela toma uma anfetamina pra ver se passa, o delírio começa imediatamente com uma chuva de cápsulas de comprimidos que caem sobre a personagem, a partir de então, estamos entrando no Freak Show de Tia Medusa)

Cena 7 – Delírio / Tia Medusa

Camila: *(Suor)* Todo mundo já sabe. Que a culpa é da Xuxa e do Mestre dos Magos, que somos a geração SPC mais que qualquer outra, que somos mais comprados e vendidos que qualquer outra (começa a pingar cápsulas, Camila agitada) Todo mundo sabe que Kurt Cobain nunca leu Álvaro de Campos, e que o tempo de se tornar adulto tem se tornado mais longo a cada dia que passa. E que o mundo continua grande. Grande. Muito grande.

(Barulho de salto no fosso, aos poucos Isaque sobe e senta no sofá com Camila, Medusa aparece lá embaixo)

Isaque: *(Sobre Medusa)* Uma mulher extremamente bonita. De vida muito permissiva, debochada e dissoluta, que causou a fúria de Atena que a castigou transformando-a em um monstro com serpentes no lugar dos cabelos e um olhar amaldiçoado que petrificava quem a fitasse. É uma maldição proporcional a descoberta da AIDS para a antiga geração do amor livre. Pense um pouco.

(Camila está confusa, não entende direito a viagem que está tendo)

Isaque: Nos anos oitenta. A geração pós-hippie eram os yuppies, pelo menos lá na América onde o ex-ator hollywoodiano era presidente da nação. Os yuppies eram juvenzinhos bem sucedidos que antes dos trinta já tinham conquistado seu milhão. Lembra do Psicopata Americano? Cristhian Bale? Melhor, melhor, o próprio personagem de Edward Norton antes desenvolver o seu alter-ego gostoso no Clube da Luta.

Tia Medusa: Aqui funcionou da mesma forma, os yuppies eram caretas, juvenzinhos com seus diplomas cheirosos e novos, com apartamento, dvd, tv de plasma cable modem, contour pilow...

Isaque: Agente não é yuppie e agente não é hippie. Agente toma banho mas agente não é careta.

Tia Medusa: Um milhão na nossa conta duraria um par de horas e se tornaria um milhão negativo. De certa forma agente é um hippie limpinho que vive como se tivesse um milhão no banco. *(sorriso amarelo... OU MELHOR, SARCASMO AMARELO...)* O que é mesmo a Geração X ?!

Isaque: Volverine, Tempestade, Vampira, mutantes devedores da alma. Alternativos pero capitalistas... Mas também não somos a famigerada Geração X.

Tia Medusa: Deu pra entender?

Isaque: Não é pra entender

Tia Medusa: Dá pra perceber.

Isaque: Não, melhor nem pensar nisso. Melhor nem pensar nisso.

Tia Medusa: Ta bom, meu nome então é Medusa, Não olhem pra mim não olhem para mim!!! *(Muita luz.)* Sinceramente não sei quem é Perseu!!! Quem poderá nos defender? Capacete, sandálias aladas e escudo de cobre pra refletir a nossa cagada. Oh! Geraçãoozinha Inadimplente hein...

(Entra o Jingle da Geração SPC em playback)

Gastou sem ter.

Te convocamos para vir pro SPC.

Mais um carnê.

Te convidamos para vir pro SPC.

Comeu patê.

Se fudeu...

Quem mandou nascer na geração SPC!

(durante a cantoria Isaque coloca a máscara de Ariel a Pequena Sereia em Camila ele e Fidelis começam a andar pelo espaço desordenadamente até que se estabelece o seguinte: Isaque numa das extremidades, Fidelis lá embaixo Camila no Sofá de pé com máscara de sereia)

Tia Medusa: Dinheiro é um pedaço de papel

Isaque: Por valor nos olhos da cara não é novidade no Cambio Negro de órgãos humanos. Me perguntaram se eu nunca pensei em vender a alma pro coisa ruim

Tia Medusa: Acreditar que o paladar não precisa daquelas coisas brilhantes e gostosas que só uma boa quantia de cédulas pode fornecer. Ser capaz de vencer todas aquelas vitrines sem as desejar...

Tia Medusa: Tia Medusa hoje tem um programa todo dedicado a você, que um dia estará sem nenhum tostão furado, matando cachorro a grito, sem nem pra cagar na rodoviária.

Isaque: Oferecimento:

Juros: eu cresço, cresço, cresço... e te como o cú.

Crédito: vinde a mim todos os aflitos e famintos que eu vos aliviarei.

Nome sujo: 5 anos na fogueira dos hereges de mercado não tem preço!!

Tia Medusa: Hoje Tia Medusa tem convidados especiais. Dois membros da mitologia ocidental. O cheque especial e Ulisses. O cheque especial seduz um ser humano a ponto de fazê-lo afundar e afundar... Ulisses engenhosamente não afundou porque tinha cera nos ouvidos...

Que entre o cheque especial! (*Entra cheque especial sereia*).

Que entre Ulisses! (*Entra Ulisses com fone de ouvidos*).

Nós vamos agora dar uma chance ao cheque especial de seduzir o Único homem que não afundou por sua causa!! Então, qual o seu lance?

(Um jogo de leilão se estabelece entre Ulisses e o Cheque Especial, que faz um strip para tentar seduzir Ulisses, mas não vence)

Cheque Especial: 200 reais, 1.000 reais, 2.000 reais... (*realiza-se o jogo, quando chega em dez mil reais e Camila mostra o peito pra Ulisses, Tia Medusa intervém*)

Tia Medusa: Perdeu, perdeu, perdeu, apelou perdeu, mostrar essa *lingerie* barata, não!

Ulisses: Posso cantar uma canção?

Tia Medusa: Claro.

Ulisses: (*música do cheque especial*)

Veja um exemplo, dois pontos

o Senhor fulano possui uma conta corrente com um cheque especial,
ao verificar o seu extrato, observou as seguintes informações:

Conta corrente: oitocentos e dez reais,

e o limite do cheque especial: mil reais,
saldo total, mil oitocentos e dez...
MUITO CUIDADO tem bancos que somam o seu saldo,
o da conta corrente com o do cheque especial,
como se fosse uma coisa só...
E o correntista supõe que seu saldo é REAL!

Camila: (Tirando a máscara de Ariel) Para! Para.. Para tudo. Já deu, já deu. Acorda Camila
(*Isaque sai assoviando e procurando o emprego, como se fosse um cachorro*).

Cena de Ligação: Procura-se

Fidélis: (*lendo sua camisa como se fosse um jornal*)

Precisa-se porteiro de Cinema.
Precisa-se de garçõnete de Café *Cool* Esnobe
Precisa-se de modelo vivo para a escola de Belas Artes
Precisa-se de doador de esperma
Precisa-se de cobaia para experiências no campo da farmacologia

Camila: Porteiro de Cinema, é isso! Ver filmes de graça. Comer quilos de pipoca, ganhar pôsteres exclusivos e paquerar os super *cool*...

A agência de empregos ficava no centro da cidade. Na sala, cinco pessoas: uma senhora gorda e de cabelos grisalhos, um mulatinho de no máximo 16 anos com uma camiseta do Racionais MC'S, dois homens magros e nordestinos e a parecidos e uma menina magrinha e tímida.

Que se fodam todos eles precisam mais disso do que eu. Não adianta procurar quando tiver que ser será. Enquanto isso passava fome. (*Enquanto Camila faz a descrição de quem estava na sala, os dois atores fingem que são estas pessoas*)

Cena de ligação: Telefonema da Bizarre

Camila: Aloa.

Farinha: Camila?

Camila: Hum

Farinha: Oi. Meu nome é Farinha, sou dono da Bizarre. *(Uma das melhores lojas de disco de São Paulo)*

Camila: Putz. Claro, olá.

Farinha: Pois é, ouvi dizer que você está desempregada, desesperada e passando fome. Não tá afim de trabalhar aqui comigo?

Camila: Como é que é?

Farinha: É, to precisando de alguém pra ficar no balcão...

Camila: Porra, claro.

Farinha: Vamos dar uma conversada?

Camila: To indo pra aí agora, tchau

PROJEÇÃO: “Tudo pode ser se quiser será. Tudo que tiver que ser será.” Maria da Graça Xuxa Meneguel ou Ed Sullivan e Paulo Massadas)

Cena 8 - Homem Glam

Camila: E pra comemorar o meu primeiro salário, eu fui naquela festa, com umas pessoas estrategicamente descabeladas e moderninhas...

(Este é o momento do espetáculo, onde, esteticamente, ele mais se liga ao pós-dramático, pela utilização explícita da intermedialidade, sendo uma cena que só faz sentido linkada à projeção, faz uma referência clara ao cinema e traz essa linguagem para o teatro. A cena é toda visual, mas como se a plateia agora estivesse no cinema. As falas vêm todas legendadas na tela. A música é altíssima e não há como ouvir o que está sendo dito, por isso é preciso ler as legendas. Isaque representa esse “poser”, o homem Glam, estilo que se reproduz na música que está sendo tocada que é “Ziggy Stardust” do David Bowie, um dos precursores do Rock Glam. Aqui também acontece a cena de sexo do espetáculo, totalmente estilizada, com O Homem Glam pulando corda e Camila enchendo um balão).

- Oi

- Oi

- Desce aí.

- Sabia que a coisa mais sexy que uma mulher acordar com os olhos borrados de lápis preto, é um homem acordar com os olhos borrados de lápis preto.

- Se casássemos e tivéssemos filhos e os nossos filhos tivessem filhos, nós seríamos Glam mother e Glam father.

Fidélis: (no microfone) Senhoras e senhores eis a pior cantada do universo.

- Glam é, eu estava mesmo querendo usar maquiagem.

Fidélis: (no microfone) e descabelado! Casar agora. E foi assim. Levei ele pra minha casa e tirei a roupa dele. E foi na sala mesmo. E começou a voar roupa. E puta que pariu. *Whatta a man.. E uh, whatta man, whatta a man, whatta a man.* Beijos, muitos beijos, e mãos, e pele.. e oh, deus.

(aqui começa Fidélis descrevendo a transa dos dois, até que o balão escapole da mão de Camila e o Homem Glam não consegue mais pular corda, Fidélis dá ordem para parar a trilha)

Fidélis: Pára tudo! Para... Parou tudo. Ele disse que não iria conseguir. Rapazes: Muita atenção para o que Camila vai dizer agora.

Camila: Brochar não é tão ruim quanto vocês imaginam.

(Isaque com cara de cú, de frente pra plateia. Fade out.)

PROJEÇÃO: O caminho de casa está em seu coração. Não vá para o lado negro da força. É preciso amar as pessoas como se não houvesse amanhã. Plut plat zum. Olha lá. Mestre dos Magos. Depois de ter desaparecido por de trás de uma pedra.

Cena de Ligação: Escolha!

Ao som de *Sunday Morning* do *Velvet Underground*, uma música louvando o amanhecer de domingo, os três atores recitam a tradução do prólogo do filme *Trainspotting*

Escolha Vida. Escolha um emprego. Escolha uma carreira. Escolha uma família, uma televisão enorme, máquinas de lavar, carros, *CD players*, abridores de lata elétricos. boa saúde, baixo colesterol e seguro dentário.

Escolha prestações fixas para pagar.

Escolha uma casa.

Escolha seus amigos.

Escolha ter roupas e acessórios.

Escolha ter um terno feito do melhor tecido.

Se masturbar domingo de noite pensando na vida.

Escolha sentar no sofá e ficar vendo jogos de adivinhação na televisão enchendo a boca de *junk food*. Escolha!

Acabar apodrecendo.

Ter uma família e se envergonhar dos filhos egoístas que pôs no mundo para substituí-lo.

Escolha seu futuro.

Escolha Vida!

Cena 9 – Tomei o resto da minha cerveja.

(Camila no sofá, os dois atores na parte debaixo da estrutura)

Isaque: Então Camila começou a trabalhar na tal loja de CD`s. A Loja do Farinha

Camila: Mil pessoas entravam e saíam e algumas tinham medo de falar com pessoas e outras não tinham e falavam demais. E algumas eram interessantes, outras desinteressantes, e outras evidentemente *posers* tentando se enquadrar em alguma coisa.

Isaque: A loja do Farinha. A mais sensacional loja de discos da cidade...

Camila: Mil pessoas entravam e saíam e algumas tinham medo de falar com garotas e outras não tinham e falavam demais e outras eram interessantes e outras desinteressantes e outras evidentemente *posers* tentando se enquadrar em alguma coisa

Fidélis: ...eu tinha que sair de casa todos os dias às 9 da manhã, caminhar até o metrô, comprar o bilhete com moedas trocadas senão a moça do guichê ficava de mau humor, pegar o metrô, descer do metrô, pegar o metrô de novo, descer de novo, entrar de novo e chegar na estação e caminhar até a loja. Canseira.

Isaque: Rotina é sempre uma merda, a não ser que você arrume um jeito para perder a noção de tempo. Não falo dos dias, mas das horas. Para perder a noção dos dias é simples. É só ser completamente normal. Gente normal me dá nos nervos. O dito normal é a coisa mais estranha que posso imaginar.

Camila: É estranho usar drogas pra se divertir? É estranho dormir até não ter sono? É estranho não querer se encaixar em padrões inventados por meia dúzia de manés no topo da cadeia alimentar? Acho que não.

Fidélis e Isaque: *(fazendo ações cotidianas)*

- sair de maleta às 6h47 da manhã todos os dias,
- pegar o ônibus até o metrô
- e o metrô até a pequena companhia de seguros e
- voltar para casa e comer bife com arroz
- Já falamos sobre isso
- Esses humanos são todos uns loucos

Camila: Eu fazia diferente: ficava dois, três dias sem dormir por causa das minhas anfetaminas da alegria que finalmente consegui e ia para a loja revirada.

Fidélis: No fim da tarde, estavam sempre desesperados para entrar naquele trem estúpido. Eram milhares e eram feios e suados e sujos e pobres que nem eu e queriam passar uns na frente dos outros.

Isaque: Todos os dias. E todos os dias eu murmurava...

Fidélis: Foda-se.

Camila: eu murmurava foda-se, e deixava todos aqueles trabalhadores cansados passarem na minha frente. Eles agiam como se fosse o último trem para fugir do capeta.

Isaque: Brasileiros também são neuróticos, mas não com incêndios ou bombas ou terroristas ou estrangeiros. A neurose é chegar primeiro, pegar o melhor lugar antes, ultrapassar a qualquer preço no trânsito, furar a fila, sentar na janela, chegar antes. Neurose de não ser passado para trás, em todos os sentidos possíveis. Eu sou o primeiro! Eu sou o primeiro!

Fidélis: Olha aí a neurose infanto-juvenil. *(os dois sobem a estrutura e sentam com Camila no sofá)*

Fidélis: Camila!

Camila: Hmmm oi. Tava aqui fazendo as contas.

Isaque: Hein?

Camila: As contas. Me perdi nos pontos, sou um verdadeiro lixo em matemática.

Fidélis: A conta do bar?

Camila: Não, a minha.

Fidélis: Como assim?

Camila: Eu sou uma máquina de pinball.

Fidélis: Ai, num acredito!

Isaque: Ah... Tem que apertar os botões certos na hora certa pra ganhar?

Fidélis: Por isso agente nunca vai ganhar um premio de dramaturgia.

(Isaque pega três cervejas, distribui para os outros. Os três abrem a cerveja e bebem toda a cerveja num gole só e arrotam)

Camila: Tomei o resto da minha cerveja, peguei minha chave e fui pra casa. Estava começando a me acostumar. Subi as escadas, entrei em casa e fui escovar os dentes planejando não trabalhar no dia seguinte, nem no outro, nem no outro. Talvez fosse a hora de me mandar de novo. Ainda não sabia pra onde, nunca tinha passado para esta fase do joguinho. Talvez não precisasse me mandar para lugar algum. Talvez fosse a hora de encarar meu caminho, queimar na cruz que escolhi, assumir o grande amor da minha vida: escrever. Sabia que era a hora, e não sou dessas que ficam esperando sentadas. Apaguei todas as luzes, deitei e fui dormir.

(Os três atores fazem uma partitura física da cheirada de cocaína estilizada)

Não sou dessas que ficam esperando sentadas. Apaguei as luzes e fui dormir.

Clarah Averbuck, São Paulo, 13 de dezembro de 2001.

(Os três atores fazem um jogo, alternadamente vão tentando lembrar os finais dos livros e quem são os autores que foram referência para a montagem)

Priscila, Fidélis e Isaque:

E ficou por isso mesmo. Paulo Leminski.

E o dono da Tabacaria sorriu. Álvaro de Campos.

E eu não consegui ficar de pau duro. Charles Bukovski.

Ó vida futura, nós te criaremos. Carlos Drummond de Andrade.

Axé, axé, odara. Caio Fernando Abreu.

O corpo (de Wherter) foi conduzido por trabalhadores e nenhum eclesiástico o seguiu. Johan Wolfgang Goethe.

And in the end the love you take is equal to the love you make. The Beatles.

Então eu joguei o livro na direção que tinha ido Camila. Voltei pro meu carro. Dei a partida e voltei pra Los Angeles. Fante.

PROJEÇÃO: GAME OVER.

Black out.

Crítica de Eder Rodrigues

“Ode a ironia”. Assim os atores pontuam determinado ponto do espetáculo para sublinhar o que Máquina de Pinball tem de mais nítido e eficaz. Pelo palco se sobrepõem discursos-chaves do esvaziamento dos dizeres, rótulos, mensagens e utopias que se lançaram ao léu das expectativas transbordantes para qualquer final feliz que ousasse vingar as lacunas do fim do século.

Máquina de Pinball se apresenta como um retrato que ri e ironiza a si mesmo. Se mostra como personagem-geração que bruscamente se vê esquecido no pleno e macio sofá branco da burguesia e suas sessões de auto-ajuda, numa época levada a se desconfiar dos braços dados, abraços ofertados e qualquer outro desses sentimentos humanos capazes de evocar saudade, mas já superadas como coisas ultrapassadas de se sentir. A ironia resplandece na superfície dos seres que retratam, nos sonhos que não edificam, na utopia que não enraíza e nesse universo de não onde se tem a impressão de uma dorzinha calada na garganta. Não há espanto. Dói ver a geração que fizemos parte e pela qual fizemos pouco de mais ou nada de menos.

Os artistas envolvidos no trabalho trazem à cena a combinação de suas questões frente ao mundo capitalista e a juventude tão estampada de carências e nortes. A ironia ganha alto teor artístico quando se critica aquilo que próprio se faz e que embora as mídias, academias e gerações passadas acusem como uma grande passividade dessa juventude, estas mesmas instituições esmorecem lacunas e também não documentam suas próprias tentativas e também mecanismos de driblar financeiramente aquilo que tinham como utopia. Pinball tem pontos altos quando não aponta fagulhas para os questionamentos que levanta. Seus personagens inclusos nessa overdose de informações, cliques, urbanidade e corpos que se comem, alfinetam suas dúvidas, ironicamente medíocres naquele contexto fictício burguês, mas pontiagudos quando se estendem para um pensamento coletivo sobre esta moldura que de uma forma ou de outra, junta pedaços de todos nós.

A escolha do texto de Clarah Averbuck parece já funcionar nesses entremeios irônicos que permeiam toda a montagem de O Coletivo. A autora parece ter se aliado ao filão de relatos confessionais no ritmo do livro Hell de Lolita Pille. Livros que são muito mais enquadrados

nos contextos pelo quais são escritos, do que de fato pelo embate literário que evocam. De qualquer forma a análise de ambas as obras e a multiplicidade de escritos que proliferam a partir de então, sejam pelas mídias digitais ou as tradicionais, acabam se firmando como uma escritura por sob a ótica de uma classe privilegiada - a contar a das autoras citadas (Clara e Lolita) - diante do consumismo que sustentam e do esvaziamento que lhe pesam nos cartões esgotados e excessos de si mesmas que vão ficando nos cantos por onde esperam.

O texto de Pinball no original chama atenção pelo embate que a insignificância da personagem frente ao mundo que a cogita acaba lançando mão do individualismo e emoldurando determinada geração, que aprendeu a pagar juros por um sonho tranqüilo no domingo a noite. O processo de dramaturgia encontra grandes êxitos e vai muito além do que o texto original consegue, ao misturar outros discursos, de parecido teor ou às vezes em contraste, que freneticam o estado da palavra no corpo ágil dos atores e atrás da música que soa como um energético noturno que - ao mesmo tempo que irriga, traz uma dormência muito mais anestesiada.

Visualmente o espetáculo esbanja criatividade em sua concepção de direção de arte como um todo. A impressão de que os personagens fazem parte de uma dessas máquinas de jogo que intitula o espetáculo é sugerida de maneira enriquecedora. A cena da chegada da personagem central a Londres é um dos grandes hiatos cênicos de precioso gosto e execução artística. A inclusão da música “Meu primeiro amor” evoca saudades de um tempo que a gente não viveu. Máquina de Pinball alfineta em todas as instâncias e brinca de ser superficial quando estilhaça nossos espelhos tão nítidos, mas por hora escondidos no fundo. Acertos no direcionamento do espetáculo, Pinball é uma montagem contemporânea, que usa recurso de interpretação fronteiro e que traz audácias, confronta, é jovem, brinca com o que fala sério, e fala francamente quando brinca com a solidão.

Éder Rodrigues

Crítica de Raphael Godoy

Primeiramente deixo claro duas coisas. **Um** - não entendo bulhufas de arte para escrever uma crítica sobre uma peça teatral, dando inferências sobre o que quer que seja e tampouco sobre suas influencias. **Dois** – o texto que segue são apenas impressões de um espectador carregadas por suas experiências de vida e seus anseios.

Quando vi o espetáculo que realmente é um espetáculo, retomei a velha pergunta que meus pais me faziam desde quando era pequeno: O que você quer ser quando crescer? E eu já quis muitas coisas: Quis ser “médico de criança”, quis ser rico, quis fazer Sistema de Informação, quis ser psicólogo, astrólogo (Graças a Raul – Só para conhecer a história do principio ao fim), quis ser psicólogo, quis ser tudo, menos jornalista. E hoje é o que eu sou: um jornalista e escritor nas horas vagas.

Este espetáculo, Máquina de Pinball, é dirigido por Gil Esper e tem no elenco os atores Priscila D’Agostini, Isaque Ribeiro e Rodrigo Fidelis. A peça era praticamente o caos que se instaura no meu computador enquanto trabalho com a internet conectada, é vídeo, é música, é conversa, é texto, é tudo - e ao mesmo tempo não é nada. É informação demais pra capacidade de absorção de menos. E aí vem aquela sensação de estou perdido, apaga tudo e começa de novo, porém, não dá, é a vida. Mas com o tempo se acostuma com aquela bagunça muito bem organizada e até lembramos daquela coisa de que a arte imita a vida e a vida imita a arte. O choque é legal justamente neste ponto, arte geralmente é feita para nos tirar de uma realidade que não gostamos, no entanto, Máquina de Pinball nos joga pra dentro dela com tanta força e fúria que é impossível resistir à queda.

A personagem principal: Camila. Mais uma pessoa perdida num mar de possibilidades do que ser e fazer. Fazer o que gosta ou o que dá dinheiro? Comprar o que posso ter ou me afundar em dividas e ter aquilo que quero, mas não posso? Ter uma relação estável ou sair se apaixonando a cada festa? O que diabos me mantém vivo e que me faz feliz? Perguntas que nos fazemos a cada instante de nossas vidas e nem sequer percebemos. Tem também os amores antigos, os valores antigos, as coisas que nos formaram, pra onde foram? O que fazem hoje? Somos todos frutos de nossas escolhas e é aquela coisa, temos que saber escolher. Mas como?

Saí do teatro confortavelmente anestesiado. Não alegre, feliz, como quem sai de uma comédia depois de rir até sentir dores abdominais. Coisa que “dá pra fazer”, afinal o humor ácido e irônico que nos faz rir de nossa própria desgraça como se fosse apenas a do outro, está presente do início ao fim, e nem dão folga para que reflitamos sobre o que estamos rindo. Se desse tempo para pensar, veríamos que rimos de nós mesmos e nem percebemos.

Uma crítica constante às coisas que parecem não fazer sentido mas que ao mesmo tempo são abraçadas por gente como a gente, como se fossem as coisas mais importantes do mundo. O Cálice Sagrado, o Santo Graal, a Arca da Aliança ou o novo iPhone com tecnologia 3G. Rimos de nossa escravidão pelo nosso trabalho e das muitas derrotas que temos.

Além de tudo, é uma peça que nos remete àquela linda trilogia que gostamos tanto de lembrar: Sexo, Drogas e Rock n´Roll, e trabalhado de forma tão diferente que ao mesmo tempo que se posiciona claramente sobre os três temas, não faz qualquer juízo de valor.

No fim das contas me senti assim: Perdido, incapaz de mudar meu próprio sentido, mas não me senti só como das outras vezes, me senti sentado ali, naquele sofá branco, ao lado de Camila, me perguntando as mesmas coisas que ela. E coincidentemente, saí de lá com a mesma determinação da personagem. E é com este texto torto, misturando análises, impressões e reflexões comigo mesmo que resolvo minha vida. Decido minha vida como fez Camila:

Vou fazer o que sempre quis, mas não hoje, talvez amanhã.

Raphael Godoy, 10 de Novembro de 2008.

Arte Gráfica

O Coletivo apresenta

máquina de pinball

INSPIRADO NO LIVRO "MÁQUINA DE PINBALL", DE CLARAH AVERBUCK

Camila Chirivino, vinte e poucos anos, largou a faculdade de Jornalismo e de Letras pela metade, gosta de gatos, chocolate, vodka, homens magros e sem pêlos, olhos escuros, jazz e rock. Por enquanto é tudo que você precisa saber."



11 a 27 de JULHO de 2008
Galpão Cine Horlo - Rua Pirangui, 3613 | Horlo - Info: (31) 3481.5580

O Coletivo apresenta

máquina de pinball

INSPIRADO NO LIVRO "MÁQUINA DE PINBALL", DE CLARAH AVERBUCK

"Eu não gosto de Margareth Tacher!"



11 a 27 de JULHO de 2008
Galpão Cine Horlo - Rua Pirangui, 3613 | Horlo - Info: (31) 3481.5580

O Coletivo apresenta

máquina de pinball

INSPIRADO NO LIVRO "MÁQUINA DE PINBALL", DE CLARAH AVERBUCK

"A culpa é da Xuxa ou do Mestre dos Magos"?"



11 a 27 de JULHO de 2008
Galpão Cine Horlo - Rua Pirangui, 3613 | Horlo - Info: (31) 3481.5580

O Coletivo apresenta

máquina de pinball

INSPIRADO NO LIVRO "MÁQUINA DE PINBALL", DE CLARAH AVERBUCK



DIREÇÃO
GIL ESPER

ELENCO
PRISCILLA D'AGOSTINI
ISAQUE RIBEIRO
RODRIGO FIDELIS

ADAPTAÇÃO
MARINA VIANA



PATROCÍNIO



REALIZAÇÃO



APOIO



PRODUÇÃO

