

DIAS, Ana Cristina Martins. **Interatividade e faz-de-conta na formação de um público-jogador para o teatro**: reflexões sobre a liberdade e os limites de uma criação conjunta. Natal: UFRN. Departamento de Artes da Cena (DEACE) - Universidade Federal de São João del-Rei; professora adjunta.

RESUMO: Partindo da experiência adquirida em sete anos de realização de sessões regulares da atividade extensionista “Visita-Espectáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei”, analisada em Tese de Doutorado defendida em 2017, busco com esse trabalho refletir sobre os riscos e o potencial transformador que proposições cênicas e/ou performáticas alicerçadas na interatividade e na ação criativa do espectador proporcionam aos participantes, sejam eles espectadores ou atores/performers. Para tal, dialogo com autores que pesquisam e produzem espetáculos que só se completam com a ação do espectador. Trabalhando numa perspectiva de formação de público para o teatro, a atividade de visitação foi realizada prioritariamente com o público escolar entre 2010 e 2014. A metodologia utilizada durante esse período incluiu, como ferramenta fundamental no registro da recepção do público, a aplicação de questionários, cuja análise foi feita tanto em termos quantitativos como em termos qualitativos. De acordo com uma parte significativa dos depoimentos recolhidos, os cerca de vinte minutos em que havia grande interatividade entre atores e espectadores da Visita-Espectáculo constituiu o ponto alto da atividade. Baseada em texto aberto a improvisações, esse momento acolhia proposições do público e brincava com suas reações sempre que possível, mas sem perder um fio condutor, diferentemente de propostas que objetivam um menor controle da cena e priorizam a invenção e exploração do ambiente por parte do espectador.

PALAVRAS-CHAVE: Interatividade no teatro; Formação de espectadores; Faz-de-conta; Jogo; espectador-criador.

RESUMÉ:

Sur la base de l'expérience acquise au cours des sept années de sessions ordinaires de l'activité d'extension "Visite-spectacle au Théâtre Municipal de São João del-Rei", analysée dans la thèse de doctorat soutenue en 2017, je cherche avec cet ouvrage à réfléchir aux risques et au potentiel transformateur que les propositions scéniques et/ou de performances basées sur l'interactivité et l'action créative du spectateur fournissent aux participants, spectateurs ou acteurs / interprètes. Pour cela, je dialogue avec des auteurs qui effectuent des recherches et produisent des spectacles qui ne complètent

qu'avec l'action du spectateur. Dans une perspective de formation du public pour le théâtre, l'activité de visite a été principalement réalisée avec le public scolaire entre 2010 et 2014. La méthodologie utilisée au cours de cette période comprenait, en tant qu'outil fondamental pour l'enregistrement de la réception publique, l'application de questionnaires, dont l'analyse a été effectuée à la fois en termes quantitatifs et qualitatifs. Selon une partie significative des témoignages recueillis, les vingt minutes de forte interactivité entre acteurs et spectateurs de la Visite-Spectacle ont été le point d'orgue de l'activité. Fondé sur un texte ouvert aux improvisations, ce moment a su accueillir les propositions du public et jouer avec leurs réactions chaque fois que possible, mais sans perdre le fil conducteur, contrairement aux propositions visant à moins de contrôle de la scène et privilégiant l'invention et l'exploration de l'environnement par spectateur.

MOTS-CLÉS:

Interactivité au théâtre; formation du spectateur; simulation; jeu; spectateur-créateur.

Esse artigo realiza algumas reflexões sobre os modos de participação do espectador enquanto criador que intervém, voluntária ou involuntariamente, no momento em que está diante do espetáculo, ou que é instado a auxiliar na realização do mesmo. Para tanto, se utiliza de alguns relatos escritos por autores que realizaram experiências performáticas ou de teatro interativo, inclusive os meus próprios relatos.

Sabemos que o espectador nunca é totalmente passivo, mas geralmente ele está imbuído da obediência a convenções estabelecidas em seu meio cultural para cada tipo de espetáculo ou ritual que assiste e toma parte. No teatro ocidental, como se sabe, a convenção mais presente é a de que o espectador deve prestar atenção em silêncio e reagir de modo esperado em determinados momentos, como, por exemplo, com uma gargalhada após uma tirada cômica ou aplaudindo ao final do espetáculo. Aplausos durante o espetáculo são tolerados, mas nem sempre, a depender do gênero do espetáculo e do tipo de público presente.

Já um espectador desavisado, que se depara com uma performance em seu trajeto pela cidade, ou mesmo dentro de um museu ou sala de espetáculos, em geral se sente perdido, sem saber como agir, pois tende a seguir a convenção de silêncio e imobilidade ao perceber que em sua frente há artistas se “apresentando”. Frequentemente, no entanto, o que se espera do espectador é algum tipo de participação, independentemente dessa solicitação ter sido explicitada, indicada de algum modo na performance, ou permanecer implícita, caso que dificulta ainda mais a tomada de decisão do espectador, que fica em dúvida se permanece assistindo quieto ou se pode se movimentar livremente e interagir. Essa “falta de jeito” em atuar como parceiro do artista, frequentemente gera incômodos silêncios, vazios, impasses, e até mesmo reclamações. Pode ocorrer, inclusive, que um espectador entenda que deva agir, mas outro o censure.¹

A performance muitas vezes pretende justamente provocar esse incômodo no espectador, não lhe dando referências, esperando que ele mesmo decida como se relacionar com o acontecimento. Desse modo o espectador é incluído num jogo que não sabe que está jogando e, por isso, apenas assiste, sem perceber que é sua vez de lançar os dados. As maiores reclamações, no entanto, são direcionadas a espetáculos teatrais em que o público ou parte dele é retirado de sua posição de observador e levado para dentro da cena, fisicamente ou por meio de interações dialógicas, o que pode provocar constrangimento em alguns casos, principalmente quando o espectador não quer participar do jogo e se sente “feito de bobo”, para a diversão do restante do público.

¹ Um exemplo claro desse último caso pode ser encontrado na Dissertação de Marcelo Rocco de Gasperi (2010) sobre o *Agrupamento Obscena*, em que descreve, entre as páginas 85 e 93, uma performance em que uma moradora de rua, que queria intervir na obra, encaminhava-se para mexer nos objetos dispostos por uma das performers, mas foi desencorajada por outra espectadora, que considerou que não se devia mexer nos objetos dos artistas, a despeito da mensagem que dizia, com todas as letras, “destrua esta obra!”. A expectativa do grupo foi, assim, frustrada pela intervenção dessa espectadora, que considerou inadequado mexer nos objetos do grupo. Gasperi lamenta: “(...) o processo de desconstrução das miniaturas foi interrompido pela espectadora (...), cujos conceitos de arte pareciam ser baseados na contemplação da obra, na ideia da obra para ser somente apreciada” (Gasperi, 2010:89).

Ao propor um momento de interação entre personagens fictícios e espectadores, dentro de uma atividade educativa feita para um público escolar (faixa etária entre os 7 e 18 anos), que pretendia dar a conhecer o Teatro Municipal de São João del-Rei, sua história e a história de grupos amadores da cidade e região, buscou-se fazer com que esse público, além de conhecer os diferentes elementos e espaços que compõem um teatro construído no século XIX, vivenciasse o jogo teatral antes até de ser colocado como espectador nas poltronas da plateia. A possibilidade de participação nesse jogo é capaz de ensinar diretamente sobre a arte do teatro, de modo talvez ainda mais significativo do que assistindo a um espetáculo – a depender, é claro, da linguagem, das referências e do impacto que um espetáculo pode gerar. O fato é que, quando se procura o relacionamento com o público desde o princípio, mais facilmente se obtém uma comunicabilidade e, portanto, uma resposta “viva” do mesmo.

A Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal era composta por três partes: na primeira, levados por um guia, havia uma visitação de vários ambientes do Teatro e muitas explicações, especialmente históricas; na segunda, o surgimento de personagens que se misturavam com o público, no palco, acompanhando explicações sobre o palco italiano e seus elementos e criando muitos momentos cômicos nessa interação; na terceira, o desenrolar da história entre esses personagens, acompanhado pelo público da plateia.

Analisada na Tese “Entrando no jogo: *Ludus* e *Paidia* na experiência do participante da Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei” (DIAS, 2017), essa atividade, inserida na extensão universitária entre os anos de 2009 e 2014, foi registrada ao longo desses anos por fotos e vídeos, e teve sua recepção aferida também mediante questionários que foram aplicados aos visitantes escolares desde 2011. Esses questionários representam uma fonte muito importante do impacto gerado nesse público. De acordo com esses questionários, 53% das 662 pessoas que responderam à questão “você preferiu a parte que os atores ficam sozinhos no palco ou

quando ficam junto com o público?” disseram ter preferido o momento em que público e personagens estavam misturados; 28,6% responderam que gostaram igualmente de ambas as partes e apenas 18,4% preferiram as cenas vistas da plateia. A adesão do público ao jogo criado quando os personagens chegavam e interrompiam as explicações do guia, era notável em todas as sessões, independentemente da idade dos espectadores, o que me fez desejar pesquisar especialmente essa parte, trabalhando com a hipótese de que havia uma necessidade de jogo por parte desse público infante-juvenil, e que o gosto pelo teatro poderia ser incentivado se essa necessidade fosse levada em conta na produção de espetáculos.

Sabemos que a arte teatral direcionada a jovens e crianças, bem como os gêneros cômicos de teatro popular, utilizam constantemente a quebra da quarta parede ao se dirigirem diretamente ao público, muitas vezes esperando respostas destes - algumas dessas interações tendo se tornado clichês, tal como o “boa noite!”, que espera uma resposta do público para depois reclamar que a resposta foi muito tímida (“tá muito baixo; mais forte!”), mesmo quando a plateia respondeu animadamente a primeira vez; outra situação muito comum é quando um personagem entra em cena perguntando ao público onde está outro. De fato, salvo essa repetição de clichês que com o passar do tempo acaba por cansar o público, observa-se que a interação entre atores e espectadores, até certo ponto já introjetada pela plateia que frequenta o circo, o teatro de rua e espetáculos de comédia, é esperada e valorizada. No entanto, creio ser possível notar que, frequentemente, adolescentes e jovens adultos criam certa aversão por esses expedientes, devido a fatores ligados a comportamentos próprios dessa faixa etária em suas interações sociais, que os levam muitas vezes a supor que esse tipo de situação lúdica seja compatível apenas com crianças. Para que esse espectador “baixe a guarda” e se permita admitir o jogo, entrando numa situação de “faz-de-conta” e fruindo, assim, da suspensão da realidade

concreta proposta por este, é necessária que a interatividade entre ele e os atores seja muito bem preparada.

Quando me refiro a “jogo” nesse texto, o faço levando em consideração principalmente os trabalhos fundamentais de Huizinga (2008), Caillois (1990) e Gadamer (1976 e 1985), entendendo o “faz-de-conta” como um mecanismo capaz de engajar o jogador numa brincadeira, especialmente no que se refere aos jogos denominados, por Caillois, como “mimicry”, que seriam os jogos de representação (1990, p.39-43). Ao pensar no público como jogador, tenho em mente as considerações de Guénoun:

aquele que olha o jogo do teatro quer intimamente entregar e libertar sua existência tanto quanto aquele cuja integridade se coloca a nu diante dele. A necessidade do olhar teatral é uma necessidade jogadora, que acompanha o jogo dos jogadores em posição virtual de jogar também. (...) A necessidade do olhar teatral é, tanto quanto a do fazer, necessidade de jogo, necessidade do jogo. (2004, p.149-50)

Compreendo, assim, que as diferentes propostas feitas por espetáculos de artes cênicas e todo o tipo de performances que objetivam a interatividade entre o performer/artista cênico e o espectador, atuam no sentido de aproveitar essa necessidade de jogo percebida por Guénoun para a construção de suas realizações artísticas. Entretanto, embora despertem o interesse dos espectadores pelo seu potencial lúdico e criativo, essas propostas também apresentam riscos, tais como as já mencionadas dificuldades de entendimento quando as regras estão implícitas ou não existem, o medo da exposição, a vergonha ou aversão em aceitar o jogo (quando o convite à ficção foi sentido como imposição e a suspensão da realidade não é aceita). Além disso existe, principalmente por parte das crianças, a extrapolação dos limites esperados do jogo, quando o espectador resolve testar a reação dos atores com interações mais intimidadoras, tais

como agressões verbais, toques frequentes nos personagens e em seus pertences, ou mesmo uso inadequado do espaço.

A interatividade também representa um desafio para atores e performers em geral, que devem permanecer na função e no papel (no caso de interações em que há personagens), mantendo o jogo, improvisando, e tentando fazer com que o roteiro estabelecido (nos casos em que ele existe) seja cumprido até o final. Ao ator/performer cabe também lidar da melhor maneira possível com os riscos citados acima, quando o espectador não se envolve, permanecendo apático, ou se irrita, negando o jogo, ou quando torna difícil o prosseguimento do jogo ao atuar de forma invasiva, agressiva, excedendo os limites esperados.

No que diz respeito à *Visita-Espectáculo ao Teatro Municipal*, em diversos momentos os atores e atrizes se sentiram desafiados, irritados ou frustrados durante o período em que trabalharam no Projeto. Em depoimentos escritos que foram anexados à Tese já citada (2017, p.307-340), alguns mencionaram a falta de respeito de espectadores como a pior parte da experiência interativa, referindo-se a momentos em que o público gritava, empurrava, dava cutucões ou derrubava os chapéus dos personagens; outros, se referiram a momentos em que o público não se interessava, ou a momentos em que espectadores tentavam romper o jogo, denunciando a ilusão. Mas a incerteza do que ia acontecer, esse desafio provocado pela contracenação direta com o público, também foi muito valorizado, especialmente se o público se interessava e comprava o jogo, fazendo com que eles pudessem recriar os personagens em novas situações.

O formato de mescla entre ficção e realidade concreta, estabelecida na *Visita-Espectáculo* - já que o que ocorria era uma situação real em que havia a participação de personagens de ficção -, trazia ao espectador toda a potência do *faz-de-conta*, que acontece no aqui e agora, e que pode perfeitamente fazer conviver elementos reais e elementos imaginários. No caso da *Visita*, o jogo ofertado ao público era uma situação

real (a visita ao Teatro) que incluía os personagens principais de *A Capital Federal*, peça escrita em 1897 por Artur Azevedo, em sua busca (situação fictícia) pelo janota Gouveia, mas não mais pelo Rio de Janeiro, e sim, concretamente, pelos “esconderijos” do Teatro Municipal de São João del-Rei.

Considero o *faz-de-conta* uma ferramenta criativa, pois leva aqueles que nele se engajam a exercitarem a imaginação a partir de situações concretas. Para Vera Macedo (1996, p.88),

fazer-de-conta é um jogo imagístico que requer um exercício de inteligência em interação com o meio ambiente.[...]

O “faz-de-conta” presente na simbolização tem efeitos sobre o brinquedo, e, por meio dele, a criança vai ser capaz de imitar, fingir, imaginar, resultando disso o indivíduo criativo.

O desafio que o *faz-de-conta* aberto à participação do público propõe é, assim, para o espectador, a possibilidade de criar de forma imediata, junto com os atores, se expondo e testando ações e diálogos, jogando ativamente. Já para o ator, como já dito antes, o desafio é manter o jogo funcionando, driblando os riscos também anteriormente mencionados . A presença desses riscos, desse desafio, é o que possibilita o aumento, em muitos casos, do interesse do espectador, que se percebe numa interação real, em que tudo pode acontecer, inclusive a partir de suas próprias ações e reações, e não assistindo a um espetáculo onde tudo já era estipulado. A proposta interativa realça, assim, o que há de jogo (em seus componentes de *Ludus* e *Paidia*) no teatro.²

Sendo o drama tradicional fundamentado sobre uma ilusão de presente, qualquer tipo de teatro mais interativo, que propicia improvisações e se abre a estímulos e propostas vindas do público, tende a mesclar essa ilusão

² Para Roger Caillois, o jogo é composto por dois elementos antitéticos, que ele denominou como *Ludus* e *Paidia*. o *Ludus* representando os limites impostos pela ideia de jogo: a ordem, as regras, e mesmo as punições previstas em caso de desrespeito às regras; limites importantíssimos pelo seu caráter de desafio; e *Paidia* representando a energia transbordante e alegre, capaz de gerar desordem e caos, extremamente necessários para o movimento e a vida do jogo. Os dois juntos provocam e desafiam o jogador, que se imbuí voluntariamente de uma missão que deve ser perseguida até o fim, e que o leva a agir, reagir e criar.

definida pelo texto, roteiro, personagens, à concretude de um aqui e agora instaurado ludicamente. O simples fato de que os movimentos e reações do público não são ignorados pelos atores mas, pelo contrário, passam a fazer parte do jogo, da dramaturgia, é o que atrai certo tipo de espectador, ávido pelo ineditismo da experiência.

Baladez (2005, p.208), diretor do espetáculo 5PSA – o filho, entende que quando a presença do público não é ignorada, mas detectada e inserida na cena pelo ator, sem forçar qualquer tipo de participação, o espectador é tranquilizado com relação ao temor da exposição. Assim:

O equilíbrio entre a ficção envolvente e a interação constrangedora é tênue (...). Cabe ao ator saber fazer da simples presença do espectador um estímulo capaz de alterar os caminhos do texto. É a única forma de fazer valer o “assistir já é agir”. A sensibilidade do ator tranquiliza o espectador, pois revela que não lhe será cobrada uma participação ativa caso não seja a sua vontade, e ao mesmo tempo lhe oferece a sensação de estar recebendo uma apresentação única, pois o personagem é sensível à sua presença. (BALADEZ, 2005, p.208)

A experiência de Baladez com o espetáculo mencionado, descrita no artigo *Interatividade, religião e tecnologia*, mostra um caso em que a interatividade entre atores e espectadores ocorreu controladamente, seguindo um roteiro com momentos mais improvisados e outros mais definidos. Da mesma forma, minha experiência com a *Visita-Espetáculo*, por mais que se abrisse à participação do espectador, era controlada principalmente pelo guia que liderava a *Visita*, auxiliado por assistentes e mesmo por alguns personagens cujo comportamento era mais convencional; além disso, a própria situação escolar da qual o passeio partia, já trazia em suas regras um comportamento convencional de antemão. A necessidade de seguir um roteiro preestabelecido também guiava as situações, mesmo as mais caóticas, quando as crianças se empolgavam muito e se punham a correr pelo palco, por exemplo, atrás do Juquinha, um personagem também criança.

Ao estudar formas de interação entre público e performers, no entanto, me deparei com trabalhos como os de Margarida Rauen, que busca não o equilíbrio entre a coerção e capacidade desafiadora das regras do jogo (*ludus*) e a energia criativa e brincalhona da *paidia*, mas, objetivando uma maior interferência criativa do espectador, procura abolir essas regras em favor de um menor controle da cena por parte dos artistas/performers que propõem o jogo com o público. Nessa busca, Rauen (2009, p.168) experimentou performances cênicas interativas que exigiam a “desestabilização ou suspensão de elementos controladores, tais como o autor, o texto, a arquitetura ou quaisquer outras hierarquias.” Entretanto, constatou que “o público pode manifestar resistência até para colocar-se em semicírculo ou em volta de uma arena, ou a circular livremente no espaço, se não houver instruções, mesmo quando o local é familiar. Resistências dessa natureza caracterizam dificuldades de participação que envolvem, além do problema técnico de adequação ao espaço físico, a insegurança, a vergonha e o medo de ser exposto(a) (...)” (RAUEN, 2009, p.171).

Outra proposta que me chamou a atenção, foi descrita no artigo *Os quintais de Porto Alegre: uma experiência de jogo entre as funções de ator e espectador* (BERSELLI; SOLDERA; CORÁ, 2016), sobre a experiência de um coletivo que propôs um circuito de intervenções cênicas que ocupou quintais de prédios históricos e públicos da capital gaúcha. Sua ação se deu “por meio de eventos que buscavam promover o convívio” (op. Cit., p.75). Nesses eventos “os espectadores foram convocados ao jogo em uma proposta na qual as funções de atores e espectadores mesclavam-se e confundiam-se” (op. cit., p.74). A leitura do artigo citado revela que os artistas do grupo se prepararam para aceitar o máximo de ofertas do público, mas não se deram conta de que nem sempre haveria ofertas. Segundo as autoras (op.cit., p.82), “o público também busca compreender o que ele deve ou não fazer, como ele deve assistir, ou contemplar, ou interpretar”. O público ficava inicialmente atônito, já que “o convite à participação do espectador não

[era] feito de forma explícita, e sim [cabia] a ele descobrir como compor com as ações propostas” (op.cit., p.75). A proposta de desestabilizar “certas hierarquias da criação cênica, convocando os espectadores a se perceberem como criadores” (op.cit., p.82) é bem semelhante à busca de Rauen por mais paidia e menos controle na cena. As autoras do artigo citado ofereciam ao espectador a possibilidade de ele ser também autor e ator, capaz de decidir como olhar e o que fazer, mas também propondo e compondo com o outro. Essa falta de indicações gera uma indefinição do espectador, provocando comentários como o citado abaixo:

Eu tinha entendido a proposta de ser um teatro fora do convencional e com participação da plateia. Mas justamente por ser algo novo, e diferente, eu acho que poderia ter sido melhor explicado. Nós estávamos lá e não sabíamos quando a peça tinha começado, ou quando vocês estavam conversando entre vocês. (...) Enfim, ficamos realmente perdidos. (BERSELLI; SOLDERA; CORÁ, 2016, depoimento de um espectador, p.82)

Entendo que muitas vezes o que se passa é que o espectador, sem referências, prefere atuar como público convencional, e fica esperando algo acontecer. Sem orientação, ele “busca compreender o que ele deve ou não fazer, como ele deve assistir, ou contemplar, ou interpretar. (...) Há nesse modo de interação um grande risco para ambos: artistas e espectadores. As diversas possibilidades promovem um atrito com o desconhecido: como agir se não tenho certeza do que se passa? O que é intervenção e o que é ‘vida real’? O que eu posso finalmente fazer? (BERSELLI; SOLDERA; CORÁ, 2016 , p.82-3).

Questões semelhantes podem ser encontradas nas reflexões de Edilson Oliveira de Carvalho sobre o processo de trabalho da pesquisa de procedimentos em processos criativos *Aisthesis*, relatadas em artigo à revista *Aspas* de 2016 sobre o espectador. Considerando o público um coautor nas performances abertas (denominadas *Encontrões*) que promoviam, os artistas

envolvidos na pesquisa almejavam uma improvisação aberta e sem intenção de criar um espetáculo, visando a criação em fluxo, sem tema pré-definido e “a horizontalidade na relação entre integrantes do evento (artistas e público)” (CARVALHO, 2016, p.90). A proposta desse grupo era a de que o espectador fizesse o que sentisse vontade: ele poderia ficar só observando ou participar da cena, sendo que os artistas também poderiam, se fosse o caso, apenas ficar observando. Fugindo de toda convenção, o grupo pretendia criar no espaço-tempo presente com quem quisesse, sem precisar necessariamente fazer um convite expresso. O grupo se perguntava, porém, de que maneira iria fazer com que o público entendesse que poderia participar da criação da performance, e como levá-lo a se posicionar no espaço de modo não convencional. Até que perceberam que a horizontalidade não era possível, que, no máximo, o espectador seria

sempre apenas um visitante que se sente, sim, bem recebido, mas não um daquela casa, porque não conhece as regras, os horários daquela residência, as convenções de seus habitantes. Então, como viver ali do mesmo modo como vivem os daquele lugar, possuidores dos hábitos da vida naquela casa, se não se sabe exatamente como agir? Há, claramente, nessa imagem, alguém em mais condições de desfrutar o instante. Ainda há hierarquia – gentil, sim, receptiva, sim, mas sem equilíbrio. (CARVALHO, Op. cit., p.94)

Quando o convite era excessivo, por outro lado, “o ‘público’ dominava o espaço criativo, dando aos artistas quase a sensação de perda de suas funções de condução ou de anfitriões” (idem, p.95). Segundo o pesquisador, o grupo foi chegando a um modo de trabalho pertinente, cada vez mais consciente de estratégias para lidar com o público durante os *Encontrões*, mas o mesmo “arsenal” não foi dado ao público, que dizia não saber “como adentrar naquele espaço, o que fazer, como se colocar” (idem, ibidem), além de mostrar-se receoso de atrapalhar a cena que já estava acontecendo e que não deixava de ser um convite à contemplação, de modo que alguns espectadores permaneciam apenas como observadores. Restaria, então,

instrumentalizar o público para que ele pudesse agir sem receio. Mas... fazendo isso, ele não deixaria de ser público? – perguntavam-se.

O grupo de fato se abriu para essa instrumentalização, convidando quem quisesse a participar de situações de treino, às quais foram duas pessoas já envolvidas com teatro e dança. Nos encontros, ambas se sentiram à vontade e participaram das improvisações, embora, se quisessem, havia a possibilidade de apenas assistir. As participantes depois disseram que, embora estivessem inseridas na improvisação, esta era facilitada pelos integrantes do grupo, que funcionavam como condutores. Com isso, os artistas perceberam que conseguiam propor não uma horizontalidade completa, mas o que chamaram de “horizontalidade assimétrica” (CARVALHO, 2016, p.98). O autor (idem, ibidem, grifos meus) conclui que

Em termos menos metafóricos, em *Aisthesis* é possível que o “público” ocupe o mesmo lugar que o artista no instante vivo do ato criativo, que manipule elementos disponíveis, ofereça materiais, desfrute do risco do não preestabelecido, enfrente o acaso, sinta as potências. Mas, para isso, talvez seja preciso que o “público” não se sinta “público”, oferecendo-lhe o mesmo lugar, o mesmo ponto no espaço-tempo do qual desfruta o artista.

CONCLUSÃO:

Embora considere bastante interessantes, e, em parte, inovadoras as propostas de Rauen e dos coletivos que criaram os *Quintais de Porto Alegre* e os procedimentos artísticos em *Aisthesis*, compreendo que tais experimentos cênicos não produzem todo o estímulo possível de ser despertado nos jogadores, devido justamente ao apagamento do elemento *Ludus*, que é justamente o elemento responsável pela provocação de um desafio. Para quem se preocupa com a existência do jogo, em que há lances entre os participantes, não há como se abster da referência dada pelas regras, sejam elas advindas de uma convenção já instituída tradicionalmente

(como sentar na poltrona e assistir um espetáculo), sejam elas anunciadas de algum modo pelos mestres de jogo.

Sendo assim, as propostas mais abertas, que esperam a manifestação do público sem proferir nenhum tipo de regra, para que ele possa criar do modo como lhe convier, arriscam não serem entendidas e, por vezes, sequer aceitas. Esse risco não as invalida, mas pode diminuir a potência em afetar o espectador. Afinal, quando o participante entende o que quer o jogo, imediatamente se transforma em jogador (mesmo que este jogo seja jogado apenas internamente). É possível inclusive jogar sem conhecer totalmente as regras, que nem sempre são claras, inteligíveis, mas, para haver jogo, há sempre algum tipo de orientação ou, pelo menos um convite, que diz, mesmo que silenciosamente: “vamos brincar”?

Referências bibliográficas:

AZEVEDO, Artur. A Capital Federal. In: **O teatro de Artur Azevedo**. Rio de Janeiro : INACEN, v. 4 (1987).BALADEZ, Cainan. Interatividade, religião e tecnologia. **Sala Preta**, Brasil, v. 5, p. 203-208, nov. 2005.

BERSELLI, Marcia; SOLDERA Natália e CORÁ, Carina. Os quintais de Porto Alegre: uma experiência de jogo entre as funções de ator e espectador. **Revista Aspás**, São Paulo : USP, vol.6, n.1, p.73-86, 2016.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. 1ª edição, Lisboa: Cotovia, 1990.

CARVALHO, Edilson Oliveira de. Horizontalidade? A perspectiva da interação em Aisthesis e seus pontos de contato com a performance. **Revista Aspás**, São Paulo : USP, vol.6, n.1, p.87-99, 2016.

DIAS, Ana Cristina Martins. **Entrando no jogo: Ludus e Paidia** na experiência do participante da Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei. Rio de Janeiro, 2017.Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Programa de Pós-graduação em Teatro, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo**: a arte como jogo, símbolo e festa. Rio de Janeiro : Tempo Brasileiro, 1985.

_____. *Vérité et méthode*. Paris : Éditions du Seuil, 1976.

GASPERI, Marcelo Eduardo Rocco de. **A aproximação entre a cena e o espectador transeunte na sociedade espetacularizada**: “às margens do feminino” – Agrupamento Obscena. Belo Horizonte, 2010. Dissertação (Mestrado em Artes), Universidade Federal de Minas Gerais.

GUÉNOUN, Denis. **O teatro é necessário?** São Paulo : Perspectiva, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MACEDO, Vera. **O faz-de-conta de Jean Piaget na literatura de Monteiro Lobato**. Belo Horizonte : Cuatiara, 1996.

RAUEN, Margarida Gandara (org.). **A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor**. Salvador : EDUFBA, 2009.