



Universidade de Brasília  
Instituto de Artes  
Departamento de Artes Cênicas

OTAVIO AUGUSTO RODRIGUES MOTTER

**BUSCANDO O CORPO CÊNICO**  
*PLAY-FIGHT* NA VIVÊNCIA DE UM CORPO POÉTICO E DISPONÍVEL

Brasília – DF  
2021

OTAVIO AUGUSTO RODRIGUES MOTTER

**BUSCANDO O CORPO CÊNICO**  
*PLAY-FIGHT* NA VIVÊNCIA DE UM CORPO POÉTICO E DISPONÍVEL

Trabalho de conclusão do curso de Artes Cênicas apresentando à banca examinadora da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do título de Bacharelo em Interpretação Teatral, sob orientação do Prof. Dr. Fernando Villar.

Brasília – DF  
2021

Em dedicação à minha parceira, Priscila Carneiro, minha família, e minhas amigas e amigos que me ancoram quando me perco.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso do Bacharelado em Artes Cênicas tem como objetivo avaliar o benefício do *Play-fight*, uma prática-pesquisa desenvolvida por Bruno Caverna, para o acervo de artistas da cena interessadas e interessados em desenvolver a sensibilidade, expressividade, poeticidade e disponibilidade do corpo; um corpo fluido centrado no presente do presente. Para contemplar aspectos lúdicos dessa prática e relaciona-la à atividade teatral, me embaso principalmente na minha experiência com o objeto desse estudo e no conceito de jogos e brincadeiras utilizada pelo sociólogo Roger Caillois, em diálogo com alguns dos autores com quem tive contato na minha graduação.

**Palavras-chaves:** Corpo-mente. Interpretação. Jogos. Brincadeiras.

## ABSTRACT

This Bachelor's Dissertation in Performing Arts aims to assess the benefit of Play-fight, a practice as research developed by Bruno Caverna, for the collection of stage artists interested in developing the sensitivity, expressiveness, poeticity and availability of the body; a fluid body centered on the present of the present. To contemplate the playful aspects of this practice and relate it to theatrical activity, I draw mainly on my experience with the object of this study and on the concept of play and games used by sociologist Roger Caillois, in dialogue with some of the authors I had contact with during my graduation.

**Key-words:** Body-mind. Interpretation. Games. Play.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	05
1. JOGOS, BRINCADEIRAS E O CORPO CÊNICO.....	11
2. BRUNO CAVERNA, AS <i>FORMLESS ARTS</i> E O <i>PLAY-FIGHT</i> .....	17
2.1 BRUNO CAVERNA E AS <i>FORMLESS ARTS</i> .....	17
2.2 <i>PLAY-FIGHT</i> .....	19
2.2.1 Tensão e Relaxamento.....	20
2.2.2 Resistência e Integridade.....	21
2.2.3 Ação e Intenção.....	22
2.2.4 Cooperação e Confronto.....	23
2.2.5 Conexão e Desconexão.....	24
2.2.6 Corpo-líquido.....	25
3. ENCONTROS E TROCAS.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	33
APÊNDICE A.....	34
APÊNDICE B.....	35

## INTRODUÇÃO

Quando criança eu não era particularmente atlético ou habilidoso nas modalidades esportivas com as quais tive contato na escola. Alguns exemplos que ainda me recordo por ter me frustrado significativamente são: atletismo, ginástica, basquete, futebol americano, futebol, handebol, queimada, e finalmente xadrez. Uma notável exceção foi natação, onde fui capaz de até ganhar algumas medalhas no pouco tempo que pratiquei. Lembro de estar sempre mais interessado em brincar do que em treinar; não à toa, polícia e ladrão já foi minha atividade favorita.

Na minha adolescência, eu e alguns amigos conhecemos a prática de *Le Parkour* (derivado de *parcour*, ou percurso em francês) através de vídeos na *internet* e passamos a treinar aquilo que aprendíamos virtualmente. Essa disciplina, que originou nas ruas e telhados de Paris na década de 1980 com o ator, coreógrafo e coordenador de dublês, David Belle, se resume em aprender e dominar habilidades como saltos, rolamentos e escalada afim de ser capaz de traçar um caminho, geralmente em um cenário urbano, de um ponto A para um ponto B, com o máximo de eficiência e fluidez de movimentos, enquanto sendo capaz de passar por obstáculos sem desviar do trajeto. Belle se inspirou nas corridas de obstáculos usadas em treinamentos militares e nas pesquisas e treinamentos desenvolvidos por seu pai, Raymond Belle, um militar que sempre buscou ser o soldado com o melhor condicionamento e preparo físico. Como ator, Belle popularizou o *Le Parkour* no filme *B13 – 13º Distrito* (2004)<sup>[1]</sup>, além de ter sido coordenador de dublês em filmes como *Carga Explosiva 2* (2005)<sup>[2]</sup> e *Colombiana* (2011)<sup>[3]</sup>.

Pouco tempo depois, por influência de filmes asiáticos de ação, comecei a experimentar algumas modalidades de artes marciais e eventualmente me identifiquei e me dediquei ao *Krav Maga* (combate de contato), uma técnica de defesa pessoal israelense desenvolvida na década de 1950 por Imre Lichtenfeld; artista marcial e veterano da 2ª Guerra Mundial nascido na Hungria. Lichtenfeld começou a desenvolver o que eventualmente se tornaria *Krav Maga* na década de 1930 quando, ao defender bairros judeus contra gangues racistas e/ou fascistas, percebeu que as modalidades

---

<sup>1</sup> B13 – 13º Distrito. Direção de Pierre Morel. França: EuropaCorp, 2004. (86 min.).

<sup>2</sup> CARGA Explosiva 2. Direção de Louis Leterrier. França: EuropaCorp, 2002. (87 min.).

<sup>3</sup> COLOMBIANA. Direção de Olivier Megaton. França: EuropaCorp, 2011. (108 min.).

esportivas que ele dominava (boxe, luta greco-romana e ginástica) tinham pouco em comum com situações de risco reais. Muito do que aprendi com o *Le Parkour* dialogou diretamente com o que estava agora aprendendo de luta, o que me permitiu a graduar de faixas rapidamente.

Em 2014, aos 24 anos, entrei em contato com a Dança Contemporânea de Brasília com a bailarina, atriz e professora, Lívia Bennet, formada pela Faculdade de Artes Dulcina de Moraes. Durante os dois anos que fui aluno da Lívia aprendi a mover meu corpo de forma mais conscientemente fluída e, principalmente, sensível. Pessoalmente tenho muita dificuldade em definir o que é essa dança sem que seja associando às provocações e experimentações de artistas estadunidenses como Isadora Duncan e Loie Fuller no final do século XIX, e depois Merce Cunningham no século XX, que atuou como Diretor Artístico na companhia de dança que até hoje carrega seu nome até falecer em 2009. Ao meu ver Duncan e Fuller eram rebeldes agindo contra a mecanicidade rígida do Balé Clássico; ambas desenvolveram suas próprias danças livres na busca de uma arte mais natural e orgânica. Já Cunningham tenho mais como um inovador do que um rebelde uma vez que sua dança e coreografias mantiveram alguns elementos corporais adotados da dança clássica mesclados com formas mais abstratas e experimentais. Seu maior diferencial foi sua carreira que envolveu colaborações com diversos artistas, arquitetos e *designers*, a valorização de processos acima de produtos, e a implementação de novas tecnologias. As filosofias e os princípios desses artistas, como a dança pela dança, abrem o leque para inúmeras formas que muitas vezes são de difícil definição. Poucos meses antes desse meu contato com a Dança Contemporânea eu estava me desligando do curso de graduação em Ciências Biológicas para cursar e me formar em Artes Cênicas nessa mesma universidade. Na UnB me apeguei muito às disciplinas e professoras de movimento e linguagem; sendo estas professoras a Vancléia Porath, Soraia Silva, Lídia Olinto, Marcia Duarte e Deborah Dodd. Com elas que conheci algumas técnicas e ideias de Jerzy Grotowski, Jacques Lecoq, Antonin Artaud e Rudolf Laban, e todas essas matérias envolvendo a fisicalidade do corpo me fizeram sentir tanta falta de mais práticas corporais, que acabei buscando-as fora do ambiente acadêmico. Tentei voltar a treinar *Krav Maga*, mas o ambiente tenso e padronizado, sem espaço para brincadeiras ou explorações, não me agradava mais como antigamente. Passei então a treinar *Jiu-Jitsu* Brasileiro com os *senseis* Reinaldo Jr. (Selvagem) e André Marchiori no 24º Batalhão da Polícia Militar DF, onde é oferecido aulas gratuitas à comunidade. Fui surpreendido por um ambiente predominantemente acolhedor no qual aprendizado e troca são colocados

acima de ganhar ou ser o melhor. O *Jiu-Jitsu* Brasileiro é uma vertente moderna (1920) de uma classe de artes marciais asiáticas milenares que buscam a arte/técnica (o *jutsu*) da gentileza (o *jū*), com o intuito de manipular a força de um oponente ao invés de confrontá-lo. Essa variante brasileira surgiu de um encontro entre um jovem Carlos Gracie com o *judoka* Mitsuyo Maeda, um lutador competitivo japonês e naturalizado brasileiro que estava se apresentando no Theatro da Paz, em Belém do Pará. Com auxílio financeiro do Gastão Gracie, pai do Carlos Gracie, Maeda formou uma turma que incluía Gracie Filho e Luiz França, os fundadores das duas escolas principais do *Jiu-jitsu* Brasileiro moderno. De novo percebi minhas experiências com práticas corporais sendo reintroduzidas e reaproveitadas em uma nova disciplina.

Mais recentemente, em setembro de 2019, conheci Bruno Caverna, um pesquisador que descrevo como sendo um filósofo do movimento e cuja trajetória começou com a capoeira carioca. Quando jovem, Bruno foi convidado a levar capoeira a um hospital psiquiátrico e logo começou a desconstruir sua arte marcial para melhor conseguir alcançar seus novos alunos. Eventualmente Bruno se afastou da capoeira por se sentir muito preso a uma única forma, cujas faixas e uniformes mais distanciavam do que aproximavam os praticantes. Ele aventurou-se em várias danças e práticas corporais, e começou a desenvolver a sua própria prática-pesquisa com a ideia de que a vida, ou a realidade, é um diálogo entre aquilo que tem forma e aquilo que não tem, como a mente e o corpo. Dentro dessa ideia, é através de formas, ou da matéria, que aquilo que não tem forma, no caso energia, se expressa no Universo; formas que estão em um fluxo constante, por mais que nos apeguemos a elas. Por isso Bruno Caverna explora a fundo a noção do corpo-líquido dentro das *Formless Arts*, o espaço colaborativo interdisciplinar encarnado nas práticas-pesquisa de *Liquid Body* e *Play-fight*; ambas de sua criação. Desses, tive a oportunidade de conhecer somente o *Play-fight*, uma brincadeira cujo objetivo é buscar uma conectividade física (e igualmente mental) com outra pessoa a partir do movimento, sendo o resultado um fluxo de movimentos que segue, ou melhor, busca o caminho de menor resistência; muitas vezes revelando aspectos mentais/comportamentais que não são tão conscientes.

Na classificação do sociólogo francês Roger Caillois (1958), *Play-fight* é definido como uma brincadeira de vertigem, de alteração de percepções. Nessa brincadeira cada participante traz sua própria experiência e métodos de movimento para se conectar com a outra pessoa; não há uma estrutura ou técnica específica para se atingir esse estado de conectividade e fluidez, mas sim alguns princípios (como resistência, integridade, queda



e apoio, entre outros) que permitem uma exploração de qualidades de confronto e de cooperação. *Play-fight* busca colocar os praticantes em um estado de reflexão e sensibilidade aguçada no qual eles podem ser expostos aos seus pontos cegos e às resistências internas inconscientes. Um ótimo exemplo disso foi o relato de um participante que me contou ter percebido o quão chato, desinteressante e simplesmente exaustivo era apenas ficar se esquivando dos desafios e golpes, impossibilitando uma conexão que revelasse alguma solução mais criativa. Para ele foi difícil conectar-se com os outros, e essa percepção levou esse colega a se questionar sobre em quais outros aspectos da sua vida que ele teria esse mesmo hábito. Durante a semana de imersão eu me conectei com pessoas de tal forma que acabei desenvolvendo algumas amizades intercontinentais, e assim o *Play-fight* se tornou minha mais recente brincadeira favorita. Hoje tenho um carinho e um respeito especial por jogos e brincadeiras; tanto por questões pessoais de bem estar, socialização e condicionamento físico, quanto por questões artísticas em processos criativos e na preparação do ator.

Ao longo de minha trajetória percebi que trabalhar minha consciência corporal pode ser sinônima a trabalhar minha consciência em relação a mim mesmo como ser pensante, e em relação ao mundo externo. Como artista isso me auxilia a entrar em um estado criativo quando esculpindo algum personagem, ou quando me entrego a alguma proposta imersiva de vivência, criação e/ou pesquisa; além de me influenciar em outros aspectos do meu dia-a-dia. Para um artista cênico, acho importante a busca de diferentes e novas formas de movimento, que trazem com si novas possibilidades de expressão, conexão, troca e relacionamento. A prática teatral em especial, por ser tão coletiva e/ou colaborativa, depende dessa capacidade de conexão e troca. Nossas emoções e impulsos se expressam em ações, e um simples toque às vezes é capaz de revelar fobias e desejos. Percebo que muitos (se não todos) dos jogos e brincadeiras cênicas que usamos em aulas e ensaios revelam muito sobre a personalidade e o estado emotivo dos jogadores; traços relacionados à competitividade, confiança, autoestima, anseios, entre outros. Ver isso nos outros facilita perceber as mesmas coisas em mim. Me permite engajar

Com isso dito, o objetivo geral desta prática-pesquisa, ou da minha busca pelo corpo cênico, é trabalhar a consciência corporal do artista cênico com o intuito de potencializar a expressividade poética do corpo e sua disponibilidade para variadas propostas de investigação ou criação. Especificadamente, pretendo investigar e ampliar a consciência corporal por meio do *Play-fight*; pesquisando a relação do “eu” consigo, e do “eu” com o outro, exercitando a percepção cinestésica do corpo e potencializando o corpo

em movimento. Entre as distintas delimitações conceituais do corpo cênico, aqui me alinho à feita pela artista performativa Eleonora Fabião uma vez que se encaixa maravilhosamente bem com o que o *Play-fight* pode proporcionar aos seus praticantes. Fabião (2010) descreve esse corpo como sendo aquele que está sensível e investigativo, simultaneamente vivenciando espaço-tempo potencializados e potencializando esse espaço-tempo, em um fluxo contínuo que o permite habitar a dimensão temporal do presente do presente. Nessa condição, um ator vai além de expressar um estado e passa a vibrar em um estado. Ação e reação, causa e consequência, se mesclam em um único movimento contínuo e indivisível.

Para além do *Play-fight*, a metodologia de Prática como Pesquisa que optei por adotar-adaptar é embasado no *Practice as Research in the Arts* (2013) do Robin Nelson, pesquisador e professor na Royal Central School of Speech and Drama, da Universidade de Londres, uma vez que seu modelo contempla práticas que, entrelaçadas com teoria, contemplam os três modos de conhecimento descritos no livro: Saber como (conhecimento prático, experimental e tácito), Saber o quê (profunda reflexão crítica e informada), e Saber que (semelhante ao tradicional conhecimento acadêmico; conhecer quais autores e pesquisas vieram antes e embasam a sua). Para ecoar esta investigação multimodo, as evidências-registros que apresentarei incluirão vídeos e relatos de conversas refletindo sobre este experimento.

Aproveitando que o modelo de Nelson pressupõe que o praticante é simultaneamente pesquisador e que o *Play-fight* exige ao menos duas pessoas, esta pesquisa a princípio teria dois grupos distintos para maximizar a variedade de corpos e trocas: a minha turma da disciplina de Projeto em Interpretação Teatral 1 para contemplar o *Play-fight* no contexto de um processo criativo coletivo, e uma turma aberta preferencialmente para alunas(os) e artistas de artes cênicas interessados na pesquisa do corpo em movimento para observa-lo em um contexto individual. Com meus colegas de projeto, o plano era ter a oportunidade de trilhar uma pesquisa aprofundada, com um grupo fixo, onde poderíamos aproveitar a prática dentro do nosso processo de levantamento de um espetáculo. Já a turma aberta seria orientada à pesquisas mais individuais e fragmentárias; um espaço para encontros livre da obrigatoriedade de se cumprir uma carga horária ou de obter alguma menção, no qual cada pessoa chegaria com suas próprias razões para brincar. Minha ideia era que esta pesquisa seria feita a partir de práticas, em grupo e em duplas, principalmente jogos e brincadeiras, mesclados com diálogos no qual eu traria referências teóricas para facilitar a compreensão dos princípios

da brincadeira e ao mesmo tempo fomentar discussões. Esses encontros seriam registrados em diários de bordo, filmagens e fotografias.

Em um mundo perfeito isso tudo estaria ocorrendo desde fevereiro de 2020, ao mesmo tempo que eu estaria escrevendo esta introdução; porém, a pandemia de 2020 alterou os planos, quando não a própria realidade, de boa parte da população humana. Meu caso não é diferente. A sorte que eu tenho é de ter uma companheira com quem passar por esse período de distanciamento social, Priscila Carneiro dos Santos, e de essa parceira ser uma artista-pesquisadora da área da Dança Contemporânea, atualmente se formando em licenciatura em Dança pelo Instituto Federal de Brasília. Priscila, que participou comigo na imersão de *Play-fight* com o Bruno Caverna, já tinha se prontificado para participar dos encontros que eu organizaria no Departamento de Artes Cênicas da UnB, e mais recentemente se prontificou para ser minha parceira nesta pesquisa, me poupando de um trabalho restrito ao teórico, ou um prático-teórico que contraditaria o objetivo e metodologia do objeto de estudo. Com isso em mente, vamos revisitar algumas práticas escolhidas para enfatizar questões e aspectos importantes dentro do *Play-fight*, afim de possibilitar a brincadeira de forma segura e compreensiva, e que simultaneamente sirvam para trabalhar os objetivos específicos deste Trabalho de Conclusão de Curso. Manteremos em áudio e vídeo os registros de nossos encontros, que ocorrerão na minha quitinete e em espaços públicos no qual seja possível manter uma distância segura entre nós e possíveis olhos curiosos.

Para defender minha apropriação do *Play-fight* na formação do artista cênico, no Capítulo 1 irei traçar as relações entre jogos e brincadeiras com o trabalho do artista cênico. O Capítulo 2 servirá para contextualizar a trajetória e pesquisa do Bruno Caverna, como ele chegou nas *Formless Arts*, para então nos aprofundar no *Play-fight* e seus princípios, relacionando-os aos autores e experiências com as quais entrei em contato na minha graduação. Com essa base, irei seguir no Capítulo 3 com uma reflexão a respeito dos encontros e consequentes trocas entre mim, Priscila e esta pesquisa. O aspecto prático deste trabalho será contemplado em uma síntese dos registros em vídeo (apêndice A) que também pode ser consultado para contextualizar o conceitos levantados no Capítulo 2. Este registro estará disponibilizado no seguinte linque:

<https://drive.google.com/file/d/1byDYEjyU8V5t9DH5NyhVeRnTzRfCNG9/view?usp=sharing>

## CAPÍTULO 1

### BRINCADEIRAS, JOGOS E O CORPO CÊNICO

Por mais elusivo que pareça ser definir o que é, ou porque é que brincamos, a maioria das pessoas que convive com animais reconhece que não é uma atividade exclusivamente humana. Mamíferos em particular, especialmente filhotes, são notórios por brincar exaustivamente, ao ponto de representar um perigo potencialmente fatal para um animal imerso demais em sua brincadeira. Para além da distração, a queima de energia essencial para encontrar alimentos e/ou fugir de predadores apresenta outra incógnita na explicação do por que brincar é aparentemente inevitável, e talvez até fundamental, para várias espécies, em diferentes graus. Algumas brincadeiras são solitárias, como é observado em gatos que se divertem com qualquer objeto, seja ele animado ou inanimado. Já outras são sociais e exigem no mínimo um parceiro, por exemplo quando cachorros brincam de lutinha. E é curioso notar que esse espírito brincalhão não é de forma alguma restrito à terra firme; focas, orcas e polvos são apenas alguns dos animais que possuem suas próprias formas de brincadeiras subaquáticas. Na tentativa de justificar o que motiva essa atividade que à primeira vista pode parecer frívola, algumas vantagens biológicas são usadas para explicar esse impulso; como por exemplo preparar filhotes para os desafios da vida adulta, reforçar laços sociais, ou exercitar condicionamento físico-cognitivo. Porém, algumas circunstâncias desafiam explicações estritamente evolutivas ou fisiológicas. É o caso de ursos polares adultos, superpredadores predominantemente solitários que, ainda assim, ocasionalmente brincam de forma social entre si. É possível que, para além dos benefícios à saúde e desenvolvimento de um animal, outra função biológica da brincadeira, e talvez a real motivação dela, seja ela em si; o inocente prazer de se mover, se jogar e pular, de dançar e cantar livremente.

Alan Watts (1969), filósofo e orador britânico nascido em 1915, enxergava as várias formas físicas do Universo como infinitas expressões de uma única energia cósmica, derivada do *Big Bang*, travadas em um eterna brincadeira de esconde-esconde entre preto e branco, entre ser e não ser. Tudo que observamos no Universo se comporta dentro deste jogo. Onda e partícula. Luz e escuro. Som e silêncio. Quente e frio. Sólido e espaço. Eu e o outro. Watts observou que até mesmo a estrutura mais complexa que se conhece hoje, o cérebro humano, opera com neurônios alternando entre estados de excitação ou repouso. Ele argumentava que inclusive nossas identidades e instituições são jogos derivados dessa dualidade intrínseca do Universo, mesmo quando esquecemos e acabamos por leva-los na maior seriedade possível. Roger Caillois (1958) chegou em

algumas conclusões semelhantes às de Watts; nascido em 1913, ele via formas elaboradas de jogos e brincadeiras nas várias estruturas e instituições sociais, como no teatro (jogos de mimese) e em exércitos (jogos de competição), e em comportamentos humanos como o sexo e o uso de alucinógenos (jogos de vertigem).

No função de sociólogo e seguindo os passos do historiador holandês Johan Huizinga, Caillois (1958) separou brincadeira da “vida real”, definindo-a como sendo: livre de obrigatoriedade, delimitada no tempo e espaço, imprevisível, improdutiva no sentido de bens e riqueza, governada por sua própria legislação e/ou ciente de uma realidade alternativa. Seu interesse pelo estudo de jogos e brincadeiras estava relacionado à relevância destes na formação de culturas, instituições e indivíduos; e com isso, os perigos da corrupção dessas atividades. Ao formular uma tese capaz que englobar as infinitas formas de se brincar encontradas em épocas e culturas diversas, Caillois definiu quatro categorias governadas por impulsos dominantes: *agôn* (competição), *alea* (azar), *mimicry* (mimese), e *ilinx* (vertigem). Esses grupos englobam jogos, solitários e coletivos, que podem ser vistos como um espectro, seguindo uma progressão com *paida* em um extremo (brincadeiras impulsivas e anárquicas), e *ludus* no outro (jogos convencionados e estruturados). Além de variar dentro desse espectro, jogos podem mesclar diferentes princípios que em algumas circunstâncias permanecem autônomas, como por exemplo jogos de azar que apostam em cima dos resultados de jogos competitivos enquanto a torcida participa em um jogo de mimese com o seu time. Ainda assim, algumas configurações parecem ser contraditórias por natureza, como no caso de *agôn* e *ilinx* uma vez que o primeiro representa rivalidade regulada por ordem e disciplina e o segundo é a tentativa de destruir a estabilidade de uma mente previamente lúcida.

Roger Caillois (1958) notou que brincadeiras solitárias não são tão frequentes quanto se imagina, e que jogos de habilidade pessoal logo se tornam pretexto para exibição, potencialmente com competidores rivais; afinal, pessoas com brinquedos e interesses semelhantes tendem a se reunir em locais convenientes para testar e comparar suas habilidades. Não é de se surpreender então quando atividades assim eventualmente deixam de ser espontâneas e passaram a ser legisladas por regras em comum; se tornando um fenômeno cultural de comunhão e recreação. Para Caillois, o fato de jogos geralmente possuir um número limitado de participantes é um indicador de se tratar de uma busca por pequenos grupos de aficionados dispostos a temporariamente mergulharem no seu passatempo favorito. Sob as circunstâncias adequadas, jogos podem ultrapassar o limite de participantes com auxílio de burocracias, aparelhos, e de uma personalidade

especializada e hierárquica. Jogos nesse estágio são capazes de sustentar estruturas permanentes, refinadas e instituições duradouras; sejam elas oficiais ou clandestinas. É aqui que a relação entre jogos e a formação de culturas e de civilizações se torna nítida; brincadeiras/jogos disciplinam e institucionalizam *agôn*, *alea*, *mimicry*, e *ilinx*, instintos frenéticos e destrutivos quando não possuem limites e restrições. Logo, entendemos o perigo da corrupção dessas atividades. A corrosão de jogos e brincadeiras começa quando a vida ordinária contamina o espaço-tempo sagrado reservado a eles. Convenções acabam sendo descartadas e o Universo de brincadeiras não mais isolado da vida real; cada ato passa a ter consequências reais quando a lei de instintos entra em vigor. Prazer, escape e passatempo se transformam em obsessão, obrigação e compulsão, e precauções precisam ser implementadas contra trapaceiros e jogadores profissionais. No extremo da *agôn* encontramos a competição cega e desonesta, no *alea* charlatões que usam misticismo e superstição para enganar clientes, a alienação do indivíduo no *mimicry*, e o abuso de substâncias psicoativas no *ilinx*. Caillois levanta a observação do sociólogo austríaco-francês Alfred Brauner de que brincadeiras de crianças repelem personalidades desviantes tanto quanto o trabalho entre adultos; que crianças incapazes de se dedicar de forma contínua a alguma brincadeira são igualmente incapazes de se concentrar em estudos. Brauner defendia que a cura, no caso, seria um educador sendo bem sucedido em implementar na criança o respeito por regras, ou então o desejo de inventar suas próprias.

Historicamente, brincadeiras e jogos refletem e influenciam cultura tanto quanto cultura influencia e reflete em brincadeiras e jogos. De fato, há uma coincidência entre o desenvolvimento de culturas e quais formas de jogos são predominantes entre crianças e adultos. Roger Caillois (1958) argumenta que sociedades mais tradicionais, com populações menores, tendem e tenderam no passado a preferir jogos de mimese e vertigem, como é evidenciado no uso e reverência à máscaras, fantasias e rituais espirituais. Xamanismo é um ótimo exemplo de uma tradição que mescla *mimicry* e *ilinx* para curas. Tradicionalmente, máscaras são instrumentos mágicos poderosos, cobertos em segredos; imitações de entidades sobrenaturais capazes de transformar e possuir quem os veste. Com o tempo, ou a aparente progressão de sociedades, segredos são mais difíceis de manter longe dos não-iniciados, e conseqüentemente máscaras perdem seu contexto religioso-institucional a medida que *mimicry* e *ilinx* perdem sua relevância e são empurradas para a periferia da vida pública. No seu lugar, entram *agôn* (competição) e *alea* (azar). Para evidenciar essa transição, Caillois nota que a prática de Ioga tem uma origem xamânica, mas, ao contrário de se tratar da busca por um estado de pânico e

desorientação, é um sistema de exercícios em autocontrole para a libertação da ilusão que forma o mundo real. Na Grécia antiga, a adoção de grandes campeonatos, como os Jogos Olímpicos, e o deslocamento da máscara, do sagrado para o teatro, sinalizam a metamorfose de *mimicry-ilinx* em *agôn-alea*. Nesse processo, é comum que mascaras se tornem uniformes policiais que inspiram medo e intimidação.

Hoje é claro e evidente a dominância de *agôn-alea*. Democracias, ditaduras, empresas e instituições são formadas a partir de *agôn*; com indivíduos, partidos, classes, corporações e governos competindo entre si. Nesse ambiente de extrema competitividade incessante, vários jogos de azar acabam servindo como uma válvula de escape para *alea* (azar), principalmente entre pessoas que sentem não possuir grandes chances de competir com igualdade de oportunidade. No papel, jogos de azar são proibidos no Brasil pois infringem a Lei das Contravenções Penais (Decreto-lei 3.688, de 1941), ainda assim, *alea* institucionalizada e regulada se manifesta com todo o vapor nas loterias da Caixa Econômica Federal. Na clandestinidade, temos o popular jogo do bicho saciando esse impulso. Contudo, Caillois observa que manifestações de *mimicry* e *ilinx* aparentam ser naturalmente inevitáveis (assim como *agôn* e *alea*) e por isso precisam de válvulas de escape institucionalizadas para evitar sua corrupção. Não é de se estranhar então que mímese e vertigem ainda encontram refúgio em artistas cênicos e mais amplamente nos festivais de carnaval. Algumas profissões circenses dependem da superação e controle do *ilinx* para a realização de atos incríveis e potencialmente fatais no caso de algum erro ou momento de pânico, como no caso de trapezistas acrobáticos e funambulistas. Parques de diversão também representam um lugar contemporâneo para o escape de *ilinx* de forma segura e controlada. Caillois também observou que *mimicry* foi tradicionalmente utilizado por figuras como o palhaço Augusto e o Bobo da Corte para parodiar deuses, demônios e realezas, e essa relação entre mímese e sátira permanece forte até os dias de hoje, não apenas no circo como também em apresentações de comédia *stand-up*. Acredito que no Brasil, o Carnaval e a Copa do Mundo FIFA são sem dúvida os maiores eventos onde *ilinx* e *mimicry* encontram um espaço para expressar sua essência Dionisíaca de forma coletiva; ou como Roger Caillois (1958) descreveu carnavais: um oásis momentâneo de indecência, protesto e anarquia compensando por um ano inteiro de decência e prudência.

No final de *Man, Play and Games* (1958), ao ponderar se o estudo de brincadeiras não teria se tornado demasiadamente lógico e distraído de sua natureza lúdica, Roger Caillois lamenta que jogos de vertigem e azar tenham sido negligenciados por sociólogos

e pedagogos, e relegados a estudos de medicina e matemática. O último parágrafo do livro lembra que brincar é uma atividade total, que envolve por completo o comportamento e interesse humano. Essa atividade voluntária, apesar de ser “só uma brincadeira”, quando levado a sério é capaz de alterar a percepção do que é real, alcançando uma realidade paralela; uma descrição muito semelhante ao que acontece com o corpo cênico como Eleonora Fabião (2010) o descreve: um corpo atento a si, ao outro e ao meio, em um fluxo de ações-reações imediatas situadas em um palco definido, em um campo de energias e vibrações que envolve espectadores em um evento de fricção entre corpos, mundos e o mundo real.

Foi nesse contexto que, a princípio de forma inconsciente, surgiu meu respeito, carinho e interesse em atuar no teatro, em escrever histórias, bem como em brincadeiras. Por mais sério que seja a profissão teatral, não consigo fugir do desejo e prazer visceral de brincar, me divertir, ao ceder às ações físicas e à fé cênica no palco. Para além da boca de cena, a plateia talvez seja igualmente suscetível a experienciar os efeitos de vertigem-mímese, em uma frenesi de emoções, sentimentos e impressões que simultaneamente refletem do espetáculo ao mesmo tempo que emanam de si, de dentro para fora. Nas artes cênicas, no trabalho de uma atriz trazendo vida a um personagem, habitando uma outra realidade fantasiosa, é nítido a institucionalização e disciplina da mímese em um jogo no qual a plateia participa ao se identificar e se afetar com os personagens e a narrativa. Já vertigem na sua essência cruel, de desorientação, é dificilmente encontrada sem freios; como já observado nas artes circenses, muitos artistas não buscam ceder à vertigem, mas sim domina-la. Eleonora Fabião (2009), ao descrever a prática performativa, deixa evidente o impulso disruptivo de *ilinx* presente nesta área de atuação quando descreve sua potência de desabituação e desmecanização; inclusive, Fabião reconhece artistas de performance como sendo complicadores culturais, cujos programas performativos turvam as definições rígidas de arte e artista, espectador e cena, enquanto desafiam princípios classificatórios dentro de um espaço que ela chama de zonas de desconforto. Nas palavras dela, “trata-se simplesmente de reconhecer e investigar a extrema vulnerabilidade dos ditos “sujeitos” e “objetos” e torna-la visível” (Fabião, 2009, p. 239). Estes jogos com conceitos e formas são, como explica Fabião, transformadoras por definição, e partem do princípio do filósofo holandês Baruch Espinosa de que corpos são entidades relacionais inseparáveis; são meios de afetar e ser afetado.

Algo belo e poderoso disseminado tanto por trabalhos de grupos teatrais como por performers é a indissociabilidade entre ética e estética, entre



política e estética. [...] Sobretudo aqui e agora, neste nosso país, a um só tempo enrijecido e flácido por conta de tantas e tamanhas truculências políticas e descabros sociais, sobretudo aqui e agora, neste nosso país tão profundamente marcado pela herança colonial, a performance interessa por ser a arte da negociação e da criação de corpo – aqui e agora. (FABIÃO, 2008, p. 245).

## CAPÍTULO 2

### BRUNO CAVERNA, AS *FORMLESS ARTS* E O *PLAY-FIGHT*

Agora que temos um ponto de referência em comum para apreciar jogos e brincadeiras, podemos nos familiarizar um pouco com Bruno Caverna e o trajeto que, a princípio de forma inconsciente, ele traçou até chegar no *Play-fight* e *Liquid Body*, suas pesquisas-práticas que embasaram a formação das *Formless Arts*. Em seguida focaremos no *Play-fight* em si, analisando como seus conceitos se expressam no corpo em movimento.

#### 2.1. BRUNO CAVERNA E AS *FORMLESS ARTS*

Bruno Caverna nasceu no Rio de Janeiro na década de 1970 onde ele começou a praticar capoeira aos 8 anos de idade. Como criança ele já apresentava um receio de se adequar aos padrões e expectativas escolares, e aos 16 anos começou a se desinteressar pelas faixas, uniformes, competitividade e padronização da capoeira; na imersão que participei, Bruno até comentou que nessa época era capaz de identificar de onde vinha um capoeirista só pela ginga, uma vez que frequentemente seus movimentos eram vazios de personalidade própria e por isso refletiam as do seu mestre. Em 1994 Bruno estava estudando Psicologia em uma universidade, mas, por não se adaptar aos moldes acadêmicos, acabou abrindo mão do curso para focar em dança, entre elas Balé Clássico e Dança Contemporânea, e outras práticas corporais como Contato Improvisação e *Tai Chi Chuan*. Sua intenção era assimilar diferentes perspectivas de movimento, tanto que Bruno chegou a ter carga horárias de doze horas por dia de aula nesse período. No ano seguinte o professor-pesquisador Luiz Lopes “Cantador”, na época um doutorando em psicologia, convidou Bruno para ensinar Capoeira em um hospital psiquiátrico. A princípio Bruno tentou ensinar Capoeira assim como ele a conhecia e praticava, contudo, as personalidades e dificuldades diversas entre seus novos alunos se provaram como um obstáculo substancial. A solução que Bruno encontrou foi a desconstrução da metodologia que ele conhecia e o desenvolvimento de uma prática mais lúdica capaz de alcançar seus alunos como mais facilidade, para que assim cada um encontrasse seu próprio movimento; a sua própria voz e capacidade de improviso. Além dos desafios externos, Bruno se encontrou confrontando seus próprios medos existenciais neste processo ao reconhecer a fragilidade e vulnerabilidade da mente humana.

A pesquisa do Bruno expandiu-se para além do Brasil em 2000, quando ele passou a morar na Europa. Em 2012, ao perceber que suas práticas já possuíam identidades próprias e sentindo a necessidade de rotulá-las na área de pesquisas relacionadas ao corpo-mente, Bruno chegou no *Play-fight* e *Liquid Body*: ambas essencialmente holísticas, mas com o primeiro aparentemente tendendo a uma prática mais ativa, e a segunda a uma mais meditativa. *Play-fight* criou um vínculo muito próximo com a arte marcial russa *Systema* quando, em 2016, Bruno Caverna conheceu Alexander Solovev, um Grão-mestre russo com quem Bruno treina e colabora até hoje, uma vez que suas respectivas práticas-pesquisa se assemelham em alguns pontos apesar de objetivos contrastantes. Também em 2016, tendo o *Play-fight* e *Liquid Body* como pilares, Bruno fundou as *Formless Arts*, um eixo colaborativo de interdisciplinaridade, integração, e comunicação entre várias artes e práticas para o desenvolvimento de paradigmas ética-estéticas embasadas no apoio e engajamento a partir de contato físico, energético e emocional; parte da busca por caminhos para o autoconhecimento, a compreensão do mundo, e emancipação, para fomentar formas de expressão mais dignas e funcionais.

Fazemos tudo isso através de prática, percebendo, engajando, desestabilizando e transformando esses territórios corporais e subjetivos usando nossos corpos (juntos), o espaço e objetos que nos acompanham (*Formless Arts*, tradução própria).

Atualmente, Bruno e sua equipe organizam eventos centrados nessas práticas ao redor do mundo, já tendo passado por mais de 30 países. Alguns encontros são esporádicos, durando apenas algumas horas e sendo conduzidos em locais como estúdios de dança e academias, enquanto outros bem mais imersivos duram semanas, com os praticantes compartilhando o mesmo espaço para brincar, comer e dormir em um retiro com contato mais íntimo com a natureza. Porém, assim como várias outras indústrias, práticas e profissionais estão sendo pressionadas a se adaptar às condições geradas pela pandemia de 2020, as *Formless Arts* também têm se integrado ao mundo digital e consequentemente se tornado mais acessível. Bruno Caverna passou a conduzir cursos intensivos de *Play-fight* via videochamadas, e no canal das *Formless Arts* na plataforma de compartilhamento de vídeos do *YouTube* é possível acessar diálogos com convidados de diversas áreas de pesquisa.

## 2.2. *PLAY-FIGHT*

O nome escolhido para esta prática é, entre outras coisas, um reconhecimento da capoeira como sua origem e do território extrapolativo que ela ocupa. A premissa do *Play-fight* é que, por existirmos submetidos ao campo gravitacional da Terra, há uma geração de resistências e tensões inconscientes em reação ao medo universal de cair. A esse medo são acumuladas pressões pessoais, sociais e familiares ao longo da construção de narrativas pessoais, e todas formas de expressão humana refletem essa condição. Apesar de necessários para evolução e crescimento, quando estagnados, tensão e obstáculos reprimem o corpo-mente comprometendo o senso de conectividade, podendo eventualmente se tornar traumático ou disfuncional. Sendo assim, a prática orientada em *playfulness* (a essência da brincadeira) foca em reconhecer, aceitar e reciclar essa acumulação de tensões, transformando-as na cultivação de empoderamento. A brincadeira estimula a auto honestidade, a encarnação de não-resistência, e o resgate de fluidez e do senso de integridade intacta como nosso estado de ser original.

*Play-fight* mescla fisicalidade com filosofia de movimento para trazer consciência às resistências inconscientes, e para isso requer um parceiro que instiga o processo de auto confronto ao refletir e espelhar pontos cegos. A relação sinfônica e recíproca entre confronto e cooperação, forma e amorfo, presença e ausência, são escavadas. O aspecto cooperativo garante que a integridade dos praticantes seja imperativo; enquanto o confronto reflete e expõe mecanismos de autossabotagem. Na imersão que eu e Priscila participamos, Bruno Caverna comentou que suas aulas são sempre improvisadas, um diálogo entre ele e a turma; ainda assim ele possui seu acervo de ferramentas testadas e alguns conceitos recorrentes acabam por ser tornar palavras-chave para compreender o *Play-fight*. Os conceitos a seguir são os que foram predominantes ao longo da nossa imersão; mas, antes de prosseguirmos eu gostaria de reforçar que a forma que Bruno os conheceu e assimilou, e a forma que ele os ensina, é predominantemente em movimento, na carne. Assim como na maioria das práticas corporais, compreender a teoria pode até ser intuitivo, mas raramente se traduz diretamente ao corpo sem antes experimenta-lo em ação, com pesquisa e repetição. Por isso creio que a leitura a seguir configura apenas uma parte da equação necessária para assimilar estes conceitos.

### 2.2.1 Tensão e Relaxamento

No livro *An Actor's Work* (1936), Constantin Stanislavski dedica um capítulo inteiro para o assunto de liberação muscular, afinal Torstov, o diretor fictício que no livro mistura aspectos de um Stanislavski maduro com os de seu mentor no Teatro Bolshoi, Fyodor Komissarzhevsky, defende que tensão muscular é um obstáculo para o processo criativo; inclusive as pequenas tensões que passam despercebidas. Essas tensões podem sabotar a voz de um cantor, os passos de um bailarino, ou os movimentos de um ator, e por isso Torstov recomenda aos seus alunos que desenvolvam uma espécie de monitor interno automático para identifica-las e facilitar a ação de relaxamento. Alguns exercícios básicos, como se perceber em ações cotidianas do dia-a-dia e em posturas inusitadas, relaxar o corpo no chão, observar o movimento natural de animais e recém nascidos, bem como algumas práticas corporais, são sugeridos para desenvolver esse hábito; e assim como Stanislavski, Bruno Caverna recomenda que esse escaneamento corporal seja um trabalho diário.

O primeiro exercício na imersão em *Play-fight* apresentou essa percepção de forma bem didática: um praticante fica de pé e de olhos fechados para buscar e relaxar suas tensões, com auxílio do toque da sua dupla que aproveita para perceber quais tensões surgem no seu próprio corpo. Quando sentir que todas as tensões desnecessárias para se manter de pé foram removidas ou minimizadas, quem está de olhos fechados busca o caminho de menor resistência até o chão, cedendo ao peso do corpo até deitar-se. Para se levantar, o praticante aproveita o corpo da sua dupla para erguer-se com o mínimo de esforço possível; como faria um bebê ou um idoso. A dupla permanece atenta a essas tensões que surgem ou somem durante o caminho inteiro.

Outro exercício que exemplifica e afina esse monitor em ação é um no qual a dupla se segura pelos antebraços e um dos praticantes desafia o outro posicionando-o em uma postura comprometida, fora do seu eixo de equilíbrio. Quem está sendo desafiado identifica quais tensões surgem dessa posição para então buscar um caminho que as distensione e realinhe seu corpo, e que, se possível, permita a transferência dessa desestabilização de volta ao parceiro.

### 2.2.2 Resistência e Integridade

Para o Bruno, proteger sua integridade não se resume em teimosamente resistir à pressão como uma barragem; é algo mais fluído. É se adaptar à desafios até encontrar uma solução criativa, ao invés de permanecer imóvel enquanto corre o risco da sua estrutura colapsar quando essa pressão se tornar demasiada. Essa conversa surgiu no segundo dia de imersão após ficar nítido nossa dificuldade em nos deixar ser conduzidos, em particular nos momentos de queda; porém, esse mesmo bloqueio estava presente nos momentos de conduzir nossas duplas até o chão ao “mergulhar” para dentro delas. Um dos motivos mais comuns para essa dificuldade é, de acordo com Bruno, o bloqueio psicológico condicionado por nossa resistência constante contra a gravidade e a consequente necessidade de um chão firme para nos orientar, com uma possível resposta a esse medo sendo assumir esse estado de queda constante. Creio que o próprio ego de um artista também pode facilmente se tornar um fator influente na geração de resistências inflexíveis que potencialmente tornam processos criativos mais complicados, quando não menos produtivos. Afinal, saber improvisar, conduzir quando couber, e ser conduzido se necessário, são habilidades de extrema utilidade para artistas cênicos, ainda mais aqui em Brasília onde frequentemente é necessário assumirmos mais de uma função e buscar soluções para os mais variados problemas e limitações que surgem no levantamento de um espetáculo.

Exemplificando essa noção de integridade fluída, Bruno passou um exercício de empurrar/resistir: uma pessoa empurra com a mão o peito do parceiro, que por sua vez resiste apenas o suficiente para não ceder, como se fosse uma árvore. Na primeira vez era para empurrarmos com a força bruta dos músculos e da estrutura óssea. Na segunda rodada empurramos não apenas com a força bruta, mas buscando também a transferência fluída de energia, desde os pés no chão, passando pelas pernas e tronco, até nossa mão. O resultado dessa alteração é uma “super força” que vem do engajamento do corpo inteiro na transferência do peso, da base até o ponto de contato, e é tão perceptível para quem empurra quanto para quem resiste. Fizemos essa prática alternando parceiros, percebendo as diferenças de como cada corpo responde. Me recordo de uma dupla que, por algum motivo, associou não ceder com avançar; a partir do toque mais leve, seu corpo já inclinava na minha direção, quase ao ponto de eu não estar empurrando, mas sim apoiando o peso dela. Ao invés de responder empurrando-a de volta, acabei tomando o papel de apoio, explorando qual seria diferença entre uma árvore sólida e uma líquida.

### 2.2.3 Ação e Intenção

Onde acaba a intenção e começa a ação? Como diferenciar decisão de impulso? Essas questões, fundamentais para artistas cênicos e performáticos mas que não necessariamente tenham respostas, também são igualmente relevantes para os praticantes se avaliarem e perceberem se estão realmente conseguindo entrar no *flow* do *Play-fight*, ou até mesmo compreender os movimentos dos exercícios preparatórios para a brincadeira. Não é de se surpreender que essa discussão também teve início com nossa dificuldade em sentir no corpo tudo aquilo que supostamente estávamos entendendo na teoria. Uma complicação recorrente que cometemos enquanto praticantes foi justamente confundir o nosso “querer” derrubar a dupla com a busca da sensação de “mergulhar” com elas. Fundamentalmente, essa é a diferença entre um artista que está representando um estado e um que está vibrando em um estado, como disse a Eleonora Fabião (2010). Fabião ainda traz uma observação, do sociólogo Mihaly Csikszentmihalyi, de que esse estado de consciência alterada é provocado por alguma ação que, como o *Play-fight* propõe, engaja uma pessoa de forma geral. Para além de sentir esse fluir, conseguir mesclar o “querer” com o “fazer” também está associado a um conhecimento tácito que, como descreve Eugenio Barba (2012, p. 131), não precisa refletir sobre “como fazer”. Esse tipo de sabedoria, adquirida de forma experiencial ao longo da vida e que envolve a imaginação de novos esquemas imprevistos, é uma reação imediata, espontânea; executada antes de se ter consciência de qual será a forma final.

No exercício que melhor evidenciou a dificuldade de fluir organicamente com o movimento, uma dupla caminha em conjunto, segurando os antebraços um do outro; alternando quem caminha para trás ou para frente. Primeiro, quem caminha para frente encontra a oportunidade de pisar no pé do parceiro, com atenção para não forçar a situação a acontecer. Uma vez que quem está pisando consegue imobilizar o pé do seu parceiro, surge a oportunidade de seguir o movimento e conduzi-lo até o chão. Mas, caso a pessoa que pisou hesite, o outro pode então tentar, como no exercício de tensão-relaxamento, posiciona-lo em uma posição comprometida e inverter a queda. Na progressão desse exercício, quem está caminhando para trás que tenta conduzir o parceiro ao chão ao interceptar o passo dele com seu próprio pé, e desliza-lo até uma posição que comprometa seu equilíbrio. Novamente surge a oportunidade de inverter a queda caso hesitação prevaleça. Com a dupla tendo alternado entre esses dois papéis, foi possível então que experimentássemos o exercício com os dois simultaneamente buscando pisar, arrastar

e/ou inverter a queda. O querer derrubar o outro ficava claro toda vez que tropeçávamos nos nossos próprios passos, ou quando tentávamos agarrar o colega com os dedos do pé.

#### 2.2.4 Cooperação e Confronto

O próprio nome, *Play-fight*, já sinaliza que esses dois conceitos são fundamentais para a prática. Bruno até resumiu o *play* como referência à brincadeira com o outro, e o *fight* como a luta consigo. Essa dualidade também se manifesta enquanto se brinca uma vez que os praticantes estão simultaneamente oferecendo apoio e desafiando seus parceiros. Ora é uma dança, ora é uma luta. Não compreender essa alternância de qualidades pode levar à uma interação assimétrica, onde uma pessoa deixa de desafiar sua dupla e passa à domina-la. Houve uma ocasião na imersão, durante uma roda de *Play-fight*, onde um dos praticantes, que chamarei de Henrique (nome fictício), estava visivelmente dominando sua dupla, praticamente impossibilitando que ela se levantasse do chão. Por uns instantes Bruno apenas observou a cena, talvez para dar a oportunidade ao Henrique de se perceber sabotando a brincadeira, mas quando ficou claro que ele não estava atento a esses princípios Bruno interviu, substituindo o praticante que estava sendo dominado. Bruno então prosseguiu para “jogar” com Henrique da mesma forma que o Henrique estava jogando com sua dupla, o impedindo de se levantar do chão. Nessa tarde Bruno deixou bem claro que apesar das convergências e similaridades da sua prática com as artes marciais, quem vai até o *Play-fight* buscando suprir uma vontade de competir, querendo ganhar ou vencer dos outros, está procurando no lugar errado. O impulso de competição se manifestou com muita naturalidade nos primeiros dias de imersão enquanto ainda estávamos nos familiarizando uns com os outros e com a prática, ocupando o espaço que deveria ser de confronto. A qualidade de cooperação deveria estar igualmente presente desde a primeira interação entre os participantes; durante e após cada prática, tínhamos um tempo para dialogar sobre nossas impressões e dúvidas entre as duplas, e ocasionalmente havia rodas de conversa entre o grupo inteiro. Mas durante as práticas foi perceptível que era comum algumas pessoas serem/estarem demasiadamente passíveis ou competitivas em relação a sua dupla. Pessoalmente, minha maior dificuldade foi (e continua a ser) justamente distinguir quando eu estava sendo excessivamente passível por estar preocupado com não ser, ou aparentar ser, insensível.

Um exercício em particular foi ideal em nos colocar em uma posição que nos obriga a simultaneamente cooperar com e confrontar a nossa dupla. Nele, uma pessoa serve de base para a outra, que usa o suporte da primeira para explorar quais movimentos



são possíveis com apenas um pé no chão. A princípio a base é firme e estática, mas após a experimentação dos movimentos possíveis, ela também pode explorar como oferecer apoio em movimento. Com o par aquecido, quem está de base, sem deixar de oferecer apoio, pode então tentar derrubar com suas pernas o parceiro, que por sua vez não deixa de buscar se equilibrar com seu auxílio. Em uma quarta etapa desse exercício, os dois participantes podem tentar se derrubar com as pernas, claro que sem deixar de se apoiarem um no outro.

### 2.2.5 Conexão e Desconexão

Em alguns momentos do *Play-fight* é óbvio quando há uma conexão entre a dupla, principalmente quando há instâncias de apoio ou peso e contra peso; mas quanto mais sutil o contato e o movimento, mais difícil é de se sentir ou visualizar essa conexão, muito menos quando ela é desfeita. Práticas como Boxe tem pontos de conexão muito claros, como por exemplo quando um golpe acerta o alvo. Já no *Jiu-jitsu* é comum momentos de conexão mais alongadas no tempo enquanto os competidores rolam e buscam se imobilizar; mas talvez nada tão extenso quanto a conexão encontrada entre um par de bailarinos de *Tango* improvisando um desenho pelo espaço, ou entre acrobatas circenses cuja segurança depende da atenção, precisão e sincronicidade máxima dos performers. Esses três níveis de conexão mais distintos surgem durante o *Play-fight*, e eu até ousaria dizer que esse é um dos pilares que permite aos praticantes sentir o fluxo do jogo. Matteo, um dos praticantes que participou da imersão comigo, comentou que ele já estava participando do seu terceiro encontro de *Play-fight*. As primeiras vezes foram, de acordo como ele, transformadoras; ele conseguiu sentir esses conceitos, em particular a conexão, e fluir com suas duplas. Mas alguma coisa que ele não sabia explicar o que era estava o impedindo de atingir esse nível de conexão novamente, e quanto mais Matteo tentava e falhava, mais decepcionado ele ficava com ele mesmo.

Seguindo a mesma tendência dos casos anteriores, essa dificuldade também foi generalizada no grupo, então nos últimos dias de imersão Bruno passou um exercício bem básico para entendermos melhor o aspecto mais sutil dessa conexão para, a partir dessa percepção, busca-la no *Play-fight*. Nele, um barbante de lã serve como fio condutor para a conexão entre os dois praticantes, com cada um segurando uma ponta. A intenção era que a dupla buscasse a menor tensão necessária para o barbante não afrouxar e nem escapar da pegada de algum dos dois. Em seguida experimentamos conduzir/ser conduzido tentando manter essa conexão, explorando quais movimentos eram possíveis

com essa limitação. A alternância da condução do exercício ocorria toda vez que o barbante sinalizava uma desconexão ao afrouxar ou escapar da mão de alguém; ou de forma orgânica e espontânea caso uma dupla fosse capaz de manter essa conexão.

### **2.2.6 Corpo-líquido**

Para explicar a metáfora do conceito de modernidade líquida nas sociedades desenvolvidas contemporâneas, Zygmunt Bauman (2000) nota que fluídos, em contraste a sólidos, estão sempre em movimento, dificilmente sendo retido por seus obstáculos. Para o fluído, o mais relevante é tempo, uma vez que a cada instante ele muda de configuração. Para o sólido tempo é quase dispensável já que para defini-lo basta suas dimensões no espaço. Bauman identifica essa qualidade nas estruturas de poder que hoje, equipadas com a tecnologia mais atual, mais portátil e mais veloz, sinalizam um retorno aos princípios do nomadismo e da forma de governo de senhorios ausentes. Esse estilo de vida das elites globais reverbera na sociedade como um todo, resultando em, nas palavras de Bauman (2000, p. 07-14), uma versão individualizada e privatizada da modernidade, onde cabe a cada indivíduo descobrir sua própria forma de se adaptar a essas mudanças, ou correr o risco de ficar para trás. Neste contexto, Bauman observou que uma das reações do indivíduo a essa nova realidade evasiva, e às pressões resultantes da desintegração das estruturas sociais mais sólidas ainda remanescentes dos processos de modernização das nações, é a sensação de ansiedade gerada diante das infinitas incertezas e opções de consumo da vida moderna. Mas se por um lado temos elites recentemente adotando o conceito de fluidez para protegerem seus interesses enquanto maximizam lucros, do outro temos filosofias milenares onde este mesmo conceito é receitado para superar o sofrimento inevitável de se ser humano e possivelmente, temporariamente, atingir a real felicidade (a Eudaimonia no Estoicismo, a Nirvana no Budismo, ou a Perfeição no Taoísmo); e não por uma questão de comodismo ou de passividade, mas sim para preservar sua integridade e tranquilidade, porque é vantajoso aceitar e se alinhar ao fluxo imprevisível e incontrolável do Universo para enfrentar os desafios que dele surgem. A pesquisa para se atingir esse estado de consciência é um processo constante, e não por acaso uma série de práticas espirituais de meditação, contemplação da mortalidade, e introspecção existem nessas escolas de pensamento.

Assim como água está sempre fluindo, o mesmo pode ser dito do corpo-mente. Na prática, essa noção se traduz na busca por caminhos de menor resistência, assim como faz um rio ao cortar seu caminho pelo solo. É uma questão de adaptabilidade e

maleabilidade. Bruce Lee, artista marcial e ator, acreditava que todo conhecimento é autoconhecimento, inclusive nas artes marciais. Lee até comenta, em uma entrevista com o apresentador canadense Pierre Berton (1971), que era por isso que tantas celebridades hollywoodianas o buscavam como professor; nunca por questões de *fitness*, estética ou para se tornarem grandes lutadores. Um dos conceitos filosóficos adotado por Bruce Lee e que abraça o conceito de corpo-líquido cabe muito bem aqui:

Esvazie sua mente, seja sem forma, amorfo, como água. Quando você coloca água em um copo, ela se torna o copo. Você coloca água em uma garrafa ela se torna a garrafa. Você a coloca em um pote de chá, ela se torna o pote de chá. Água pode fluir, ou ela pode colidir. Seja água, meu amigo. (LEE, 1971, tradução própria).

Agora vale a pena levantar a prática que acabou sendo a mais polêmica entre a turma. Foi um exercício em grupos de seis no qual uma pessoa assumia um papel passivo, deitada de costas para o chão e de olhos fechados. As outras pessoas então buscavam gentilmente localizar e movimentar as articulações dela. Enquanto fazem isso, o grupo aproveita a mobilidade dessas juntas para reposicionar a pessoa passiva, agora deitada de bruços, para pesquisar mais movimentos. Depois de um tempo, quem está no chão é novamente posicionada com a barriga para cima antes de colocada para sentar e em seguida de pé. A pessoa sendo conduzida faz um pouco de esforço para se levantar, e de pé ela continua sendo moldada pelo grupo, mas agora pode propor sua própria dança-líquida. Neste momento o grupo fica atento para o colega vendado ter espaço para poder se mover e dançar sozinho sem se acidentar. Com todos os grupos locomovendo pelo o espaço é possível que os grupos interajam entre si, misturando as pessoas que estão guiando e conduzindo. No final, quem está de olho fechado desacelera sua energia para então voltar a deitar-se no chão antes de alternar os papéis. Para alguns participantes, essa foi uma experiência de extremo desconforto e tensão; uma pessoa inclusive chorou ao descrever suas impressões e sensações durante o exercício, afirmando não conseguir compreender como é que outras pessoas se sentiram confortáveis em passivamente aceitar o toque e condução de terceiros. Ao mesmo tempo, outras pessoas afirmaram terem se sentido flutuando nas nuvens, quase transcendendo em um oceano de sensações-imagens.

### CAPÍTULO 3

#### ENCONTROS E TROCAS

Priscila Carneiro esteve envolvida nesta pesquisa antes mesmo dela tomar forma; afinal ela que me apresentou ao trabalho do Bruno Caverna, e ela que sugeriu que nossa inscrição na imersão em *Play-fight* de 2019 na *Lalita Devi Escuela de Vida* em Cáceres, Espanha. Eu já estava decidido à realizar um T.C.C. relacionado ao corpo em movimento, almejando por uma pesquisa-prática, mas sem uma ideia clara de como mesclar minhas experiências com uma proposta que fosse atraente e relevante para meus colegas de curso. Sou grato à Priscila por ter me presenteado com a ficha proverbial que foi o *Play-fight*, bem como por ter me acompanhando ao longo desse experimento. A imersão no qual participamos foi ministrada pelo Bruno exclusivamente em inglês, língua que a Priscila não domina. Naquele processo, quando nós estávamos como dupla eu traduzia o que estava sendo dito nas aulas, mas maioria das vezes estávamos alternando entre parceiros e grupos. Como o que a Priscila assimilou da brincadeira foi predominantemente na prática, no nosso primeiro encontro para este T.C.C. conversamos sobre quais conceitos ela lembrava, e quais eu havia identificado no diário de bordo que levamos com a gente na imersão. Coincidimos não apenas nos conceitos-chave, mas também na nossa interpretação deles. Seguindo essa conversa, nossos primeiros encontros, realizados na minha quitinete, foram focados em um conceito por vez: eu trazia o tema escolhido para o dia, liamos o que eu já tinha escrito para o Capítulo 2, para seguir com a experimentação dos exercícios especificados acima. Nossas discussões nesses primeiros encontros foram mais centradas em quais exercícios melhor explicitam cada conceito, e como poderíamos mescla-los ou altera-los para facilitar nossa incorporação deles. Este foco em conceitos específicos veio após a Priscila sugerir que nossos encontros seriam mais produtivos se não perdêssemos tanto tempo escolhendo qual exercícios estávamos mais afim de fazer, e foi também uma reação às nossas dificuldades e necessidades individuais. O meu principal desafio permaneceu consistente desde a imersão, comigo alternando entre estar preocupado com não ser demasiadamente responsivo, mas também com não cair em um lugar de insensibilidade. No caso da Priscila, o impasse que ela mais encontrou foi em conseguir distinguir quando que nossa conexão estava sendo conduzida por ela ou por mim. Sua outra dificuldade recorrente, relacionada à conseguir sentir-se mergulhando ou caindo para dentro de mim e consequentemente me conduzir ao chão, talvez tenha sido extensão da primeira. Nossas dificuldades se mesclaram nos exercícios, e mais de uma vez Priscila observou que não

sabia dizer se sua dificuldade vinha dela, ou de mim sendo inacessível ao toque dela. Eu sentia o toque dela, mas percebi que minha resposta a eles era muitas vezes precedida de momentos de hesitação onde eu estava tentando distinguir se estava de fato sentindo o movimento dela ou projetando meu próprio movimento ao seu toque.

Um dos motivos que nos levou a optar primeiro em exercícios mais focados foi o fato da Priscila estar com um joelho sensibilizado, e não queríamos arriscar alguma lesão. Ainda assim, ela percebeu alguns exercícios aliviavam as dores dela, em particular o que descrevi em confronto e cooperação, e por isso ele se tornou nosso aquecimento padrão uma vez que começamos a mergulhar no *Play-fight* propriamente dito. Logo percebemos que era inviável praticá-lo de forma confortável com o espaço que tínhamos na quitinete, e passamos a nos encontrar em gramados de entrequadradas da Asa Norte. No nosso primeiro encontro externo percebemos que nossos movimentos estavam notavelmente contidos, e talvez até um pouco repetitivos, quando comparado ao nosso desenvolvimento na imersão. Decidimos recomeçar nossa sessão de *Play-fight* com mais calma, explorando nosso movimento em câmera-lenta, atentos a cada tensão que surgia, e após poucas quedas já estávamos fluindo desinibidos. Fora esse estranhamento inicial, nossos encontros foram bem produtivos; estávamos mais atentos a nossa postura física e nosso estado mental. Mesmo nos dias em que um de nós, quando não ambos, estava desmotivado, cansado e/ou estressado, encontrávamos a insistência necessária para praticar. A primeira coisa que fazíamos antes de começar nossa pesquisa era escolher um local mais isolado caso houvesse outras pessoas nesses espaços, o que frequentemente foi o caso. Ainda assim, talvez devido à potência estética do *Play-fight* em conjunto com a curiosidade alheia, observamos que mesmo buscando nos manter afastados de outros, era comum que pessoas parassem por perto para nos observar. Mais de uma vez também, cachorros soltos da guia se sentiram a vontade para participar do *Play-fight*, até seus donos constrangidamente se desculparem e pega-los de volta.

Após 4 semanas de *Play-fight*, o último elemento que acrescentamos aos nossos encontros foi o uso do bastão de madeira. A Priscila não se recordou muito bem do nosso contato com o bastão na imersão com o Bruno; na ocasião houve somente dois dias onde experimentamos com esse elemento, que aliás eram bem menores e mais leves do que o que usamos nesta pesquisa. A princípio a Priscila não se sentiu confortável se movimentando com o bastão, mas, novamente após experimentar se mover com mais calma e atenção, ela logo se adaptou a presença dele. Aproveitamos para experimentar alguns dos nossos exercícios favoritos com a inclusão do bastão, entre eles o que eu

comentei no parágrafo acima e outro no qual buscávamos nos conectar a partir do toque, buscando a oscilação mais minuciosa que persiste ao tentar se manter uma posição estática; com essa conexão, buscávamos mergulhar para dentro do outro para conduzi-lo ao chão. O bastão trouxe um contato mais pontual do que o possível com o toque da palma da mão, o que para mim facilitou a percepção de quando estávamos síncronos ou não. Nas mãos da Priscila, esse auxílio fez com que para ela ficasse mais nítido quando era ela ou eu conduzindo nossa conexão, ou quando estaria resistindo ao toque dela. A presença de um bastão traz uma dimensão a mais à brincadeira; para além de ampliar o alcance e possibilidade de movimentos de quem está o segurando, é um elemento que igualmente pode ser de ataque ou defesa e que com o menor descuido pode escapar do seu domínio e ser usado contra você. Conseguimos integrar o bastão à nossa pesquisa de tal forma que em alguns momentos não sabíamos distinguir qual de nós que estava de fato no controle dele. Os encontros seguidos foram uma mistura de práticas com e sem o bastão. Percebemos nossa progressão com cada sessão; estávamos gradativamente mais ousados e criativos com nossos desafios e soluções, mais sensíveis ao toque e a presença um do outro.

Nos relacionando e entrelaçando dentro do *Play-fight*, Priscila e eu fomos capazes de, em algumas ocasiões, habitar um estado cênico quando nos perdíamos no fluxo do nosso movimento. Neste estado efêmero não há tempo-espço para se questionar ou refletir sobre qual resposta-ação é adequada, e qual não é; corpo e meio se transformam em uma única obra que engloba a totalidade do corpo-mente do participante, complicando a distinção entre onde estou sendo condutor da ação e onde estou sendo conduzido pela a mesma. No meu caso percebo que o corpo cênico não é algo a ser convocado de livre e espontânea vontade, mas sim um fenômeno passível de se manifestar sob circunstâncias favoráveis; circunstâncias que podem se tornar mais recorrentes com uma disciplina, ou melhor dedicação, semelhante à de crianças imersas em jogos e brincadeiras. Tanto eu quanto Priscila temos uma afinidade por práticas corporais, ocasionalmente mesclando técnicas de artes marciais em nossos treinos, e talvez por isso tenha sido tão natural encontrarmos no objeto desse estudo uma atividade que facilmente nos engaja por total. Mesmo que por vezes seja apenas momentaneamente, *Play-fight* proporciona um ponto de referência que nos possibilita perceber quando estamos nos aproximando de um corpo cênico em outras atividades, bem como quando estamos bloqueados por algum motivo. Esta consciência aliada à proposta de buscar um corpo líquido auxiliam nessa busca que me aparenta ser incessante e recorrente no ofício de artistas cênicos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como comentei na introdução, eu adoraria ter tido a oportunidade de experimentar com o *Play-fight* e a minha turma de Diplomaciação em Interpretação Teatral, mas em um processo tão distante quanto foi o nosso, com nosso contato limitado à telas de computadores e celulares, o que pude aproveitar desta pesquisa se limitou a minha conduta pessoal. Nosso trabalho resultou em um filme de duas horas, com oito atrizes/atores; resultado de um esforço coletivo com cada aluno livre para desenvolver seu próprio personagem, mas mantendo uma estética mais ou menos uniforme. Foram inúmeras decepções até me conformar com a situação de fazer um trabalho de graduação à distância, e os obstáculos não cessaram após isso. Esses desafios derivaram não apenas da necessidade de, como turma, nos adaptar abruptamente às artes audiovisuais para concretizar nossa visão, tendo que muitas vezes lidar com roteiro, iluminação, áudio, filmagem e edição por conta própria, mas também das nossas inseguranças e ansiosidades durante esse período. Ao menos foi uma ocasião oportuna para colocar à prova meu entendimento de como os conceitos do capítulo 3 dialogam e se estendem para outros aspectos da minha vida. Utilizar essas noções para lidar com limitações técnicas e demais desafios externos foi um exercício bem direto: me esforcei um pouco para encará-los como inspiração, sem querer lutar contra ou tentar disfarçar a qualidade da imagem capturada pelo meu celular, e me espelhei nos meus colegas ao criar minha parte do roteiro. Por estar limitado a criar e gravar tudo dentro da minha quitinete, algo que de início me pareceu ser naturalmente desinteressante e tedioso, essa parte criativa começou sendo o obstáculo mais presente no meu processo. A solução que encontrei foi moldar minhas cenas, e com isso meu personagem, brincando com a pergunta de qual seria o oposto do que os outros personagens estavam fazendo-endo em cada cena. Com esse desafio de certa forma resolvido, a maior parte da minha habilidade para solução de problemas se dedicou a descobrir como enquadrar meu espaço de forma esteticamente interessante.

Do outro lado, estabelecer esse diálogo fluido entre problema e solução, desafio e oportunidade, com os empecilhos internos, com frustrações e medos exacerbados por extensos períodos de solidão e insegurança, não foi tão poético. Enquanto escrevo estas palavras esses sentimentos todos persistem incessantemente, e talvez até configurem uma constante em qualquer empreendimento em que eu me aventure. Em retrospectiva me recordo de, diferentemente de quando estava escrevendo o roteiro, ter ocupado muito do meu tempo procrastinando para fugir desses receios, principalmente antes de me dedicar

a ensaios, decisões, filmagens e escrita, elementos que eventualmente poderiam vir a ser expostos. Apesar da ciência de que brevemente esqueço deles a partir do momento que mergulho em alguma ação física objetiva, parece que focar essa energia me exige uma precisão cirúrgica, muitas vezes aparentando ser obtida apenas por incentivo de prazos e/ou desespero. Presentemente estou levemente mais bem sucedido em abstrair esta condição e ser mais incisivo em ações criativas-expressivas; me empenhando em perceber quando estou protelando por conta de alguma tensão estagnada ou por estar simplesmente exaurido. Ainda é comum que eu me encontre preso em armadilhas de minha própria fabricação, em ciclos viciantes de autossabotagem; porém, também me é mais habitual distinguir quando este é o caso e ainda por cima conseguir perturbar essa inércia a partir de ações propositais. A depender da densidade dessa inquietude, pode ser que baste um movimento tão pequeno quanto tirar alguns minutos para brincar com minhas gatas ou então me alongar, como igualmente pode ser que uma tarde inteira de atividade física intensa não seja o suficiente para desobstruir minha mente. Começo a observar inclusive que, muitas das vezes que lesiono meu corpo é por exigir demais dos meus músculos, e ainda por cima enquanto distraído, quando tentando escapar de alguma aflição. Aos poucos estou aprendendo a disciplinar meus impulsos mais problemáticos que ainda me iludem, à conduzi-los para espaços e ações mais criativas que me permitam conhece-los e explora-los de forma poética-catártica. Minha tendência é buscar práticas corporais-sensoriais para atender e momentaneamente escapar dessas tensões, e fico feliz por agora poder incluir o *Play-fight* no meu acervo.

Levando em conta o nosso atual contexto, com anseios à flor da pele, este processo nem sempre ocorreu de forma tranquila. Foi inevitável que os traumas e perdas deste período nos afetasse, e isso refletiu em vários aspectos, inclusive em nossos encontros que muitas vezes eram acompanhadas de longas conversas catárticas que surgiam a partir da nossa autoavaliação durante a prática. Nos pontos mais baixos dos últimos meses, *Play-fight* foi um breve refúgio, e esta pesquisa uma busca bem-vinda durante essa tempestade. Meus encontros com Priscila forneceram um espaço não apenas para avaliar meu estado físico-emocional, mas também para gastar a energia que acumulava a cada semana de distanciamento social. Nunca me planejei para estar me formando em Artes Cênicas por EAD, e quando encontrei algo tão precioso quanto o *Play-fight*, fiquei empolgado com a expectativa de compartilhar esta pesquisa com meus colegas, muitos dos quais já haviam demonstrado seu interesse. No último semestre de 2019 e o primeiro de 2020, antes do cancelamento de aulas presenciais na UnB, tive duas



oportunidades de experimentar um pouco do *Play-fight* em um ambiente acadêmico. No primeiro caso eu era monitor na disciplina de Movimento e Linguagem 4 com a professora Deborah Dodd, que me cedeu uma aula para compartilhar com a turma um pouco do que aprendi na imersão. Foi uma aula engajante e divertida, e algumas semanas depois a professora Deborah me convidou para um encontro prático no IFB onde pude dividir minha experiência com *Play-fight* no Projeto *Jam* de Contato Improvisação, organizado pela professora Eliza Souza ; novamente o retorno foi sobretudo positivo, com os participantes se demonstrando curiosos para experimentar os exercícios que apresentei. Essas duas vivências que me convenceram do possível interesse de colegas nesta prática, e delas que surgiu a inspiração para este trabalho. Não sei até que ponto conhecer uma prática na teoria seja equivalente a conhece-la pessoalmente, em ação. O que consegui condensar neste relato é uma fração das impressões, inspirações e tensões que me surgiram nesta busca, e apenas uma pequena parte do que seria possível compartilhar com auxílio do toque e movimento. Ainda assim, espero ao menos ser bem sucedido em apresentar o potencial artístico e expressivo do *Play-fight* nas mãos de um artista cênico, e, quiçá, atrair colegas que se interessem em me ajudar a dar continuidade à esta pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicola. *A Arte Secreta do Ator: Um Dicionário de Antropologia Teatral*. São Paulo, SP: É Realizações Editora, 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press, 2000.
- CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Paris: Libraire Gallimard, 1958.
- CAVERNA, Bruno. *Formless Talks with Luiz Lopes*. 2020. (01h04m10s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7kCSpjVCN1k>. Acessado em: 05 mai. 2021.
- CAVERNA, Bruno. *Reflections on Formless Arts*. Disponível em: <https://play-fight.com/reflectionsonformlessarts>. Acessado em: 03 nov. 2019.
- FABIÃO, Eleonora. Corpo Cênico, Estado Cênico. *Revista Contrapontos*, Itajaí, SC, v. 10, n. 3, p. 321-326, set. 2010.
- FABIÃO, Eleonora. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. *Revista Sala Preta*, São Paulo, SP, n. 8, p. 235-246, nov. 2008.
- LEE, Bruce. *The Lost Interview*. [Entrevista concedida a] Pierre Berton. The Pierre Berton Show, Hamilton, 09 dez. 1971.
- NELSON, Robin. *Practice As Research In The Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.
- STANISLAVSKI, Constantin. *An Actor's Work*. Abingdon: Routledge, 2008.
- WATTS, Alan. *The Book: On the Taboo Against Knowing Who You Are*. Londres: Jonathan Cape Ltd, 1969.

## APÊNDICE A – Buscando o Corpo Cênico

<https://drive.google.com/file/d/1byDYEjyU8V5t9DH5NyhVeRnTzRfCNG9/view?usp=sharing>

Síntese dos registros em vídeo da pesquisa-prática realizada para este T.C.C.

## APÊNDICE B – Coletânea de exercícios preparatórios

<https://drive.google.com/file/d/1NoQMd3bSz45bxHTE-a-QQej6ftixkgom/view?usp=sharing>

Registro de alguns dos exercícios preparatórios para o *Play-fight* descritos no cap. 2.