

Repositório ISCTE-IUL

Deposited in *Repositório ISCTE-IUL*:

2023-01-10

Deposited version:

Publisher Version

Peer-review status of attached file:

Peer-reviewed

Citation for published item:

Raposo, P. (2019). Errare, humanum est! Mas errar artisticamente, político é. In Luana Raiter, Pedro Bennaton (Ed.), *Jogo da guerra: dialéticas de uma intervenção urbana: antagonismos, ironias e fracassos*. (pp. 65-75). Florianópolis: SC: Cultura e Barbárie.

Further information on publisher's website:

https://bf776209-72d3-41b8-b6c0-dea5df6852cb.filesusr.com/ugd/4a4510_462b764f45c24a1eb60a6c4ebe69c8b4.pdf

Publisher's copyright statement:

This is the peer reviewed version of the following article: Raposo, P. (2019). Errare, humanum est! Mas errar artisticamente, político é. In Luana Raiter, Pedro Bennaton (Ed.), *Jogo da guerra: dialéticas de uma intervenção urbana: antagonismos, ironias e fracassos*. (pp. 65-75). Florianópolis: SC: Cultura e Barbárie.. This article may be used for non-commercial purposes in accordance with the Publisher's Terms and Conditions for self-archiving.

Use policy

Creative Commons CC BY 4.0

The full-text may be used and/or reproduced, and given to third parties in any format or medium, without prior permission or charge, for personal research or study, educational, or not-for-profit purposes provided that:

- a full bibliographic reference is made to the original source
- a link is made to the metadata record in the Repository
- the full-text is not changed in any way

The full-text must not be sold in any format or medium without the formal permission of the copyright holders.

jogo da guerra

DIALÉTICAS DE UMA INTERVENÇÃO URBANA:
ANTAGONISMOS, IRONIAS E FRACASSOS

LUANA RAITER • PEDRO BENNATON [ORGS]

ERRO GRUPO

JOGO DA GUERRA - *Dialéticas de uma intervenção urbana: antagonismos, ironias e fracassos*

Luana Raiter, Pedro Bennaton [organizadores]

© Cultura e Barbárie e ERRO Grupo, 2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
J64	Jogo da guerra / Luana Raiter, Pedro Bennaton [orgs.]; ilustrações Sandra Alves. – Florianópolis, SC: Cultura e Barbárie, 2019. 160 p. : foto. ; 14 x 21 cm Inclui bibliografia ISBN 978-65-5033-001-9 1. Teatro. I. Raiter, Luana. II. Bennaton, Pedro. III. ERRO Grupo. CDD B869.2
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Cultura e Barbárie Editora

CONSELHO EDITORIAL Alexandre Nodari, Flávia Cera, Fernando Scheibe, Leonardo D'Ávila e Marina Moros

www.culturaebarbarie.com.br | contato@culturaebarbarie.com.br

Florianópolis/SC

Ficha Técnica

Organização: Pedro Bennaton e Luana Raiter

Produção, pesquisa, seleção de iconografia e textos: ERRO Grupo

Colaboradores: Kamilla Nunes, Giórgio Gislon, Jucca Rodrigues, Paulo Raposo, Pedro Bennaton,

Luana Raiter, Manuel Delgado, José Sagasti, Olgária Matos, Sandra Alves e Sarah Ferreira

Diagramação, projeto gráfico, design, edição e tratamento de imagens: Cultura e Barbárie Editora

Revisão: Luiz Henrique Cudo

Elaboração do projeto e responsável técnico: Marina Moros

Projeto contemplado pelo edital de Apoio às Culturas 2018 do Fundo Municipal de Cultura

PATROCÍNIO E REALIZAÇÃO



SUMÁRIO

- 05 || Nota de (des)organiza-ção | LUANA RAITER E PEDRO BENNATON
- 13 || A rua como cenário para a Festa e para Guerra | MANUEL DELGADO
- 17 || Abertura do jogo em cinco cartas nefelibatas | PEDRO BENNATON
- 29 || Barricadas: instruções para uma Insurgência Armada (1868) | AUGUSTE BLANQUI
- 45 || Ensaio de fotos | SANDRA ALVES
- 59 || Dissidência cívica | KAMILLA NUNES
- 65 || *Errare, humanum est!* Mas errar artisticamente, político é | PAULO RAPOSO
- 77 || *Jogo da Guerra*: uma porta | LUANA RAITER
- 87 || Quando a poesia substituiu a prosa | OLGÁRIA MATOS
- 95 || Um olhar sobre o *Jogo da Guerra* | JUCCA RODRIGUES
- 105 || Coreografia dos corpos no *Jogo da Guerra* do ERRO Grupo | SARAH FERREIRA
- 117 || Pretensa ingenuidade, melancolia, cinismo e o espetáculo da ordem em *Jogo da Guerra*, do ERRO Grupo | GIÓRGIO GISLON
- 125 || Ensaio de fotos | Arquivo ERRO Grupo
- 147 || Prólogo a *Le Jeu de la Guerre* | JOSE SAGASTI

MAS VERKAR O BERRERU

DOMINAR A PEO!!!

O FOCO SÃO OS ADRES AOS

ROBRES E NOS AS CENAS

DE DISMULGAS E DISTIN

CE!!!

FALAR O QUE VAI FAZER

E MAS CHAMAR O
PUBICO!

DILTO CI PEDAS, BON SORRIR

***Errare, humanun est!* Mas Errar artisticamente, político é!**

Paulo Raposo

Na filosofia, a verdade é uma relação de conformidade entre o conhecimento e a coisa conhecida. Basicamente, a verdade é entendida assim como a concepção das coisas como elas são na realidade. Por isso, Aristóteles dizia que “a verdade é dizer que o que é, é, e o que não é, não é.” Ou seja, uma espécie de fundamentalismo realista. Por oposição, o erro, em algumas destas derivas teleológicas e filosóficas, apresenta-se como a não-conformidade do conhecimento com a coisa conhecida. O erro consiste em conhecer as coisas diferentes do que elas são na realidade. Mas distingue-se da ignorância, porque esta consiste em nada saber e nada afirmar, enquanto que o erro consiste em não saber e afirmar, supondo saber. É, portanto, uma ignorância que se ignora.

Porém, acredito que podemos potenciar esta agência do supostamente errado. O erro, em muitas ocasiões, é de fato a expressão da tensionalidade entre verdades assumidas e realidades outramente percebidas. E talvez desafiando ainda mais esse fundamentalismo realista, o erro é um sujeito de possibilidades de novas verdades. De verdades emergentes. De verdades invisibilizadas, silenciadas. Gosto de pensar por isso que o erro é um lugar de potência e de criatividade.

Sou professor há alguns anos. Professor de antropologia numa universidade pública portuguesa, mas também o fui de expressões artísticas para jovens adolescentes em cursos livres. Sempre imaginei a formação como um espaço de ignição do imaginário

para a liberdade expressiva e onde o erro nos permitiria criar um *locus* de interpelação, de inquietação, de interrogação. Errar não é um problema, não é uma ignorância e muito menos um dano no caminho para o entendimento. Assumir essa potência transformadora e criativa do erro, pode ser o primeiro passo para a compreensão do que está em jogo quando falamos de realidade. Até porque nunca existe um *erro total*. Nunca erramos *tudo*. Existem, no erro, interstícios de verdade, vestígios de realidade, despojos e restos de sentidos concretos. A *realidade* é uma superfície mutilada de confluência de interpretações, de olhares, de perspectivas. Seja no espaço da aula, onde o debate se faz cheio de encontros de erros parciais, seja, por exemplo, no espaço do jogo, onde o falhanço acrescenta tentativamente uma nova possibilidade. O erro é, mais do que alguma outra coisa, sempre um caminho. Um trilho de revelação. Um espaço de encontro com o possível.

Ainda que os tenha conhecido relativamente tarde na sua já longa carreira artística durante da minha passagem como Professor Visitante na UFSC, o ERRO Grupo é para mim um coletivo que justamente explora essas imensas possibilidades da potência do erro como espaço de encontro do possível. A escolha do seu nome não pode ser despiciente e inócua. A aposta na sua dinâmica de intervenção em espaço público através de mecanismos próximos ou contaminados pela performance, pelo happening, pelo improviso, pelo teatro de rua, também não são casuais. Na sua publicação *Persistência* (2016) assumem, logo na abertura no texto de Luana Raiter, que “desde a criação do ERRO, a rua é nosso espaço e o desejo de misturar realidade e ficção um mote” (p.13). Esta nota de abertura de uma publicação que visa pre-

cisamente produzir uma espécie de memorial, mas também de manifesto – claramente enunciado pelo título: *persistência* –, está basicamente centrada em duas dimensões fundamentais para este coletivo artístico: por um lado, o erro como potência criativa e, por outro, a rua como dispositivo do encontro entre real e ficção, entre arte e vida, entre performers e públicos.

A proposta de imersão e partilha em espaço público em busca dessa troca de olhares, desses cruzamentos improváveis e imprevisíveis, associa-se ainda à ideia (política, diga-se) de que o uso do real nas artes, enquanto palco para ações transformadoras, visa sobretudo “gerar um acontecimento vivo, mutante e politicamente potente” (idem p.13). A rua como dispositivo político nas artes em geral, e no trabalho do ERRO em particular, encerra uma espécie de fascínio pelo vivencial, ou o que Teresa Fradique (2016) chamou por uma atração dramaturgica pelo real.

Não se trata aqui de retomar a clássica discussão de Hal Foster (2014) sobre o artista como etnógrafo e sobre o seu ceticismo em relação a projetos artísticos que reclamavam uma certa faceta etnográfica apenas pelo fato de estarem situados (*site-specific*) e pretenderem relacionar-se com partes desses contextos ou comunidades. Não é essa a aposta do ERRO. Existe um elemento, ambíguo e intermitente, de busca do espaço público como dispositivo de instalação do real e simultaneamente de instigação ficcional sobre a realidade. Um dispositivo que é, sobretudo, da ordem do jogo. Uma espécie de estratégia para produzir rupturas no cotidiano, nos fluxos e nas mobilidades urbanas, perturbando a frágil e oscilante ordem pública. O jogo assume-se assim como um modelo de trânsito entre real e ficção, mas também entre arte e ativismo, performance e cidadania.

Jogo da Guerra (2018), última criação do ERRO Grupo a que assisti no centro de Florianópolis, trazia justamente essa dinâmica perturbadora e esse propósito desconcertante de se apresentar simultaneamente como uma *quasi* ação de guerrilha urbana, uma ação direta em espaço público, mas também como a sua esteticização – porque o ERRO é, em última instância, um coletivo artístico teatral. Diversas aliás são as inspirações teatrais deste coletivo do teatro invisível e do oprimido de Boal aos pressupostos e exercícios de Antunes Filho, de uma releitura do efeito V de Brecht (ou D na tradução a português, de *distanciamento*) aos diversos modelos contemporâneos de performance e teatro de rua.

Mas, tal como sublinha Diana Taylor (2016) numa das resenhas críticas ao trabalho do ERRO, eles colocam o público numa espécie de “dilema decisório” onde nenhuma das escolhas que possam fazer face às questões levantadas é uma escolha sem problemas. Por exemplo, recordo bem quando uma das atrizes, logo no início de *Jogo da Guerra*, nos questiona sobre quem estaria disponível para pegar em armas para lutar pela liberdade e pela democracia. E esta inquietação se estende ao longo da apresentação, como se de fato se tratasse de um jogo de posicionamentos, sempre instáveis, sempre instigantes, sempre no limite entre a teatralidade num ambiente não-teatral que é o cotidiano urbano, e a emergência de uma ficcionalidade cocriada entre um público que se desenha à partida como não-espectador.

É nesta dramaturgia do real que o ERRO Grupo se instala. E neste teatro do real, como nos diz Carol Martin (2013), que se pretende que os espectadores reconsiderem o mundo em torno deles, com base em experiências teatrais que estes trabalhos lhes

oferecem. É convicção de Martin de que um teatro do real deveria buscar formas de abraçar e sustentar as contradições – e, algumas vezes, também a irresolução – dos eventos reais da história.

Este modo de pôr em perspectiva está firmemente engajado a uma política pós-estruturalista e a um posicionamento artístico que defende o pluralismo, a complexidade e o ceticismo como estratégias necessárias para combater as narrativas ideológicas excessivamente simplificadas das representações do real que as mídias produzem, por um lado, e que o cidadão comum consome. E é nessa espécie de “dilema decisório” que espetadores e performers dialogam em pleno espaço público.

Este aspecto particular invoca uma certa *democratização da cena*, como diria Augusto Boal, para usar outra potente influência deste coletivo de artistas, e segue, como bem coloca outra das criadoras-performers do ERRO, Sarah Ferreira (2016), um trilho aberto pelo conceito de *transitividade* que o pedagogo e filósofo Paulo Freire havia explicitado para pensar a relação entre educador e educando, nos processos de aprendizagem. A *transitividade* assume claramente um posicionamento filosófico e político de Freire para quem o que contava era a pessoa humana não mais *no* mundo, mas *com* o mundo. “Estar com o mundo resulta de sua [do ser humano] abertura à realidade, que o faz ser o ente de relações que é.” (Freire, 2011, p.55) Ora, esta proposta de abertura à realidade é basicamente o jogo da *transitividade* que Boal propõe e que o ERRO Grupo revela na performance dos seus “dilemas decisórios”. Tomar posição, basicamente. Uma aprendizagem feita de engajamentos, de posicionamentos. Tomemos as palavras de Freire, e rapidamente se perceberá porque este é hoje um proscrito no Brasil das bancadas dos 3 Bês – a

bala (armamentistas), o boi (ruralistas e agronegócio) e bíblia (evangélicos):

Existir ultrapassa viver porque é mais do que estar no mundo. É estar nele e com ele. E é essa capacidade ou possibilidade de ligação comunicativa do existente com o mundo objetivo, contida na própria etimologia da palavra, que incorpora ao existir o sentido de criticidade que não há no simples viver. Transcender, discernir, dialogar (comunicar e participar) são exclusividades do existir. O existir é individual, contudo só se realiza em relação com outros existes.

Em comunicação com eles. (Freire, idem)

Esta leitura dialógica, crítica e reflexiva da presença *no* mundo, logo implica uma presença *com* o mundo. E esse é justamente a aposta num teatro que vença e reaja à opressão, como proposto por Boal, onde o questionamento, a *transitividade* do diálogo entre performers e assistência procura desenhar espaço para que se possa criar, aprender, ensinar e, sobretudo, transformar. Esta deriva para um processo teatral menos doutrinário, mas antes maiêutico e transitivo, constituído pelo diálogo e pela decisão partilhada, mas não necessariamente consensual, joga um enorme papel no trabalho do ERRO. Mas eu diria que de algum modo, e foi para mim evidente em *Jogo de Guerra*, esta transitividade decisória, não é apenas a busca de uma *estética relacional* (cf. Bourriaud 1998) onde o mero ato de estabelecimento relacional justifica o gesto político de superação e transformação das realidades opressoras. Não se trata de uma arte de rua que busca a “sociabilidade” em que o espectador se emancipa da sua condição de mero observador para participar e tomar parte, colaborando com o artista na construção da obra. Na verdade, o ERRO Grupo parece-me arriscar um gesto teatral que abre ca-

minho para a decisão dilemática, ou seja, nada se fecha no mero jogo teatral de *escrever* uma verdade, de estabelecer um caminho, de firmar uma opinião, mas antes num jogo de fechamentos e aberturas, de poros e de vasos comunicantes, que visam antes quebrar as regras da democracia meramente representativa, onde líderes² assumem as despesas da fala e do argumentário, e a cidadania se mantém como meros expectantes observadores, votantes na melhor das hipóteses. A relacionalidade do ERRO não decorre apenas de redes informais de processos criativos coletivos ou de dispositivos e formatos expositivos ou performativos particularmente interativos, mas antes a procura de estabelecer, de alguma maneira, um retorno ao real fragmentado, estilhaçado, polifónico, hesitante, ambíguo, liminar...em certa medida, libertário e até caótico.

Alguns momentos de *Jogo da Guerra* foram marcados por decisões dúbias, erráticas, hesitações sobre o recurso às armas, sobre os locais de ataque e revolta, sobre os *modus operandi* e os destinos a dar às cenas – ou ao real. Alguns ápices se expandem nas suas aparições de rua, por exemplo numa das exibições a que assisti, uma coluna enorme de fumaça intensa resultante de uma fogueira colocada em frente de um edifício bancário, resultou imprevisivelmente num momento de algum descontrole entre o que poderia ser meramente estético e o que se tornou naquele instante ativismo político e, até, guerrilha urbana. Por momentos, uma certa dimensão *artista* desencadeou uma reação de

2 E a expressão faz todo o sentido aqui, para pensar este grupo de teatro, dado que uma das suas produções teve justamente o título de *Enfim um Líder* (2007-08) e procurava ultrapassar a fronteira do teatro e da arte para se transformar em um acontecimento nos centros urbanos de Santa Catarina em torno da expectativa e a chegada de um Líder.

surpresa e imprevisto nos “moradores” do edifício e nos “errantes espectadores” que na rua assistiam e participavam no atear do fogo. Um outro momento de tensionalidade deu-se quando numa das cenas a bandeira do Brasil estava a ser rasgada e um acidental transeunte decidiu roubar a bandeira e fugir com ela, tendo sido perseguido por um outro membro do público que, com ele, se envolveu num confronto físico – o qual passou a ser também objeto de discussão no espaço mais “central” da performance. E muitos outros exemplos se poderiam acrescentar. Por outro lado, esta *transitividade* não é apenas um processo instilado numa única direção – performers/assistência – mas também entre performers entre si. Recordo vários momentos onde a discórdia, a dissidência, até a ‘traição’ e a alteração do rumo dos acontecimentos era promovida por membros do grupo ‘contra’ outros membros. Ou quando o público se dividia em posicionamentos distintos. Ou ainda, quando as políticas de vigilância e de controle do Estado ou de certas instituições se entropõem nos desenlaces das performers – com seus mecanismos de biopoder proibindo, limitando, condicionando as atuações, mas, por isso também, potenciando estratégias de resistência, fuga ou até mesmo de guerrilha.

Um último elemento que muito auxilia a desenhar este complexo performativo que são os dispositivos cénicos do ERRO, é a sua mobilidade errática e, até de alguma forma, nômade. A performer Sarah Ferreira, uma vez mais, já havia muito clara e lucidamente assinalado esse elemento e em referência a Paola Berenstein Jacques adota o termo *errância*. E isto talvez nos faça também voltar ao início deste texto, num eterno retorno afinal.

A dimensão errática aqui me interessa muito, porque tenho desenvolvido algumas leituras e reflexões sobre o ato de caminhar como potência epistemológica e como ferramenta criativa (na arte e na etnografia – de onde parto). Caminhar como prática estética é algo que reconhecemos em múltiplas tradições na história da arte – das derivas dadaístas e surrealistas à psicogeografia dos letristas e situacionistas (e no caso do Brasil, recordemos as deambulações de Hélio Oiticica ou de Lygia Clark) passando finalmente pelos minimalistas e pela *land art* e suas caminhadas. Francesco Careri, um arquiteto italiano, fundador do grupo Urbana Stalker/Observatório Nômade em Milão, tem vindo a refletir largamente sobre este tópico e escreveu no seu interessante livro *Walkscapes: o caminhar como prática estética* (2013). Para Careri as possibilidades construtivas do espaço a partir de um olhar estético sobre próprio ato de caminhar, são fundamentais para pensar modos de construir cidade, de habitar a cidade, mas sempre foram parte do espólio humano. Iniciando sua narrativa no período pré-neolítico, constrói um marco histórico a partir do caminhar errante, o que chama de *walkabout*, dos povos pré-históricos e passando pelo homem neolítico construtor de ‘espaços de estar’ em meio a seu nomadismo errático. Careri perpassa também em diversos momentos da obra o conceito do jogo. O jogo com o tensionamento das bordas, dos limites entre espaços cheios e vazios, nômades e sedentários, entre os “terrain vague” e a explosão urbana, e onde o ato de caminhar é colocado como um jogo com o espaço, onde se constrói a paisagem a depender do momento histórico com o qual esse caminhar se relaciona. Justamente, o ERRO procurou de forma bem constante esse relacionamento com o espaço urbano, e com uma forma de

errância urbana, de se deixar errar pela cidade “como uma resistência e crítica ao pensamento hegemônico contemporâneo” (FERREIRA, 2016: 39). As artes de rua, em boa verdade, permitem de certa forma imaginar uma relação um para um, face a face, mas o ERRO aposta também em uma corporeidade urbana errática e orgânica em confronto com a formalidade espacial da cidade-evento, com a domesticidade da cidade-marca ou com mercadorização da privatização do espaço público. Mas esta errância permite sobretudo não definir caminhos, nem verdades e abrir a potencialidade para o *encontro* com o desconhecido, o improvável, o inominável, o erro. Não apenas no *encontro* com o outro, mas, em boa medida, no encontro consigo mesmo. O encontro no e com o ERRO. E isso é um encontro político obviamente.

Referências

- BOURRIAUD, Nicolas. *A Estética Relacional*, (Trad. Denise Bottmann) Editora Martins Fontes, 2009 (ed. original: Les Presses Du réel, Dijon, 1998)
- CARERI, Francesco *Walkscapes: o caminhar como prática estética*. Barcelona, Gustavo Gili, 2013, 1ª Edição.
- FERREIRA, Sarah. “Transitividade, Errância e Democratização da cena no ERRO GRUPO” in *Persistência*, Pedro Bennaton & Luana Raiter (org.), ERRO Grupo, Ilha do Desterro, pp.27-41, 2016
- FOSTER, Hal. *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX* (Tradução de Célia Euvaldo). São Paulo: Cosac Naify. 2014

- FRADIQUE, Teresa. *A Atracção Dramatúrgica pelo Real-Etnografias do Actor-não-Actor*, Tese de Doutoramento FCSH-UNL, 2016. (online: <https://run.unl.pt/handle/10362/29481>)
- FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. 14ed.
- JACQUES, Paola Berenstein. *Elogio aos errantes*. Salvador: EDUFBA, 2012.
- MARTIN, Carol. *The Theatre of Real*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013
- RAITER, Luana. “Participação e Dispositivos: residência com Roger Bernat” in *Persistência*, Pedro Bennaton & Luana Raiter (org.), ERRO Grupo, Ilha do Desterro, pp.13-25, 2016
- TAYLOR, Diana. “Considerações finais: *ERRO:Pós-Choque*” (Tradução: João Pedro Garcia e revisão de Pedro Bennaton) in *Poética do ERRO: registros*, Pedro Bennaton & Luana Raiter (org.), ERRO Grupo, Ilha do Desterro, 2014.