

A ideia de jogo na obra de Allan Kaprow e o jogo da cena performativa

Thaise Luciane Nardim

Universidade Federal do Tocantins – Professora Assistente

Mestre em Artes na Área de Artes Cênicas – UNICAMP

Professora do colegiado de Filosofia e Artes – Licenciatura em Artes com Habilitação em Teatro

Resumo: O artigo proposto lança um olhar sobre ideia de jogo que fundamenta a obra do artista americano Allan Kaprow, em especial os trabalhos de sua fase pós-happenings nomeados como “Activities”, e identifica pontos de contato entre essa proposição e o jogo em que se envolvem os performers da cena performativa - conforme a compreende Josette Féral. Teorizada em seu artigo em três partes “A educação do an-artista” e composta num cruzamento entre o pensamento de Huizinga, Dewey e a prática do zen budismo, a noção kaprowniana de jogo enquanto qualidade do estar no mundo do artista que produz “obras de vida” encontra ressonância com questões do trabalho no teatro performativo, como a constante afirmação da presença e da performatividade do processo e o jogo com os sistemas de representação.

Palavras-chave: jogo cênico, teatro performativo, Allan Kaprow

Com a finalidade de descrever as práticas cênicas da contemporaneidade cujo conjunto intitula “Teatro Performativo” (sem ter, no entanto, a pretensão de encerrá-las e reafirmando seu caráter plural) a pesquisadora Josette Féral, em seu artigo “Por uma poética da performatividade: o Teatro Performativo”, utiliza recorrentemente os termos “jogo” e “lúdico”, assim como seus derivados.

Segundo a pesquisadora, o espetáculo performativo joga com os códigos e as capacidades interpretativas, os repertórios de operação do espectador, trabalhando com signos fluidos e passeando por entre sistemas de representação, dotando a cena de caráter lúdico ao mesmo tempo em que chama também o espectador a performar através de sua contínua adaptação receptiva. Joga, nesse mesmo caminho, com o caráter eventual (*eventness*) próprio à realização de uma obra cênica, revelando ao espectador seu processo de realização e ampliando, nessa aproximação ao real, o caráter lúdico dos acontecimentos e dos componentes cênicos (performers, objetos, máquinas). Em meio a estes jogos, tais componentes são chamados a erigir e dissolver signos, num movimento de “vai-e-vem” que H. J. Gadamer utilizou não menos que para definir a ideia de jogo.

Meu objetivo com esse trabalho é, a partir de agora, tendo feito esses breves apontamentos sobre uma questão que pode ser, em ocasião mais apropriada, amplamente desenvolvida, apresentar a ideia de jogo que fundamenta a obra de Allan Kaprow, especialmente a partir do final da década de 1960, esperando que, por si só, possamos visualizar neste desenho as ressonâncias entre a obra tardia de Allan Kaprow e a poética do teatro descrito por Féral e, mais que isso, visualizar possibilidades tanto para sua

prática quanto para sua teorização.

Observei o jogo das crianças, no qual a imitação tem uma função de exploração do comportamento. Comecei a trabalhar com ações simples, coisas que não tem significado para além do impacto imediato. Ou melhor, o seu sentido é o jogo e o objetivo a que se propõe é alargar o jogo. A complexidade que primeiramente era espelhada na construção de um sistema de múltiplas dimensões, agora é resolvida no tempo e no espaço (RICALDONI, 1998).

Kaprow, acreditando que a verdadeira essência da vida não poderia participar da arte enquanto os artistas tentassem apagar os limites entre essas duas instâncias utilizando as estratégias próprias da arte (como, conforme seu julgamento, vinha sendo feito desde que as vanguardas deram às luzes do século XX esse questionamento), fundou formas artísticas que fugiam ao padrão estabelecido, mesclou e reinventou linguagens, chegando, ao final dos anos 1960, às obras que ele nomeou "*Activities*".

Não importaria, segundo ele, que "tipo" de vida ou que evento da vida se coloque em relação com as manifestações artísticas: tais manifestações trariam sempre consigo a "aura" de elevação e superioridade que as afastaria da ideia de vida. Prova disso seria que as tentativas nesse sentido são sempre catalogadas como *arte*, e não como *vida*.

As *Activities* são obras com caráter de evento, como é também o happening, em que um pequeno grupo de pessoas realiza ações de caráter cotidiano previstas em um roteiro. Diferentemente do happening, entretanto, eram realizadas sem que houvesse jamais uma audiência, um grupo destacado daqueles que participavam formalizando uma plateia. Uma *Activitie* era planejada, exclusivamente, para ser feita, para ser participada, para ser jogada.

Na roteirização de ações cotidianas, Kaprow percebe, como a ciência, que, quando se presta muita atenção à alguma coisa, isso modifica a relação que se possa ter com ela. O que se percebe é diferente daquilo que se esperava perceber. Esse estado de consciência é privilegiado quando se trata de observar, como ele observou, que "os movimentos randômicos do trânsito dos consumidores em um supermercado são mais ricos do que qualquer coisa feita na dança moderna" ou que "a transmissão do diálogo entre o Centro de Viagens Espaciais Tripuladas de Houston e os astronautas da Apollo 11 foi melhor do que toda a poesia contemporânea" (KAPROW e KELLEY, 1996, 97). Esse é o primeiro passo para o que ele vai chamar de "jogar com a vida": prestar atenção àquilo que o cotidiano encobriu, considerando que a própria existência é um jogo de esconde-esconde em eterno desenrolar. Atentar àquilo que normalmente passaria despercebido e participar, portanto, dos meandros vida - experimentar, ao longo dos fazeres cotidianos o que o mentor de Kaprow, John Dewey, chamou de "experiência genuína".

Em meio ao trabalho com as *Activities*, Kaprow elabora aquele que ficaria conhecido como seu maior trabalho como teórico, o artigo publicado em três partes intitulado “A educação do an-artista”.

Nesse artigo, o artista identifica quatro “senhas” que um artista pode usar para entrar no mundo da arte. Quatro estratégias em forma de fazer artístico. A primeira delas seria a *não-arte*, um tipo de atividade que evita as tradicionais características da arte e seus artefatos e que se manifesta de um modo fugitivo, fluido, fora das instituições. Dentro desse grupo encaixariam-se as ações do Fluxus, por exemplo. Porém, segundo Kaprow, suas obras acabam se solidificando, ao invés de manterem-se fluídas, e então acaba-se adentrando os sistemas oficiais de que emana a grande aura.

A segunda senha seria *anti-arte* que, como a anterior, busca distanciar-se da tradição, mas tem uma tendência a criar anti-obras, itens permanentes, destinadas a acabarem nos mesmos museus que hospedam as obras estabelecidas. Neste grupo, encontraria-se o dadaísmo, por exemplo.

Já a terceira senha seria a *arte-arte*, isto é, aquela que se supõe de espírito raro e elevado desde o princípio, destinada a uma plateia de iniciados. Reconhecida, institucionalizada, sacralizada.

E a quarta, por fim, é a senha do an-artista, a an-arte. O an-artista é aquele que abandona o desejo de criar obras permanentes em favor da criação de uma nova maneira de olhar o mundo. Para que isso aconteça, Kaprow indica uma espécie de caminho: este an-artista deve realizar cópias daquilo que está fora da arte, imitar os modos operatórios da natureza, copiando a experiência da vida enquanto tal, e não a representando de forma alguma. Fazer a vida novamente, para que se possa jogar com ela. Isso deve ser realizado, portanto, com um espírito permanente de jogo, imergindo no cotidiano (num recorte de cotidiano), abraçando-o, brincando com ele, entregando-se à movimentá-lo, num vai-e-vem entre as diversas possibilidades que existem em cada evento.

Com o passar do tempo, espera-se que esse artista verdadeiramente experimental concebido por Kaprow - que desde o princípio está imbuído também de uma função pedagógica - conduza a sociedade toda a um estado constante de jogo, em que não se produza arte, mas se jogue com a vida. Jogue com o cotidiano enquanto escova os dentes, limpa a casa, amarra os sapatos, vai ao supermercado. Nesses momentos, não haveria a possibilidade de produzir registros ou documentos que possam ir para o museu. Assim, a arte seria rapidamente esquecida.

Segundo Kaprow, apesar de ter sempre fracassado o desejo de mudar o mundo que tiveram os artistas de todos os tempos, o an-artista poderia contribuir socialmente nessa direção, indicando através de sua prática a valorização do jogo como

fundamento de uma sociedade mais atenta às coisas que pareciam - e ainda parecem - pouco importantes. Uma sociedade menos competitiva e mais divertida, tomada pela ludicidade em todos seus pequenos vãos. Conduzindo os homens a uma compreensão da diversão como valor, o an-artista auxiliaria no combate à mercantilização da vida e ao conseqüente distanciamento do homem de si próprio.

O jogo, em Kaprow, aparece então com duas funções: numa primeira etapa, o an-artista, ao qual poderia-se ainda atribuir um tal título, utilizaria de estratégias de jogo com recortes de vida para atingir ao público e levar a cabo sua tarefa frente à sociedade. Num segundo momento, o jogo deixa de ser estratégia isolada e, com o fim da ideia de arte, torna-se um *modus vivendi* - a maneira através da qual o homem poderia encontrar uma vida íntegra e resistir à opressão operada pelo regime sobre sua subjetividade.

Tanto o Teatro Performativo de Féral quanto a an-arte de Allan Kaprow colocam em evidência as relações entre arte e vida/realidade através da prática do jogo. No caso de Teatro Performativo, o jogo permite que a cena aproxime-se do real sem perder, entretanto, suas particularidades e, em movimento reverso, é provocado por essa aproximação “cuidadosa”. No caso da an-arte, existe a intenção radical de desfazer justamente essas particularidades, dissolver a arte, tarefa para a qual o jogo é requisitado como instrumento - que ao final do processo será incorporado à prática do viver.

Finalizo por aqui a minha contribuição esperando, como disse, que o emparelhamento desses dois desenhos possa sugerir aos potenciais ouvintes/leitores vislumbres de um futuro teatro (performativo?), ou mesmo uma melhor compreensão de muitas das práticas artísticas híbridas de cena e vida com as quais podemos nos deparar nos dias de hoje.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FÉRAL, J. “Por uma poética da performatividade: o Teatro Performativo.” In *Sala Preta, Revista de Artes Cênicas*, número 8, páginas 191 a 210. São Paulo: Departamento de Artes Cênicas ECA/USP, 2008.

KELLEY, J. *Childsplay: the art of Allan Kaprow*. Berkeley: University of California Press, 2004.

MEYER-HERMANN, E. *et alt. Allan Kaprow - art as life*. Los Angeles: Getty Research Institute, 2008.

RICALDONI, S. *Intervista da Allan Kaprow*. Genova, 1998. Disponível em <http://www.hozro.it/editor.html> Acesso em 03/08/2009.