

3

A Potência da Ilusão: Interloquções entre Teatro e Subjetividade

A arte, para antecipá-lo, pois ainda tornarei mais demoradamente ao assunto – a arte, na qual precisamente a mentira se santifica, a vontade de ilusão tem a boa consciência a seu favor, opõe-se bem mais radicalmente do que a ciência ao ideal acético (...)

F.W. NIETZSCHE, 2008:141.

Antes de entrar nos objetivos deste último capítulo, penso ser necessário retrazar o trajeto do estudo feito até agora. No primeiro capítulo, concentrei-me verticalmente em Winnicott para apresentar de que modo a criação e o impulso criativo são experiências determinantes para sua concepção de subjetividade. Do ponto de vista da transicionalidade, a constituição de um *espaço* de ilusão criaria as bases para o que Winnicott formula como *viver criativo*. A ilusão se situaria como ponto de cruzamento entre as experiências de criar e de viver. Se, no primeiro capítulo, a abordagem sobre os termos relacionados à criação privilegiou apenas suas implicações com a questão da subjetividade, no segundo capítulo, foi proposto um deslocamento. A criação e seus agenciamentos foram discutidos no território da arte. O teatro foi escolhido como referência central por se tratar de uma expressão artística que favorece as tensões entre o que foi nomeado aqui de criação e representação. Tendo como base para a discussão a interloqução entre artistas e pensadores, como Peter Brook e Antonin Artaud, foi formulada primeiramente uma crítica à representação na arte e na cultura. Em seguida, foram propostas saídas e aberturas para a criação teatral diante da tendência a uma repetição viciosa dentro dos domínios da representação.

Finalmente, este último capítulo tem como objetivo unir as duas abordagens – do primeiro e do segundo capítulos – de modo a refletir sobre alguns temas que interessam à criação, tanto em seu âmbito estético quanto em seu âmbito ético, no campo da subjetivação. O ponto de convergência e objeto de reflexão, neste capítulo, centraliza-se sobre a questão da ilusão. Penso que o conceito de transicionalidade transposto ao debate teatral contemporâneo

possibilita reposicionar a questão da ilusão sob uma ótica singular. Por outro lado, as críticas e as estratégias traçadas pela criação teatral contemporânea diante do problema da representação, transpostas ao campo da subjetividade, pode vir a propor interessantes reflexões. Portanto, nas interlocuções deste capítulo, busco satisfazer dois vetores ao mesmo tempo – aquele que nos conduz ao território artístico e aquele que nos conduz ao território das subjetividades.

Para introduzir a questão da ilusão, proponho destacar alguns pontos da leitura que Roberto Machado (2002) faz de Nietzsche, em que são propostas reflexões acerca das relações entre arte e ilusão, em contraposição à vontade de verdade do discurso científico. Com relação à história do pensamento ocidental, é possível afirmar que a questão da ilusão, quando não foi abertamente ignorada ou desprezada como objeto de estudo, foi tratada a partir de uma concepção reativa, sendo associada frequentemente ao erro, ao engano ou à alienação. Um dos pensadores mais significativos a recolocar o tratamento da ilusão em plena positividade foi Friedrich Nietzsche.

Em seguida, verticalizando os objetivos deste capítulo, partirei para uma reflexão sobre o elemento intrínseco e ativador da ilusão: o jogo. Tentarei apresentar alguns pontos destacados por Johan Huizinga, em sua célebre obra *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (2008), propondo um diálogo com a noção de *brincar* em Winnicott e suas implicações para a formulação de uma *experiência cultural*. Em seguida, retomarei o livro *O Teatro e seu Espaço* (1970), a partir de uma interlocução entre o esquema proposto por Peter Brook com relação à criação teatral e o esquema concebido por Winnicott em sua noção de *brincar*. Adiante, tendo como base o livro *Teatro Pós-dramático* (2007) de Hans-Thies Lehmann, proponho uma discussão acerca do problema que o *ilusionismo* evoca para a criação teatral contemporânea, em uma interlocução também direta com o conceito de *transicionalidade* em Winnicott. Por fim, proponho retomar a noção de *crueldade* em Artaud, em um diálogo com a noção de *brincar* de Winnicott, sob o ponto de vista do *ato criativo*.

Esse é um trajeto que orientará o encaminhamento deste último capítulo.

3.1

Nietzsche e a Vontade de Ilusão

Sem o objetivo de me aprofundar nessa questão, gostaria apenas tocar em alguns pontos dos comentários propostos por Roberto Machado, a partir de sua leitura a respeito de Friedrich Nietzsche, no livro *Nietzsche e a Verdade* (2002). Tendo como base essa apresentação, será possível – ainda que superficialmente – situar a questão da *ilusão* dentro de certos aspectos da formação do pensamento ocidental.

Em Nietzsche, a questão da ilusão é associada à arte e à afirmação da vida. Para o filósofo, a ilusão foi tradicionalmente desqualificada em detrimento de uma *vontade de verdade*, característica tanto do conhecimento científico quanto da moral religiosa. Segundo Nietzsche, apesar do pensamento científico ter sido fundado como uma crítica ao pensamento dogmático, ambos os domínios permaneceram sob o regime da moral – uma moral que hierarquiza valores e cria oposições. Nesse sentido, termos como *ilusão* ou *aparência* são frequentemente depreciados e relacionados ao erro e ao engano, em favor das pretensões totalizantes da verdade – tanto aquela do conhecimento científico quanto aquela do domínio transcendental de Deus.

Segundo Machado, Nietzsche concebe uma perspectiva extramoral como crítica ao instinto de conhecimento e de verdade. Há, em Nietzsche, uma inversão de valores de modo a salientar

(...) que o conhecimento verdadeiro tem o mesmo valor que a mentira, a falsidade, a ilusão e aparência. Desde o início de sua reflexão, Nietzsche luta contra a oposição metafísica de valores, afirmando a positividade do aspecto que foi subestimado: a ilusão é a essência que o homem se criou (MACHADO, 2002:39).

Portanto, diante dos impasses morais da metafísica, a saída proposta por Nietzsche se dá através da arte. Em relação à arte, Machado observa que termos como *aparência* e *ilusão* situam-se do lado da vida, já que esta não deprecia seus véus e as múltiplas camadas de experiência. Como afirma Machado:

A perspectiva extramoral critica o desejo de verdade como sendo esquecimento de que o homem é um artista, um criador, um criador de aparência, situando o antagonismo entre arte e ciência no próprio campo da ilusão. No fundo, dois

tipos de ilusão: a ilusão socrática, ilusão metafísica, que considera a verdade superior à aparência; e a ilusão artística que consciente do valor da ilusão, que sabe que tudo é ilusão, *figuração, transfiguração*, criação. Utilizando o procedimento de inversão tão caro a Nietzsche, poder-se-ia dizer que enquanto a *mentira* da ciência seria querer encontrar a verdade do mundo como outra coisa que não a aparência, a “verdade” da arte é acreditar na imagem como imagem, na aparência como aparência. (...) a superioridade da arte sobre a ciência é não opor verdade a ilusão, é afirmar integralmente a vida (*op.cit.*: 40).

Dessa passagem, gostaria de destacar dois pontos de relevância para este estudo: o primeiro, sobre o relacionamento entre arte e ilusão. A arte constitui-se pelo primado da aparência e, por isso, afirma Nietzsche (2008), é nela que a mentira se santifica. Se, no conhecimento científico, a questão da ilusão coloca-se como um desvio ou mesmo um erro diante de sua vontade de verdade, na arte, a potência da ilusão é sua matéria-prima. Na arte, o problema da ilusão está plenamente aberto; sabe-se, de antemão, que seu artifício artístico não tem pretensões absolutas – como é o caso da verdade no conhecimento. Sem pretensões de verdades, a arte está consciente de que um de seus elementos fundantes é a ilusão.

Outro ponto é o seguinte: a ilusão que este estudo pretende abordar não é aquela que se constitui como uma mera oposição à realidade. Como foi apresentado em Winnicott, o conceito de transicionalidade formula-se como uma saída para as dicotomias e os binarismos tradicionais. Ilusão e realidade são planos que propõem modos distintos de se experimentar e de perceber o mundo e a subjetividade. No primeiro, o predomínio é da mutação, do devir e da singularidade e, no segundo, o predomínio é da permanência, do instituído e da generalidade. Propor que a ilusão se constitui como uma mera oposição à realidade seria, mais uma vez, restringir sua autonomia e sua afirmação criativa.

3.2

Jogo e Ilusão: nas Fronteiras da Representação

Tendo feito essa breve introdução – na qual a questão da ilusão foi situada dentro de certos aspectos da formação do pensamento ocidental – será possível propor uma interlocução entre a ilusão – assim como seu elemento constitutivo, o *jogo* – e o problema de representação, tal como foi levantado no segundo capítulo.

Em sua reflexão sobre a história e o jogo, no livro *Infância e História* (2005), Giorgio Agamben atenta para a restituição do sentido etimológico do termo *ilusão*. Como afirma Agamben, a expressão latina *in ludere* refere-se à “própria apropriação e transformação em jogo” (2005:86). Dessa forma, a ilusão que interessa a este estudo refere-se ao potencial de colocar-se em *jogo*¹⁰, ou, parafrazeando Winnicott, colocar-se *em trânsito*. A ilusão a que este estudo se refere trata da apropriação dos objetos que nos cercam na realidade, em uma modalidade distinta de experiência, de uso e de percepção, com características e critérios próprios.

Retomando Winnicott, o psicanalista inglês propõe uma distinção entre *uso criativo* e *relação de objeto*. Este último refere-se apenas a uma atitude *projetiva* do sujeito em relação ao objeto, mantendo-o sob o domínio de seu campo de controle e de ‘onipotência’. Seria possível acrescentar que, na *relação de objeto*, a experiência lúdica estaria *presa* sob o domínio das representações subjetivas.

Por outro lado, a ilusão – e, conseqüentemente, o ato de *jogar* – que este estudo pretende abordar situa-se com mais proximidade no que Winnicott se refere como *uso criativo* de um objeto. Winnicott ressalta que, apenas nesse caso, uma experiência de *transicionalidade* se ativaria. Desse modo, a atividade lúdica possui autonomia em relação aos domínios projetivos do sujeito. Ao se situar fora do seu campo de controle, o que está em jogo é um estado de risco incontornável, no qual o sujeito não pode prever nem controlar o movimento e os acontecimentos para os quais é deslocado.

Traçando uma interlocução com a questão da representação, discutida no segundo capítulo, gostaria de propor que a ilusão que interessa a esse estudo se situa nas margens, nas fronteiras do domínio da representação. Ou seja, trata-se de uma experiência que se localiza entre aquilo que é possível identificar, significar e propor relações de semelhanças e aquilo que é desconhecido, incapturável e não passível de significação. Por estar nos limites críticos da representação, a ilusão – e seu elemento constitutivo, o jogo – formula-se como experiência fronteiriça entre os reconhecimentos da identidade e os mistérios inomináveis da alteridade. Essa é uma tensão que não se pode desconsiderar.

¹⁰ *Brincar* e *jogar*, que derivam do inglês *to play*, são termos com significados próximos. Neste estudo, pretendo abordá-los com base nessa relação de semelhança.

Com relação ao que vem sendo tratado aqui como as *fronteiras da representação*, é importante ressaltar o seguinte: como foi referido algumas vezes nesse estudo, as atividades lúdicas não são meras reproduções ou imitações dos signos dominantes da realidade. Muito pelo contrário, as atividades lúdicas – de criação, de ilusão, de jogo – constituem-se como experiências de relativa autonomia frente às convenções dominantes de realidade. Não há primazia da ‘realidade’ sobre a ilusão. Como afirma Johan Huizinga, autor que apresentarei logo a seguir: “Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito” (2008:14). Com isso, é possível considerar que o jogo se formula com base em certas configurações e critérios imanentes à sua própria constituição e, desta forma, possui relativa autonomia em relação aos critérios dominantes daquilo que é nomeado como *realidade*. O termo *realidade* sugere uma estrutura totalizada, com signos definidos e definitivos, sem escapes para transformação. Por sua vez, como foi apresentado, o termo *transicionalidade* sugere plasticidade e mobilidade próprias daquilo que está por vir, daquilo ainda não se instituiu.

No terreno da subjetividade, a questão das *fronteiras da representação* manifesta-se com significativa pertinência na contemporaneidade. Muito se discute atualmente sobre a derrocada de conceitos e de valores que sustentavam uma representação normativa da subjetividade. Não são poucos os críticos a identificarem, no desamparo contemporâneo, uma das causas do mal-estar da atualidade. Pergunto-me apenas se, apesar de tantas críticas, não seria possível destacar aspectos positivos e afirmativos dessa tão problematizada subjetividade contemporânea. Pergunto-me se essa relativização dos valores morais, aliada à relativização da representação normativa do sujeito, não apontaria também para a emergência de valores e de experiências singulares e plasticamente mais criativas. Em suma, o ponto de crise das representações sólidas da modernidade – o Estado, a Família, Deus, a Identidade, o Sujeito, a Razão, a Civilização etc. – não seria também o ponto de abertura para se repensar as relações entre subjetividade e singularidade?

Com base nessa interrogação, será possível discutir, logo abaixo, a questão do *jogo* sob o ponto de vista da condução a uma *experiência cultural*.

3.3

Jogo E Experiência

Uma reflexão sobre o potencial da atividade lúdica não poderia deixar de fazer referência ao historiador holandês Johan Huizinga. É possível afirmar que seu livro *Homo Ludens* é um dos estudos pioneiros a redimensionar o valor e o lugar do *jogo* na construção da ideia da civilização. A interpretação rigorosa de Huizinga propõe uma abordagem cultural e histórica do sentido do *jogo* em seus relacionamentos com a lei, a ciência, a estética, a poesia, a guerra e a filosofia. Tenho como objetivo pontuar algumas características levantadas pelo historiador holandês acerca do jogo e propor interlocuções a partir daí.

Huizinga inicia seu texto com a seguinte afirmação:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas pressupõe sempre a sociedade humana.; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral do jogo.(...) Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal , o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante* (...) (2008:3).

Huizinga observa que, entre os jogos praticados pelos animais e os jogos praticados pelos seres humanos, pouco foi acrescentado à atividade lúdica. É certo que os jogos humanos se caracterizam por complexidade e sofisticação incomparáveis. Entretanto, é possível notar uma ideia geral de jogo, que se sustentaria entre as atividades animal e humana. Com relação a isso, Fernando Matos Oliveira (2003) comenta, em capítulo dedicado à leitura do historiador holandês, que existiriam três razões complementares para se considerar esta afirmação de Huizinga:

a) os bichos respeitam a regra que determina o mimetismo inconsequente da dentada, b) gozam de um intenso prazer, c) e movem-se por uma vontade que ultrapassa o puro instinto de conservação (2003:125).

Huizinga destaca a intensidade, a fascinação, a excitabilidade e o excesso como qualidades inerentes ao jogo. Vale observar que seria pouco produtivo

pensar tais qualidades, relacionadas ao esforço e ao dispêndio de energia, com base em uma abordagem meramente funcionalista ou mecanicista. Pois, de fato, qual a funcionalidade do jogo se sua ativação levaria o sujeito inevitavelmente ao dispêndio de energia? Sobre essa discussão, gostaria de destacar apenas o seguinte aspecto: a noção de jogo aqui considerada ultrapassa o instinto de conservação. Com isso, seria possível propor que, em contraposição a uma abordagem mecanicista ou funcionalista do indivíduo e da cultura, há uma certa qualidade *desfuncionalizante* no jogo. Esclarecendo esse comentário, Huizinga afirma que

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas “horas de ócio”. Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual (2008:10).

O conceito de jogo aqui descrito está diretamente relacionado ao prazer, sendo uma atividade praticada nas “horas de ócio”. Outro aspecto relevante diz respeito à relação entre o jogo e o ritual, quando, segundo Huizinga, as noções de obrigação e de dever se colocam de maneira determinante.

O historiador holandês destaca como a “primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade” (*op.cit.*:11). Outra característica fundamental é que o jogo propiciaria uma experiência de evasão da chamada ‘vida real’, sendo, portanto, “uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (*op.cit.*). Com isso, é possível afirmar que um dos termos determinantes para a atividade lúdica é a temporalidade. Como afirma Huizinga, no jogo, cria-se um espaço-tempo distinto daquele que é percebido na duração da vida cotidiana. É ativada, nas relações de jogo, um campo autônomo de espaço-tempo com duração limitada, que se distingue da linearidade característica do espaço-tempo cotidiano. Para ser mais preciso: segundo Huizinga, o jogo apresenta-se como um *intervalo* em nossa atividade cotidiana. O historiador holandês ainda propõe uma interessante relação entre as configurações autônomas de *espaço-tempo* no jogo e as noções de tradição, transmissibilidade e repetição:

O jogo inicia-se e, em determinado momento, ‘acabou’. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação e separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado na memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja ‘jogo infantil’ ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. *Um das qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna*. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no *refrain*) constituem como que o fio e a tessitura do objeto (*op.cit.*:12, grifo meu)

Tendo apresentado essas características gerais do jogo, é possível traçar interlocuções e extrair daí questões pertinentes para este estudo. O aspecto preponderante que gostaria de ressaltar aqui é a relação entre *jogo e experiência*.

Retomando Winnicott, o brincar ocupa função privilegiada e assume, muitas vezes, uma radicalidade semelhante às considerações sobre o jogo de Huizinga. Por exemplo, na afirmação de que os elementos básicos do jogo pouco se transformaram entre a atividade animal e humana, o historiador holandês tenderia a conferir um *status* universal aos elementos básicos da atividade lúdica.

Winnicott, por sua vez, apropria-se do brincar em uma abordagem renovada em relação à tradição psicanalítica. Se, anteriormente, a atividade lúdica estava reduzida a uma instrumentalização que permitiria ao psicanalista um maior acesso às experiências infantis, em Winnicott, há um alargamento e uma sofisticação do conceito de brincar. Tal como Huizinga, em Winnicott, é possível observar uma tendência a conferir, aos fenômenos de transicionalidade, um *status* universal. Ele afirma:

Posso agora renunciar o que estou tentando transmitir. Desejo afastar a atenção da sequência psicanálise, psicoterapia, material da brincadeira, brincar, e propor tudo isso novamente, ao inverso. Em outros termos, *é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. O natural é o brincar, e o fenômeno altamente aperfeiçoado do século XX é a psicanálise* (1975:63).

Também é possível notar, em Winnicott, que o brincar se dá em um espaço-tempo próprio, e que “talvez seja apenas no brincar que a criança ou o

adulto fruem sua liberdade de criação” (1975:79). Se, em Huizinga, o jogo se manifesta em um intervalo que suspende a linearidade cotidiana, em Winnicott, o brincar se situa em um *espaço potencial* entre o bebê e mãe, que, em sua ampliação na vida adulta, conduz a uma *experiência cultural*.

Gostaria de ressaltar o seguinte aspecto: tanto em Huizinga quanto em Winnicott, as atividades lúdicas são consideradas como meios para condução de um modo de *experiência*. O jogo, em Huizinga, ao se fixar como fenômeno cultural, pode ser transmitido e fazer parte de uma tradição. O historiador holandês propõe que uma das qualidades fundamentais do jogo é sua capacidade de repetição – e, nesse aspecto, residiria seu potencial de transmissibilidade.

Nesse ponto, proponho questões relevantes à linha das reflexões apresentadas por esse estudo até agora: como manter o frescor originário da atividade lúdica tendo em vista a tendência à repetição em uma tradição? Desdobrando essa pergunta e reportando-a à discussão do final do segundo capítulo, a partir da leitura de Artaud por Derrida: como pensar as tensões entre representação e criação, bem como, paralelamente, entre tradição e originalidade?

Como já foi dito, Winnicott concebe a *experiência cultural* na vida adulta como uma ampliação do brincar na infância. Winnicott ainda propõe um interessante paradoxo, afirmando que em “em nenhum campo cultural é possível ser original, exceto numa base de tradição” ([1967]1975:138). Ao mesmo tempo, o psicanalista inglês também coloca o plágio como o “pecado” imperdoável no campo cultural.

Retomando as perguntas levantadas acima, proponho que um dos desafios que se apresentam para atualidade talvez seja o de retomar a questão da *experiência* sob novas percepções. Considerando a ilusão como ponto de encontro entre vida e criação, e partindo da ideia de que as atividades lúdicas relacionam-se com a propagação de certa modalidade de *experiência* comum, quais saídas poderiam estar aí dispostas?

Winnicott propõe a saída pelo paradoxo. Nesse sentido, é apresentada uma noção de *experiência* que não se basearia apenas na repetição viciosa ou na transmissão inalterada dos saberes de uma geração a outra (como foi dito acima, o psicanalista afirma que o plágio é o ‘pecado’ imperdoável no campo cultural). A noção de *experiência* aqui evocada propõe que, de modo paradoxal, toda continuidade e toda conservação trariam consigo um olhar para a ruptura e a

originalidade. Inversamente, toda ruptura e toda originalidade trariam consigo, de modo paradoxal, uma olhar para a continuidade e a conservação. Esses são pontos que considero vitais para uma reflexão que pretenda relacionar *criação* e *experiência* no âmbito das artes e da subjetividade.

3.4

A Play is a Play: Interloquções entre Winnicott e Brook

Neste ponto, apresentarei uma interlocação entre o esquema concebido por Winnicott em relação ao brincar e o esquema proposto por Peter Brook com relação à criação teatral no livro *O Teatro e seu Espaço*.

Retomando a questão da transicionalidade, segundo Winnicott, a experiência do brincar se dá em uma *zona intermediária*. A transicionalidade se manifesta a partir das tensões entre o *dentro* e o *fora*. Winnicott afirma:

(...) *o brincar tem um lugar* e um tempo. Não é dentro, em nenhum emprego da palavra (e infelizmente é verdade que a palavra *dentro* possui muitos e variados usos no estudo psicanalítico). Tampouco é fora, o que equivale a dizer que não constitui parte do mundo repudiado, do não-eu, aquilo que o indivíduo decidiu identificar (com dificuldade e até mesmo sofrimento) como verdadeiramente externo, fora do controle mágico. Para controlar o que está fora, há que fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar, e fazer coisas toma tempo. Brincar é fazer (1975:62).

Como foi apresentado no primeiro capítulo, para Winnicott, a ilusão se daria em dois tempos: 1) nos estados primários de maturação do bebê, em que, inicialmente, se formula um *objeto subjetivo*, que permanece sob o domínio de seu controle ‘mágico’ e da ‘onipotência’; 2) quando se constitui propriamente o *objeto transicional* e, então, o bebê experimenta a percepção de uma alteridade que escapa de seu campo de controle. Se durante a maior parte do estudo dediquei mais atenção à análise do *objeto transicional*, agora torna-se necessário ressaltar a importância do *objeto subjetivo*.

Nessa fase de constituição do *objeto subjetivo*, bebê e mãe – ou meio ambiente – encontram-se em relação de fusão. Ou seja: “(...) a mãe se orienta a tornar concreto aquilo que o bebê está pronto a encontrar” (1975:70). Winnicott se refere a uma mãe *suficientemente boa* que, com uma dedicação quase integral ao bebê, tentará suprir suas exigências. É a partir dessa intensa fusão com um meio

ambiente *ativo* que se formula, ao bebê, a possibilidade de experimentar uma sensação de onipotência e de controle mágico dos objetos – *objeto subjetivo*. De modo ilustrativo, seria possível afirmar que, nesse estágio primário de maturação, bastaria ao bebê desejar um objeto para que este ‘magicamente’ se criasse diante dele – facilitado pela atividade do meio ambiente. Segundo Winnicott, esse primeiro estágio é determinante para que o bebê possa constituir, em um estágio posterior, uma relação de transicionalidade e de uso criativo, quando será confrontado com configurações e experiências que escapam do seu campo de controle. Segundo Winnicott, sem a constituição do *objeto subjetivo*, a experiência posterior da transicionalidade falha. Isso porque seria justamente nesse primeiro tempo da ilusão, no qual os cuidados do meio ambiente são imprescindíveis, que o bebê experimentaria um sentimento de *confiança* essencial para sua maturação e a formulação da transicionalidade. A confiança transmitida ao bebê pela mãe – ou pelo meio-ambiente –, nesses primeiros momentos, é o que lhe possibilitará mais adiante experimentar o brincar criativo e seus objetos transicionais com um sentimento de *real*. É com base no sentimento de confiança que poderá emergir para a subjetividade uma experiência ativa do paradoxo, na qual as fronteiras que separam aquilo que é dado – pelo meio ambiente – e aquilo que é criado – pelo sujeito – são pouco nítidas. O paradoxo é o termo central da transicionalidade. Na passagem ao objeto transicional, a criança pode então

ficar sozinha na presença de alguém. A criança está brincando agora com base na suposição de que a pessoa a quem ama e que, portanto, é digna de confiança, e lhe dá segurança, está disponível e permanece disponível, quando é lembrada, após ser esquecida. Essa pessoa é sentida como se refletisse de volta o que acontece no brincar (WINNICOTT, 1975:71).

Retornei, mais uma vez, a esses pontos a fim de destacar o papel determinante exercido pelo meio ambiente dentro do modelo de subjetividade de Winnicott. O meio ambiente é concebido a partir do ponto de vista de sua plena atividade, sustentação e interjogo com o sujeito criativo.

Nesse ponto, poderei destacar de forma resumida e esquemática a concepção winnicottiana de brincar: O brincar se dá em um *espaço potencial* – campo intersubjetivo – produzido pela sobreposição das experiências criativas de sujeitos distintos. Com relação à atividade clínica, Winnicott afirma: “A psicoterapia se efetua na sobreposição de duas áreas do brincar, a do paciente e a

do terapeuta” (*op.cit.*:59). Winnicott ressalta que uma característica essencial do brincar é sua precariedade, como ele afirma na seguinte citação:

A importância do brincar é sempre a precariedade do interjogo entre realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais. *É a precariedade da própria magia, magia que se origina na intimidade*, num relacionamento que está sendo descoberto como digno de confiança (*op.cit.*:71, grifo meu).

Winnicott entrelaça aqui dois termos – precariedade e magia. Em consonância com ambos, gostaria de acrescentar mais um: o *risco*. Partindo do entrelaçamento entre esses três termos – precariedade, magia e risco – gostaria de deslocar a reflexão para outro território: o das artes cênicas.

Retomado os conteúdos do segundo capítulo, proponho aqui uma interlocução com o pensamento de Peter Brook. Como já foi apresentado, o mote principal deste estudo acerca da criação teatral propõe o seguinte problema: sabendo que a criação teatral tem como base uma estrutura que favorece a repetição, de que modo é possível atualizar “o gesto real no imediato presente” (BROOK, 1970:149)? A ação viva, o *tornar-se presente* – como propõe Brook em seu *Teatro imediato* e como propõe Artaud, com toda sua radicalidade, em seu *Teatro da Crueldade* – é a afirmação de um *risco*. É sob essa perspectiva que gostaria de apresentar o esquema concebido por Brook acerca da criação teatral. O encenador inglês propõe o seguinte esquema:

O tornar presente não acontecerá por si só, a ajuda é indispensável. Esta ajuda não está sempre presente; no entanto, sem ela, o verdadeiro tornar-se presente não ocorrerá. Ficamos imaginando o que poderia ser esse necessário ingrediente, e observamos um ensaio, assistindo aos atores que se esgotam em repetições penosas. Compreendemos que num vácuo seu trabalho seria sem sentido. Aqui encontramos uma pista: leva-nos naturalmente à ideia de uma plateia; verificamos que sem uma plateia, não existe objetivo nem sentido. O que é uma plateia? Em francês, entre os diferentes termos que designam os que olham, o público, o espectador, uma palavra sobressai, difere das outras em qualidade. *Assistance* – vejo uma peça; *j’assiste à une pièce*. Assistir – a palavra é simples; é a chave. (BROOK, 1970:149)

Brook reavalia a papel da plateia dentro da criação teatral. A plateia é deslocada de seu tradicional papel de passividade e voyeurismo. Sem a presença ativa dos espectadores, o *tornar-se presente* da criação teatral estará fatalmente prejudicado. Brook cunha o termo *assistance* como uma saída ao penoso ciclo vicioso em que a expressão teatral pode vir a se enredar. O público é aquele que

assiste e, ao mesmo tempo, é aquele que dá *assistência* para que o *tornar-se presente* possa emergir, fazendo do acontecimento teatral um gesto único e inédito. Brook ainda observa que *assistance* é algo que se inicia nos ensaios com a presença do diretor e que, ao final, desloca-se para o espectador.

Como é possível notar, os esquemas concebidos por Winnicott e Brook, apesar de se endereçarem a campos distintos do saber, são passíveis de uma enriquecedora aproximação. O que chama atenção é que, em ambos os casos, o papel do meio ambiente – ou da plateia – é plenamente ativo não apenas como suporte para as criações, mas também em suas funções de troca, de jogo e de interdependência.

Apropriando-me da questão da transicionalidade para refletir sobre a criação teatral, sugiro o seguinte ponto: seguindo os passos de Winnicott através do paradoxo, gostaria de refletir sobre a tensão, mencionada por Brook, entre o *tornar-se presente* e a penosa repetição que circunda o fazer teatral. Do ponto de vista do paradoxo, a cada apresentação teatral existiria algo que tenderia à conservação e algo que, de maneira única e criativa, tenderia à transformação. Portanto, não se trata de repudiar a repetição, mas sim de fazer emergir, na confrontação com um público sempre novo – e com uma *assistance* –, o *tornar-se presente* da repetição.

Com base na interlocução entre o *to play* de Winnicott e o *to play* de Brook, gostaria de propor que a criação de que esse estudo pretende tratar – tanto em suas ressonâncias no âmbito ético do viver quanto em suas ressonâncias no âmbito estético do criar – emerge, temporariamente, em linhas de fronteiras. Linhas de fronteiras estas que são precárias mas, ao mesmo tempo, potentes. A criação aqui abordada emerge temporariamente em um campo comum, intersubjetivo, produzido a partir da sobreposição dos potenciais criativos entre *eu* e *outro*, entre atores e espectadores, entre analista e analisando.

Verticalizando a sobre a criação teatral, proponho uma leitura de Hans-Thies Lehmann e seu *teatro pós-dramático*, a seguir.

3.5

O Teatro Pós-Dramático e a Quebra da Ilusão

Teatro pós-dramático (2007) é um livro escrito no ano de 1999, por Hans-Thies Lehmann, pesquisador de teatro alemão. O conceito de *pós-dramático* é desdobrado por Lehmann, tendo como base a análise e a avaliação estética de diferentes tendências e traços estilísticos de espetáculos teatrais da segunda metade século XX. Vale ressaltar que artistas como Peter Brook e Antonin Artaud são referências importantes que compõem a paisagem estética enunciada por Lehmann. Apesar de Artaud estar fora dos quadros da segunda metade do século XX, é possível observar que suas concepções estéticas são fontes criativas que nutriram, mais adiante e de modo determinante, artistas e movimentos artísticos.

Apesar do conceito de *pós-dramático* estar relacionado a um novo paradigma estético, não seria possível desvinculá-lo arbitrariamente do modelo tradicional do drama. Como foi apresentado no capítulo anterior, as relações entre teatro e drama são consideravelmente tensas e confusas. Nesse sentido,

O adjetivo *pós-dramático* designa um teatro que se vê impelido a operar para além do drama, em um tempo *após* a configuração do paradigma do drama no teatro. Ele não quer dizer negação abstrata, mero desvio do olhar em relação à tradição do drama. *Após* o drama significa que este continua a existir como estrutura – mesmo que enfraquecida, falida – do teatro *normal*: como expectativa de grande parte do público, como fundamento de muitos de seus modos de representar, como norma quase automática de sua drama-turgia. [Heiner] Müller¹¹ qualificou seu texto pós-dramático *Descrição de imagem [Bildbeschreibung]* como uma *paisagem para além da morte* e como *explosão de uma lembrança numa estrutura dramática moribunda*. Pode-se então descrever assim o teatro pós-dramático: os membros ou ramos do organismo dramático, embora como material morto, ainda então presentes e constituem o espaço de uma lembrança ‘em irrupção’ (LEHMANN, 2007:33).

O que seria importante destacar nesse trecho é que, conforme vem sendo proposto sobre a questão da *experiência* e sobre as relações entre tradição e inovação, o teatro pós-dramático não é uma concepção que surge *ex nihilo*. O teatro pós-dramático está diretamente vinculado – seja do ponto de vista da ruptura como da continuidade – ao paradigma tradicional do drama. Como afirma

¹¹ Dramaturgo alemão do segundo metade do século XX. Müller é uma referência marcante para a concepção de teatro pós-dramático, já que se configuram, em seus textos e montagens, experimentações inovadoras no que concerne ao estilo e à narrativa teatral.

Lehmann, “A arte simplesmente não pode se desenvolver sem estabelecer relações com formas anteriores” (*op.cit.*:34). Portanto, tendo como base a diversidade das experimentações estéticas da segunda metade do século XX – que problematizaram as formas tradicionais do drama – Lehmann vê justificada a proposta de um novo paradigma do teatro pós-dramático.

À guisa de ilustração, é possível enumerar certas características que concernem ao teatro pós-dramático. Estão entre elas: a narrativa fragmentada, a heterogeneidade de estilo, o jogo – e não mais o enredo dramático como matriz geradora da expressão teatral –, a presença performativa do ator em primazia, a concepção dramática de personagem, a quebra da ilusão etc. Interessa a este estudo refletir sobre essa última característica: a quebra da ilusão. Introduzindo esse ponto, Lehmann afirma

[O teatro dramático] pretendia erguer um cosmos fictício e fazer que o ‘palco que significa o mundo’ aparecesse como um palco que representa o mundo – abstraindo, mas pressupondo, que a fantasia e a sensação dos espectadores participam da ilusão. Para uma tal ilusão, não se requer a integridade e nem mesmo a continuidade da representação, mas o princípio segundo o qual o que é percebido no teatro pode ser referido como um ‘mundo’, isto é, um conjunto. Totalidade, ilusão e representação do mundo estão na base do modelo ‘drama’, ao passo que o teatro pós-dramático, por meio de sua forma, afirma a totalidade como modelo do real (*op.cit.*:26).

Antes de entrar propriamente na questão da ilusão, é válido destacar o seguinte ponto: tendo em vista que Winnicott é uma referência central para este estudo, vale observar que, no livro de Lehmann, há uma menção direta ao psicanalista inglês. Tal referência se dá em um momento em que o pensador alemão reflete sobre as novas percepções do corpo propostas pelo teatro pós-dramático. Lehmann afirma que, na tradição do teatro dramático, as relações entre o corpo e o mundo das coisas – ou, pensando do ponto de vista epistemológico, entre sujeito e objeto – são reprimidas. Por outro lado, no teatro pós-dramático, a relação entre os corpos e as coisas se dá de maneira mais difusa, complexa e até mesmo invertida. Nesse ponto, Lehmann propõe uma instigante interpretação de Winnicott:

Winnicott desenvolveu o conceito de objeto de transição e demonstrou o que propriamente nos fascina do objeto: o fato de que ele se torna sujeito e com isso desperta a sensação de que nós mesmos, em contrapartida, não seríamos simplesmente sujeitos vivos, mas, em parte, objetos. É fascinante quando se

confunde o limite, quando o sujeito tende à coisa e a coisa à criatura viva, quando se perde a certeza de poder distinguir com segurança entre vida e morte, entre sujeito e objeto (*op.cit.*:349).

Lehmann, leitor de Winnicott, refere-se ao tema de grande valor para este estudo: o campo fronteiro de experimentação entre sujeito e objeto, no qual criação e a vida se atravessam.

Retomando a questão da ilusão, discutirei, neste ponto, o capítulo *Para além da Ilusão*, no qual Lehmann expõe a crítica do teatro pós-dramático ao ilusionismo no teatro. De antemão, é importante ressaltar que a *ilusão* a que se refere Lehmann possui uma acepção aposta àquela que vem sendo utilizada neste estudo, com base na leitura de Winnicott. A ilusão a que se refere Winnicott carrega em si a afirmação de uma experiência de trânsito, uma metamorfose e um paradoxo. Por outro lado, a ilusão que deve ser superada pelo teatro pós-dramático, a qual se refere Lehmann, é aquela que nega autonomia ao teatro, aprisionando-o em uma representação de realidade.

A crítica de Lehmann se volta contra uma ideia tradicional que abusa de artifícios dramáticos e de representações para encobrir o próprio acontecimento teatral em sua materialidade, gerando assim uma ‘ilusão’ de realidade. Mais uma vez, o que está proposto nessa *quebra da ilusão* é uma crítica à concepção mimética da arte. Nesse sentido, afirma Lehmann, é fundamental para a perspectiva pós-dramática decompor as certezas do modelo tradicional de teatro – que se ampara nas ‘barreiras’ conceituais entre *significante* e *significado* – e pensar em saídas que ultrapasassem as ‘barreiras’ entre o teatro e a realidade. Lehmann comenta o problema do ilusionismo no teatro:

O autoquestionamento e a dúvida do teatro acerca da utilidade e do sentido da ilusão já assumiam formas agudas nos clássicos da modernidade. O teatro tinha a pretensão de ser uma forma de verdade entendida como verdade artística, no sentido de que esta, como realidade ‘mental’, não era de modo algum afetada pelo caráter ilusório do teatro. *O fato de que a cena criasse ilusões – pertencendo portanto a reino do engano – era considerado simplesmente como seu modo de verdade*; o ludus da ilusão podia ser, sem problema algum, símbolo, metáfora, parábola de verdade. *Diante do pano de fundo desse caráter não-problemático da ilusão do ponto de vista conceitual e estético, alcançou-se no final do século XIX uma autonomização dos efeitos ilusionistas no campo da prática teatral – por um lado, no teatro de espetáculo; por outro, na ilusão naturalista [Grifo meu](...)* (LEHMANN,2007:175, grifo meu).

A prerrogativa essencial do *ilusionismo* é a necessidade de mascarar o acontecimento teatral presente por meio de técnicas – de interpretação, como é o caso do naturalismo, ou de artifícios teatrais, como é o caso dos cenários, da iluminação etc. – para que os signos e as convenções dominantes da realidade sejam representados o mais fidedignamente possível. Por essa perspectiva, o teatro não seria mais do que uma cópia – bem sucedida ou não – que tem como original os parâmetros normativos de realidade – realidade esta que é reduzida a um termo homogêneo, consolidado e definitivo, que não comportaria, em sua constituição, paradoxos, metamorfoses e trânsitos irrepresentáveis.

Como tentativa de formular saídas para o modelo tradicional da representação, valeria destacar a radicalidade assumida pelas vanguardas históricas, que projetaram alternativas para reconectar criação e vida em suas experimentações artísticas. Nesse sentido, Lehmann afirma que tais transformações sofridas pelo teatro, a partir do projeto crítico e experimental das vanguardas, poderiam ser relacionadas às críticas à narrativa do romance formulada por Adorno. O que se destaca novamente aqui é o combate à “mentira da representação” (ADORNO *apud* LEHMANN, 2007:177) conduzida pelo narrador onisciente que, em sua relação com o leitor, não chega a perturbar a comodidade de sua segurança e seu isolamento. Analogamente, as propostas inovadoras das experimentações teatrais apelaram diretamente ao papel fundamental do espectador na criação artística. Lehmann aponta, seguindo essa direção, que o romance carece de alternativas que ao teatro parecem múltiplas: um leitor encontra-se muito mais protegido em sua poltrona do que um espectador de corpo presente, diretamente afetado pelas contingências da apresentação – como duração, lugar, comportamento da plateia etc. Sobre as relações entre a recepção no teatro e na literatura, Lehmann propõe que

A percepção do teatro também se diferencia fundamentalmente da leitura pelo seguinte motivo: o texto pode provocar choque, excitação, confusão, mas do ponto de vista de recepção estética essas coisas se convertam em formas de reflexões; *já a corporeidade espaço-temporal do processo teatral encerra o esquema inteligível do que é percebido em um momento vital afetivo* (LEHMANN, 2007:178).

Na passagem em destaque, há um ponto valioso a ser observado: a criação teatral age diretamente sobre o corpo e as sensações do espectador. Gostaria de

destacar, neste estudo, a emersão de um campo afetivo de jogo¹², que une espectadores e atores em uma criação singular e imediata. Paralelamente, a concepção de brincar em Winnicott: um campo afetivo de jogo que se constrói pela sobreposição e interação dos potenciais criativos de sujeitos distintos.

Portanto, *a quebra da ilusão*, mencionada por Lehmann, relaciona-se a uma *abertura* do drama que realçaria ao espectador-criador o que antes não passava de um fundo escuro e encoberto: o próprio teatro em sua materialidade. Refletindo sobre essa perspectiva complexa e paradoxal, é possível propor que o que está em cena na criação teatral não é apenas um personagem, mas a experiência performativa de um ator. Da mesma forma, o que está em andamento não são apenas as projeções ficcionais de tempo e de espaço, mas o aqui-agora imediato da criação teatral. E mais ainda: o que está em jogo não é apenas a experiência privada do espectador em seu divertimento, mas uma obra que se ergue coletivamente, comunitariamente. Para além da bidimensionalidade e da linearidade da representação, a criação teatral emerge no campo da polissemia e da simultaneidade; uma multiplicidade de planos sobrepostos que engajam o espectador na criação e aproximam sua recepção a uma ideia de montagem e de composição.

A *quebra* dessa ideia reativa de ilusão possibilita que uma nova acepção – esta sim ativa – emergja nas fronteiras da representação: a criação teatral como experiência de jogo, de modo semelhante às noções propostas por Winnicott com relação ao brincar e à transicionalidade.

3.6

O Brincar e a Crueldade: A Questão do Ato Criativo

O objetivo, neste ponto, é refletir sobre a questão do *ato criativo* a partir de um diálogo entre a *crueldade* de Artaud e o *brincar* de Winnicott. Portanto, se boa parte da discussão estava sendo travada no terreno da criação teatral, proponho agora um deslocamento para o terreno da subjetividade e, mais especificamente,

¹² Este campo afetivo e fronteiriço de jogo que se estende entre ator e espectador poderia ser operado com base naquilo que Gilles Deleuze propõe em diferentes pontos de sua obra, a partir da leitura de Espinosa: “De outro lado, um corpo afeta outros corpos, ou é afetado por outros corpos: é este poder de afetar e ser afetado que também define um corpo na sua individualidade” (DELEUZE, 2002:128).

da atividade clínica. Será que é possível pensar em alternativas para a atividade clínica com base na questão do *ato criativo*?

Como foi apresentado no primeiro capítulo, a noção de brincar em Winnicott pressupõe a primazia do ato ou, em suas palavras, do *gesto espontâneo*. O brincar, por si mesmo, é uma atividade clínica a ponto de prescindir de uma interpretação:

(...) o momento significativo é aquele em que a criança se surpreende a si mesma, e não o momento de minha arguta interpretação. Interpretação fora do amadurecimento do material é doutrinação e produz submissão (WINNICOTT, 1975:75).

Como se pode notar, Winnicott faz menção a uma atividade clínica na qual o próprio ato de brincar, –gesto espontâneo no qual o sujeito surpreende a si mesmo –, tem primazia em relação à interpretação e a suas representações de sentido.

Por sua vez, no segundo capítulo, foi apresentado que uma das múltiplas definições da crueldade a relacionaria a uma noção de ato e gesto: “Tudo que age é uma crueldade. É a partir dessa ideia de ação levada ao extremo que o teatro deve se renovar” (ARTAUD:1999, 96). Desmontada a soberania do texto, a soberania do significado, o teatro estaria livre para ser abordado segundo a perspectiva do ator, aquele que age. O ator se exercita e treina para aprimorar seus reflexos, ou seja, ativar e dilatar seu potencial de expressão e reação a um determinado estímulo. De nada vale o pensamento ou a afetividade não manifestada. Interiorizados, o pensamento e a afetividade só teriam um caminho: impulsos que determinam um gesto, um ato em expressividade imediata. Artaud também afirma que

Uso a palavra crueldade no sentido de apetite de vida, de rigor cósmico e de necessidade implacável, no sentido gnóstico de vida que devora as trevas, no sentido da dor fora de cuja necessidade inelutável a vida não consegue se manter; *o bem é desejado, é o resultado de um ato, o mal é o permanente.* (op.cit.:119).

O que chama a atenção no trecho em destaque é a associação proposta por Artaud entre o “bem desejado” como um ato e o “mal” como o permanente.

O senso comum acostumou-se a associar, muitas vezes, a espontaneidade do ato a algo de ordem destrutiva: ‘pense duas vezes, antes de agir’. No entanto, o ato é o impulso da criação, o ato quer expressar-se, estetizar-se e não destruir. Diz Artaud: “Mas ninguém se esqueça que um gesto teatral é violento, porém desinteressado (...)” (1999:93). O ato de criação é rigoroso em sua expressão, econômico, não precisa ser mais do que é. O gesto nunca se repete, é sempre único e portanto real: “O ator não repete duas vezes o mesmo gesto” (1999:7). Por sua vez, sem o gesto espontâneo, lembra Winnicott ([1984], 2005:103), a capacidade de construir inerente à criação está comprometida. Seria possível propor que o que acaba provocando um ato sangüinário é justamente a necessidade de contenção e de repressão da dimensão afetiva. Amarrado e amordaçado por ter que pensar duas vezes, só um ato desesperado pode libertar das amarras – este sim, ato destrutivo, disperso e ansioso. Retomando o que já foi anteriormente apontado: nem a agressividade primária em Winnicott tampouco a crueldade em Artaud estariam relacionadas a uma destrutividade ou pulsão negativa. Muito pelo contrário, em ambos os casos – tanto no ato violento de um bebê em relação a sua mãe quanto no gesto cruel de um ator no teatro – a agressividade é uma dimensão criadora e multiplicadora da realidade. Tanto o ato agressivo quanto o ato cruel estariam relacionados a uma dimensão do impulso e de uma necessidade incontornável de exteriorização. Em suma, mesmo sabendo que a questão do *ato criativo* faz menção a uma qualidade de expressão situada nas margens dos enquadres da representação e do significado, é possível pensá-la como positividade e afirmação criadora.

Esse ponto abre possibilidades de repensar a função e o lugar do ato – e seus relacionamentos com o corpo e afetividade – na abordagem clínica. A questão que se coloca é a mais uma vez a seguinte: de que modo a questão do *ato criativo* propõe modelos alternativos para se pensar uma atividade clínica?