

## FEITIÇOS NO URBANO: CONTRA-COREOGRAFIAS, AMBIGUIDADES E MANDINGAS

*Spells in the urban: counter-choreographies, ambiguities and mandingas*

Luana Pfeifer Raiter<sup>1</sup>

Sarah Ferreira<sup>2</sup>

### RESUMO

Nos últimos 22 anos, o ERRO Grupo desenvolve ações artísticas no espaço urbano em uma pesquisa transdisciplinar, buscando criar situações que possam gerar espaços políticos e sensíveis, operando na dissolução dos papéis do ator e do espectador e dos limites entre ficção e realidade. No corpo do artigo será apresentada a estrutura da obra teatral “Jogo da Guerra” e os modos em que a ação impulsiona e evidencia as potências políticas da arte no espaço urbano. “Jogo da Guerra” foi inspirada no jogo “Kriegspiel” criado por Guy Debord e Alice Becker-Ho que estreou em maio de 2018 marcando os cinquenta anos dos protestos de maio de 68. A partir de nossas vivências enquanto integrantes do ERRO Grupo e da equipe de criação de “Jogo da Guerra” vamos lembrar alguns conceitos norteadores dos ensaios, montagem e apresentações dessa que foi uma das últimas intervenções criadas pelo grupo antes da ascensão do governo bolsonarista.

**Palavras-chave:** Teatro. Espaço urbano. Micropolítica. Ativismo. ERRO Grupo.

### ABSTRACT

Over the last 22 years, ERRO Grupo is developing artistic actions in the urban space in a transdisciplinary research, seeking to create situations that can generate political and sensitive spaces, operating in the dissolution of the roles of the actor and the spectator and the boundaries between fiction and reality. In this article, the structure of the theatrical work “Jogo da Guerra” (Game of War) and the ways in which the action boosted and highlighted the political potential of art in the urban space will be presented. “Jogo da Guerra” was inspired by “Kriegspiel”, a game created by Guy Debord and Alice Becker-Ho and premiered in May 2018 marking the fiftieth anniversary of the protests of May 68. From our experiences as members of ERRO Grupo and of the creative team of “Jogo da Guerra”, we will remember some guiding concepts of the rehearsals, montage and presentations of this work that is one of the last urban interventions created by the group before the rise of the Bolsonaroist government.

**Keywords:** Theater. Urban space. Micropolitics. Activism. ERRO Grupo.

<sup>1</sup> Performer, dramaturga e artista indisciplinada. Doutora em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina é cofundadora e integrante do ERRO Grupo desde 2001. mandaluja@yahoo.com.br.

✉ Plaça Vicenç Martorell 2, piso 1-2, Barcelona, Catalunya, Espanha. 08001.

<sup>2</sup> Integra o ERRO Grupo e já atuou em diversas obras como performer e pesquisadora desde o ano de 2006. Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense (UFF). sarah.rinha@gmail.com.

✉ Rua Thomás João Damázio , 270, Rio Vermelho, Florianópolis, SC. 88060-158.

## FEITIÇOS NO URBANO: CONTRA-COREOGRAFIAS, AMBIGUIDADES E MANDINGAS

“O grande erro, o único erro, seria acreditar que uma linha de fuga consiste em fugir da vida; a fuga para o imaginário ou para a arte. Fugir, porém, ao contrário, é produzir algo real, criar vida, encontrar uma arma.”  
Deleuze; Parnet (1998).

“Me interessei muito pela guerra... (por) fazer aparecer o essencial de seus movimentos sobre um tabuleiro bastante simples: as forças que se enfrentam e as necessidades contraditórias que se impõem às operações de cada um dos bandos.”  
Guy Debord (2002).

“A geografia, isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra.”  
Yves Lacoste (1997).

A convite da “quandonde intervenções urbanas” em arte para a participação na discussão sobre “Arte em convivência: espaços na construção de coletividades” nos propomos no corpo deste artigo a fazer um exercício de memória, lançando o olhar sobre a obra “Jogo da Guerra”, do ERRO Grupo, cujo processo de criação ocorreu no início de 2018, um momento extremamente complexo para o Brasil, que culminou em outubro daquele mesmo ano na eleição de Jair Messias Bolsonaro para a Presidência do Brasil e a instalação de um governo genocida e neofascista.

A estreia da peça aconteceu em Florianópolis, no dia 30 de maio de 2018, data de comemoração dos 50 anos dos protestos de Maio de 68 e naquele momento, no Brasil, desde o dia 21 daquele mês, havia uma greve geral dos caminhoneiros, espalhada por vários estados do país, que fecharam as rodovias e instauraram uma crise pela falta de mantimentos e de gasolina. Neste dia, o movimento no centro da

cidade de Florianópolis estava atípico, as pessoas estavam encerrando o comércio e saindo do trabalho, indo embora para casa apressadas para pegar os últimos ônibus que saíam do terminal urbano, pois o transporte público encerraria o serviço mais cedo. Por todos os cantos avistavam-se carros da Polícia Militar e da Guarda Municipal posicionados em diversos pontos da cidade. Era uma atmosfera de guerra e o teatro ainda nem havia iniciado.

“Jogo da Guerra” ocorria em três lugares distintos de uma mesma rua e o público devia escolher onde se posicionar: dois na rua em esquinas opostas (ambos de acesso livre e ilimitado) e um espaço central interno – uma espécie de área VIP na qual o público deveria reservar sua entrada e o acesso se dava mediante a doação de alimentos ou roupas. No ponto interno, o público era recebido em uma sala com um ou mais computadores por um performer e um músico que tocava bossa nova ao violão. Neste espaço mais íntimo, o público era situado em sua condição de espectador exclusivo, consumidor e propagador (ou não) das imagens que chegavam por via de fotos ou vídeos, assim como por uma vista privilegiada da longitude da rua. Uma espécie de centro de monitoramento e difusão, descontraído e confortável. A atuação de Luís Henrique Cudo, quem recebia o público neste espaço, era marcada por um ar professoral e descontraído, inspirado em falas públicas de Steve Jobs. Dentro desta sala, o público não apenas acompanhava a ação que ocorria nas ruas, aplaudindo desde o alto, jogando moedas em meio a ação da rua, mas também passava por alguns jogos como, por exemplo, treinar imitar a assinatura um do outro, revelar quem ali presente seria um infiltrado, etc.

Na rua, o público ao chegar, encontrava-se com um vai e vem das performers que recolhiam o lixo encontrado nos arredores e posicionava-os formando, aos poucos, duas barricadas no meio da

## Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas

Luana Raiter, Sarah Ferreira

rua. Há no corpo de algumas obras ERRO Grupo, e que se estabelece de uma maneira mais evidente nesta obra em questão, uma poética do lixo. As barricadas eram esculturas construídas com toda a espécie de descarte das instituições administrativas e do comércio, caixas de papelão, plásticos, objetos, restos de comida, detritos dos mais variados e que eram depositados no corpo da cidade revelando suas políticas. Na superfície de uma das barricadas, uma das performers escrevia com tinta preta onde era possível de se ler: “Gasolina Neles!”. Nós, performers, cumprimentávamos as pessoas que percebíamos que estavam ali para a peça, geralmente com um “que bom que você veio”.

Uma vez formadas as barricadas, começávamos uma cena extremamente teatral diante às estruturas montadas estabelecendo dois núcleos, identificados internamente como “Rachas e Manas”, essencialmente formados por mulheres. O público reconhecia que ali aconteceria o teatro e se aproximava de uma das cenas.



Figura 1 – Público tirando *selfie* em apresentação em Florianópolis  
Fonte: ERRO Grupo, 2018.

Logo que isso acontecia, tal movimento fazia com que conseguíssemos identificar o público entre o vai e vem dos pedestres, nos posicionávamos detrás da barricada e chamávamos este público para ocupar aquele espaço conosco. Em nossa barricada-base, começávamos um debate motivado pela pergunta desconcertante “Por que veio até aqui?” Esta pergunta, de modo geral, não era respondida de imediato e então uma das performers deveria quebrar o silêncio com um desabafo que, de certa forma, apresentava o “jogo da guerra” que ali estávamos propondo. O texto não era fixo, mas para situar a leitora, transcrevemos um dos desabafos feitos e gravados em vídeo:

Eu vim aqui hoje porque estou cansada de reciclar minhas latas de coca-cola, de manifestações de mês em mês, de sair e entoar gritos de guerra e nada acontecer, e é por isso que estou aqui hoje, quero fazer alguma coisa a mais... não posso esperar, a hora é agora (Arquivo ERRO Grupo, Florianópolis, 2018).

Cada núcleo, cada qual com sua estratégia de diálogo com o público, instaurava desta forma, um espaço de compartilhamento de angústias, frustrações e urgências. Nosso objetivo, era ressaltar a importância de aproveitarmos que estávamos juntos, para fazer algo ali mesmo, naquele momento, para tomarmos posição e ação frente algum dos pontos de poder situados nas redondezas do espaço que estava vinculado de alguma forma aos

Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas  
Luana Raiter, Sarah Ferreira

desabafos das participantes. De modo geral, tratando-se de um momento onde todos estavam mobilizados emocionalmente com a situação do Brasil, as pessoas não tardavam a compartilharem as suas indignações, ainda que alguns respondiam, esquivando-se do jogo, que estavam ali para assistir à uma peça de teatro. “Nós também vamos fazer teatro, não se preocupe”, respondíamos.

“Você pegaria em armas?”, indagávamos conforme a discussão evoluía, gerando outra rodada de reconhecimento entre os presentes. Esta pergunta costumava gerar uma série de manifestações e deveria ser interrompida por uma apresentação de uma das performers sobre o que havia trazido consigo naquele dia. Abríamos nossas mochilas e apresentávamos cada coisa que tínhamos, colocando-as no centro da roda e, logo, indagávamos o público sobre o que eles possuíam em seus bolsos, mochilas para irmos recolhendo os materiais que eles apresentavam e doavam. A performer que tomava a frente nos movimentos da peça, propositadamente, não era fixada nos ensaios por ser essa uma das estratégias operadas pelo ERRO para penetrar ao máximo suas situações propostas nas ruas.

Desta forma, de modo improvisado, íamos agrupando um arsenal de combate coletivo, precário e acidental. Dentre as coisas que o núcleo das “Rachas” carregava, por exemplo, havia carvão, gengibre, um pano vermelho grande, vinagre, uma bomba de fumaça, um martelo, entre algumas outras coisas. O núcleo das “Manas” possuía gasolina, garrafa, bandeira do Brasil, tinta preta, adubo líquido de esterco, chapéu de bruxa, batata doce, guarda-chuva, prato de louça, etc. Ambos possuíam programas da peça, com a sinopse e informações sobre nossos apoiadores, a Fundação Catarinense de Cultura e o Governo do Estado de Santa Catarina. Esses programas deveriam ser distribuídos ao público, alertando que poderia ser útil,

e o bolo restante, jogado para dar mais corpo à barricada. Feito isso a derradeira pergunta encerrava a assembleia: “Para onde vamos?”

E, assim, recolhíamos e redistribuíamos o arsenal, e começávamos a nos deslocar para o ponto acordado que seria alvo de nosso ataque. Neste momento, o núcleo das “Manas” tinha uma primeira marcação fixa de cena que era tirar uma foto *selfie* com o grupo que ali estava e enviar para a página do *Facebook* que aparecia em uma das telas montadas na sala onde atuava Luiz Henrique Cudo, transmitindo ao grupo seletivo, que se encontrava de certa maneira protegido no espaço interno da torre de controle, o que acontecia na parte externa. Essa relação de organização, comunicação e vigilância entre o tríptico era estabelecida por todo o decorrer da peça que, por fim, se instaurava como uma sensação de falha, insegurança, infiltração e desmantelamento destes mesmos sistemas.

Lá fora, durante o percurso, enquanto isso havia um disfarce desse bando que se movia e fazia surgir o teatro usado para despistar os transeuntes e, sobretudo, agentes da ordem. As cenas teatrais eram variadas, havíamos decorado alguns textos e formas de teatralizá-los.

O núcleo das “Rachas”, por exemplo, possuía como opção de “arma teatral” alguns trechos decorados de “Ascensão e Queda da Cidade de Mahagonny”, de Bertolt Brecht, “Os Saltimbancos” de Chico Buarque, “Vida e Morte Severina” de João Cabral de Melo Neto e a história-canção de Alvarenga e Ranchinho, “Romance de uma Caveira”. O núcleo das “Manas” fazia uso de textos de “Lisístrata” de Aristófanes e, quando era necessário, fazia uma grande roda dando as mãos com os participantes repetindo a música popular “Ciranda da Rosa Vermelha”, do compositor Antônio Barrancho, muito conhecida na voz dos artistas Elba Ramalho e Alceu Valença, que cantávamos numa versão adaptada, após sofrermos o impacto do mês de março daquele 2018, com o assassinato da vereadora carioca Marielle Franco:

## Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas

Luana Raiter, Sarah Ferreira

Teu beijo doce  
Tem sabor do mel da cana  
Oh, Mariana, Marielle!  
Meu amor  
Sou tua cama, teu engenho, teu moinho  
Mas sou feito um passarinho  
Que se chama beija-flor

A rosa vermelha  
É do bem querer  
Beija-flor sou tua rosa  
Hei de amar-te até morrer

Acena seguia ao estilo de contação de histórias pelas performers Juma Marruá e Sarah Ferreira fingindo certa inocência e dizendo aos transeuntes: “Eu sou a sementinha da revolução e vou brotar no seu coração”, junto aos participantes que se deslocavam aglomerados com o performer Dilmon Nunes, fazendo gestos como se remassem em uma espécie de barco invisível. Os performers jogavam improvisando cenas beirando ao ridículo, mas que pareciam funcionar bem no grupo das “Manas”.

As ações de ataque no “Jogo da Guerra”, disfarçadas sob o manto teatral, instauravam um jogo coreográfico com a polícia, que perseguia as ações do bando, mantendo-os sob vigilância. Em último caso, se o teatro não funcionava para constranger a polícia, nossa arma era o programa da peça ou o documento protocolado comunicando a manifestação artística na rua. Este processo de composição coreográfica entre a polícia e os bandos chegou ao ápice quando houve por parte da polícia um disparo de gás lacrimogênio no final de uma das apresentações da peça, que pode ser visto no vídeo-arte “Ciranda das Viaturas” (ERRO, 2019), com os registros de diversas apresentações filmados e editados pelo diretor e dramaturgo da peça Pedro Bennaton.



Figura 2 – Apresentação em Florianópolis

Fonte: S. Alves, 2018.

André Lepecki (2013) identifica a função coreográfica como um sentido fundamental na constituição dos espaços urbanos e da própria ideia de política. Ele nos diz que o coreo-policimento desmobiliza os corpos porque instaura um certo movimento que nos faz mover consensualmente numa incapacidade de gerar discórdia ou outros fluxos. Entram em jogo as relações do que Lepecki (2013) chama de coreopolícia e a coreopolítica, onde a política se revela em intervenções no fluxo dos movimentos e nas suas representações.

Nesta política dos movimentos as coreografias direcionam e controlam o mover dos corpos no mundo e na cena hegemônica, quem é visto, ou não, quem pode, ou não, falar. A prática com as ações na rua na experiência da atuação em uma zona de risco no espaço urbano nos ensinou que as

diretrizes coreográficas da cidade estão por todas as partes, controlando os corpos e as suas possibilidades de acesso e limitações de movimentos. Sabendo que o espaço da rua não apresenta neutralidade, está cheio de discursos, e de confrontos de forças, os performers de “Jogo da Guerra” atuavam lidando com uma topografia acidentada, com a não neutralidade dos movimentos, dos corpos na rua e de seus espaços.

Se as coreografias direcionam constantemente nossos moveres e sentires, o que podemos fazer para ir contra estes movimentos e fluxos que operam no espaço urbano da cidade do espetáculo neoliberal? As ações dos dois bandos externos eram coordenadas em maior número pelas performers mulheres que ensejavam algo anárquico, que profanasse os espaços, que de certa perspectiva explodisse os corpos e deixasse seus rastros.

O bando das “Manas” espalhava a tinta guache preta que servia para pintar seus corpos e dos participantes, algo que remetia às maquiagens nos corpos dos povos originários, em uma atmosfera que orbitava entre a festa e a guerra. A performer Sarah Ferreira urinava em um momento do percurso diante do público e convidava aos demais a fazerem o mesmo, Juma Marruá fazia uma marcação em roda com esterco de vaca e puxava uma reza com os participantes e proferia palavras de sortilégio contra os colonizadores, assassinos, estupradores. Também convocávamos as pessoas a cuspirem nas paredes das instituições bancárias.

O grupo das “Rachas” deixava seus rastros no chão, nas paredes e nos corpos através do uso e distribuição de pedaços de carvão, da retirada de pedras do chão, e bombas de fumaça. Estas ações, criadas em exercícios de re-formatização de rituais ancestrais, eram usadas como **mandingas**, evocando o uso de outras forças para estes ataques, para além da materialidade das ações. Empregamos aqui

o termo **mandinga** como feitiço, ação mística, mas também em seu sentido utilizado na capoeira, enquanto capacidade de disfarçar e enganar o adversário<sup>3</sup>.

Sobre as ações contra-coreográficas no espaço urbano Lídia da Costa Larangeira (2019) nos diz que, como uma flecha contrária a estes movimentos coreográficos dominantes, as contra-coreografias são movimentos que rompem os fluxos de ideias que se fundamentam sobre uma perspectiva heteronormativa, neurotípica, da branquitude, patriarcal, machista, etc., e reivindicam outros modos e formas de vida em uma disputa de território. É possível dizer que “Jogo da Guerra” propõe uma contra-coreografia, pois opera na tomada de poder do espaço do chão, e nos mostra que o chão da cidade é um espaço de disputa que deve ser ocupado.

Relembramos aqui os ensaios de “Jogo da Guerra”, dirigidos por Pedro Bennaton, que aconteceram em grande parte diretamente no espaço urbano no centro de Florianópolis. Estas experimentações permitiram aos performers criar as ações, assim como a escolha de seus itens de sobrevivência, a partir de um processo de improvisação que recorreu a um repertório que invocava, como proposta da direção, ao ancestral real ou imaginário de cada performer e que se atualizava no espaço urbano.

Houve também um mapeamento de lugares históricos, instituições e monumentos feito pelo olhar de cada performer sobre a cidade, que no decorrer do processo estruturou o roteiro como alvos das ações de ataque. As vivências sobre o chão do urbano auxiliaram as

<sup>3</sup> Esclarecemos o uso deste termo, pois a origem da palavra **mandiga** refere-se ao grupo dos *malinkes* ou *mandingas*, habitantes do reino muçulmano de Mali, advindos do vale do Níger, na África, por volta do século XIII, que usavam amuletos em forma de pacotinhos contendo papéis com versículos do Alcorão e signos de Salomão pendurados no pescoço. Os **mandingueiros** acreditavam que ao usarem os amuletos se protegeriam dos inimigos e ficariam com o “corpo fechado” (YABETA, 2007).

Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas  
Luana Raiter, Sarah Ferreira

performers do ERRO Grupo a desenvolver, junto aos movimentos e fluxos da cidade e do público participante, uma qualidade elástica, em experiências compartilhadas e temporárias, que inevitavelmente criaram diagramas no espaço em uma coreopolítica fabulatória feita pelos desejos dos corpos das participantes.

Chegando aos pontos de ataque, os performers podiam fazer uso de algum ataque previamente mapeado nos ensaios, que variavam entre retirar com um martelo um paralelepípedo da rua, passar carvão sobre o corpo, urinar no espaço público, ou fazer uso de algum dos materiais especiais, como bomba de fumaça ou adubo de esterco. Terminando os ataques, os performers deviam voltar com os participantes aos locais das barricadas, para planejarem o próximo alvo e avaliarem a ação. Dependendo da duração dos ataques, era possível fazer dois ou três de uma vez, e se os dois núcleos coincidissem de estarem simultaneamente, e novamente, em suas barricadas, após o primeiro ou o segundo ataque, deveríamos nos comunicar e decidir se permanecíamos separados ou se juntávamos nossas forças.

Este acordo era feito à distância e pressupunha uma malversação em alto e bom tom, sobre o local que fomos, e para qual queríamos ir na sequência (por exemplo: “Vamos à Câmara de Vereadores! Votaram esta semana que a PL que dá carta branca às empresas privadas administrarem recursos dos fundos da saúde e da educação! Jogaram gás de pimenta nos professores e trabalhadores da saúde que protestavam a favor da gestão e monitoramento público dessas verbas!”), e decidíamos se nos juntávamos para o próximo ataque, ou não.

Outra marca fixada que tínhamos era de que nos dois núcleos um dos performers deveria propor na hora dos ataques uma ação direta e violenta. No núcleo das “Rachas” isto ocorria por um performer “infiltrado”, no caso Rodrigo Ramos, que ao terminar seu show

musical no espaço interior, unia-se ao núcleo como se fosse um transeunte interessado. Ele, então, em algum momento, deveria retirar de sua mochila uma panela de pressão, enchê-la com pregos e gasolina (suficientemente diluída para não causar fogo) e convocar para a necessidade de uma ação efetiva. No outro núcleo esta ação era realizada por Juma Marruá, que ensinava passo-a-passo como fazer um Coquetel Molotov. Essas intervenções almejavam criar dissidências entre os núcleos e gerar debates sobre pacificação vs. agressividade política. Ao finalizarmos o último ataque, juntos ou separados, os performers deviam despedir-se do público, alegando algum compromisso de ordem pessoal e indicando um próximo ato (que era a data e o horário da próxima ação do “Jogo da Guerra” e/ou de algum ato político), ressaltando que, ainda que houvessem fracassado, ainda poderiam fracassar melhor.

Bancos, igrejas, redes multinacionais, espaços restritos, órgãos públicos e monumentos constam como espaços atacados em nossas apresentações, ataques esses que, ao se realizarem, satisfaziam momentaneamente e simbolicamente nossa necessidade de ação direta. A impossibilidade de sermos efetivos nestes ataques era evidente, mas o que estava em jogo na ação, era entender o fracasso como potência da tentativa, isto é, nos abrir para falarmos e fazermos, tomando o chão da rua, o lixo da rua, os agentes da rua, e posicionando-os desconfortavelmente neste hífen entre arte-vida, peça-protesto, teatro-arma. O poder a ser tomado era o de nosso próprio fazer coletivamente algo, descobrir como fazê-lo, e, neste percurso, produzir rupturas, abrindo potencialidades desconhecidas do urbano. Desviando de suas contenções, estimulando suas explosões e atualizando modos de **fazer** esse espaço.

“Jogo da Guerra”, assim, propõe uma ação participativa que se funde à vida urbana e delega ao público a tarefa de estabelecer os limites de

Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas  
Luana Raiter, Sarah Ferreira

sua participação e o nível de radicalidade do jogo que está disposto a levar a cabo. As performers constantemente evidenciam este espaço limítrofe em que estão atuando, os cuidados que se há de ter com os agentes de controle e as leis para “fora da cena”, assim como a corresponsabilidade de todos os presentes com o que se está decidindo.

Aqui lembramos da importante referência ao ERRO Grupo do “Teatro Invisível”, uma das técnicas do Teatro do Oprimido, de Augusto Boal (1991), que foi usado como arma contra a opressão dos Anos de Chumbo. Na época de Boal a invisibilidade do teatro era necessária dada a intensa repressão e violência que foram vividas no Brasil durante o período da Ditadura Militar, especialmente para a arte e os artistas, quando foi necessário aos atores e os elementos teatrais serem invisibilizados para proporem discussões infiltradas no contexto social sobre temas necessários àquele período, inseridos no cotidiano e na vida das pessoas como cidadãos comuns.

No caso de “Jogo da Guerra”, esta aproximação ao que Augusto Boal (1991) tratava sobre o Teatro Invisível, de como camuflar-se à uma cena cotidiana para ir perdendo os adereços e artifícios do teatro, acontece pelo inverso. Assim que a polícia se aproximava, iniciávamos alguma cena de teatro, nossa munição era lançarmos mão das danças, improvisações teatrais, o ensaio de canções, o sacolejo dos instrumentos musicais mambembes, exercitando junto aos partícipes uma resistência deste corpo elástico e coletivo, sempre com o objetivo de realizar um ataque a algum banco, igreja, monumento, câmara dos vereadores, etc.

Em um momento de sucessivos golpes, e ascensão do neofascismo, foi necessário recorrer à arte do teatro como arma, artimanha que utilizamos para ocupar o espaço urbano e fazer nossa magia acontecer. Nesse roçar com o invisível, Sarah Ferreira (2019, p. 106) menciona que:

Jogo da Guerra faz uso estratégico do teatro, para sustentar espaços de dissenso, compartilhados e transitórios, mostrar ao mesmo tempo

a mágica e o truque do coelho saindo da cartola – como diria Augusto Boal – para poder permanecer, dançar e falar no espaço público. É só um teatro.

Se conforme afirma Boal (1991), em “O Teatro do Oprimido”, o Teatro Invisível acontece em ambiente não teatral, para não espectadores, no qual as pessoas são envolvidas na ação ou discussão e gradativamente começam a participar, “Jogo da Guerra” cria um desvio perceptivo no público e nos agentes da ordem: o público é atraído por uma apresentação teatral e desviado para uma situação não-teatral, na qual o teatro é apenas um disfarce que justifica a profanação do espaço, enquanto que, para os agentes da ordem, a ação não-teatral é reivindicada enquanto arte e, portanto, regida pelas regras abstratas da arte.



Figura 3 – Tomada do espaço restrito da figueira histórica de Florianópolis por performers e público  
Fonte: S. Alves (2018).

Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas  
Luana Raiter, Sarah Ferreira

Essa colisão de posicionamentos é o que “Jogo da Guerra” se propôs a instaurar, e que produz experiências participativas diversas uma vez que apresenta e se pauta em apresentar uma situação contingencial.

Segundo a artista e pesquisadora Kamilla Nunes (2019, p. 60), em seu artigo “Dissidência Cívica”:

[...] duas situações simultâneas aqui se revelam: nos tornamos cúmplices de uma ação que estava por vir e da qual não, necessariamente, gostaríamos de fazer parte e, ao mesmo tempo, somos munidos de um dispositivo que tornava os atores também cúmplices das nossas ações, que eles tampouco poderiam prever.

Durante o decorrer das três peças que acontecem dentro de “Jogo da Guerra”, a tomada de poder acontece, não pela transformação imediatista das estruturas de pensamento do mundo, mas sim, como propôs Antonin Artaud (2016), na percepção do inefável e atemporal que ocorre através das trocas intersubjetivas no acontecimento teatral, o que reverbera nas entranhas do pós-choque da obra para todos que dela participam. A ocupação do chão da cidade e a potência dos gestos menores, das micropolíticas vivenciadas nas apresentações, ativam redes de resistência em modos possíveis de agir e criar coletivamente outros mundos. Como bem observa o antropólogo e professor Paulo Raposo (2015, p. 7), em seu artigo “Artivismos: Articulando dissidências, criando insurgências”, práticas “ativistas” agem como insurgências políticas, onde insurgir não quer dizer necessariamente a sua completude, mas “um rastilho para se começar a viver o que se sonha”.

Dentro dos debates, peças teatrais e ataques de “Jogo da Guerra” se estabelece uma zona liminar de reflexão e sentires sobre o que podem as ações simbólicas da arte em relação ao alcance das ações diretas e do ativismo. O trabalho, neste sentido, desenvolve junto ao público a tensão dissensual que evidencia a frustração das tentativas

de organização ativistas e a ineficácia das ações diretas na mudança imediata do mundo. Por outro lado, fazer da ocupação do chão da cidade uma comunidade temporária é um questionamento ao consenso neoliberal sobre o que se pode ou não fazer na cidade.

Nesta situação, cada pessoa pode se posicionar como quiser, mas sempre permeada por um espaço de afetação constante. Este fator democrático e transitivo é característico da cena de diversas obras do ERRO Grupo que acontecem no espaço urbano. O diálogo proposto na cena não se encerra em um apaziguamento e harmonização de discursos, mas acontece em uma zona de constante produção de perguntas, em uma tensão entre o fazer ficcional e real, entre as regras da arte e da vida. “Jogo da Guerra” exaspera o espaço de responsabilidade sobre as ações de ataque, oscilando entre a liberdade e a lei, este espaço “entre”, e é neste gesto menor e potente que reside a mudança que queremos fazer no mundo.

O conceito de Agente Duplo, utilizado pelo diretor Pedro Bennaton durante os ensaios de “Jogo da Guerra”, ressalta uma sobreposição de camadas na ação dos performers, de fazer uso do teatro, da representação teatral. A pesquisa foi estruturada em ações-rituais criadas por cada performer, inspiradas em suas informações de ancestralidade que poderiam ser tanto referências reais ou imaginadas, para desempenharem os anseios de seus papéis sociais, com a intenção de suscitar perguntas junto ao público diretamente relacionadas aos problemas políticos atuais e de fabular ataques a instituições de poder na cidade. Segundo Pedro Bennaton (2020, p. 121):

“Agente Duplo”, termo popular durante a Guerra Fria, que também tem origem em uma perspectiva da rua como campo de batalha, e que também nos ajuda a esclarecer o Exercício de Observação. Elevo o termo agente duplo que Manuel Delgado usa algumas vezes em artigos, e, principalmente em “Sociedades Movedizas” e “Espacio Publico como Ideologia”, usando-o como

conceito de atuação, por isso as letras maiúsculas: Agente Duplo. Delgado utiliza o termo para descrever a operação que fazemos constantemente nos espaços urbanos, pois estamos em um jogo constante entre estarmos negociando a ordem social, mas também tensionados a quebrá-la a qualquer momento. Lidamos com as nossas vidas cotidianas, e nossas vidas duplas, triplas, ou mais, provocadas por situações fugazes, polimorfas, polissêmicas, onde atuamos a partir das nossas perspectivas perante tais situações, mas também a partir das perspectivas que as pessoas têm de nós mesmos (troca de disfarces, Goffman). Nessa relação reside nosso duplo, que remete diretamente ao que Artaud nos traz em o "Teatro e seu Duplo" (1972), ao atuarmos somos agentes e, ao jogarmos com diferentes perspectivas de nós mesmos, somos duplos.

As visões que propõe o poeta e dramaturgo Antonin Artaud sobre o poder que permeia a experiência teatral, como um espaço mágico, metafísico, inefável, dos afetos, passível aos feitiços são resgatadas em "Jogo da Guerra" porque provoca uma imersão do teatro na própria vida. A experiência abala nossas certezas porque revela as estruturas de pensamento e da cultura que nos circunscreve e as múltiplas perspectivas sobre nós mesmos. E no que tange ao que apontava Artaud, ao redor do poder da arte de fissurar as imposições dos sistemas de pensamento da cultura, encontramos o artigo de Cassiano S. Quilici (2011, p. 98) que complementa essa questão em sua afirmação de que "[...] mais do que comunicar algo, o teatro pode mobilizar e desencadear forças, trazendo à tona e redirecionando o que foi recalcado pela ordem cultural".

A temporada de apresentações da obra atravessou as mais diversas situações. Uma delas foi a ocasião na qual apresentamos sem temer uma chuva torrencial, com a presença dos participantes que nos acompanharam vestidos de capas e guarda-chuvas. Outra cena marcante foi o final da peça em das apresentações que culminou na Câmara dos Vereadores de Florianópolis com a fumaça preta que

envolveu o prédio, forjando mesmo que brevemente, uma imagem de incêndio desse poder.

Como uma insurgência entre performers e público, "Jogo da Guerra" é um convite para a revolução dos corpos em uma ocupação do chão da cidade em organizações grupais temporárias que se propõem a debater sobre quais ataques podem realizar aos espaços e instituições da cidade, disfarçando as "ações de ataque" sob o manto teatral, de modo a confundir e dissuadir a polícia. Almejávamos criar um espaço temporário que provocara o exercício do dissenso e a ocupação do chão do urbano como forma de repensar e questionar sobre o que nos circunscreve. Neste sentido, a obra agia permitindo perfurar as convicções e convenções culturais, ativando o público a agir a partir de sua subjetividade ou, como nos lembra Jacques Rancière (2005), da partilha do sensível. A proposição fazia com que as pessoas participassem de uma situação em comum, mas que não garantia uma posição comum, e sim diversa, pulsante, e, por muitas vezes, de confrontação.

Entendemos que, enquanto forma-experiência ao inspirar-se no Teatro Fórum e Teatro Invisível de Augusto Boal, "Jogo da Guerra" propicia um espaço de compartilhamento de percepções de mundo, e que, ao fazer uso de uma atuação naturalizada, ou invisível se preferir, expondo os artifícios do teatro (ora os atores interpretam um texto, ora "desmontam" seus papéis e falam com as pessoas de modo natural, mesmo que ainda atuando), coloca o público diante de seus próprios papéis cotidianos e pessoais, teatralizando e desteatralizando o próprio ato de debater, decidir e tomar ação.

O Teatro é uma arma neste sentido, uma arma que emoldura o que entendemos como realidade e que revela, ao mesmo tempo, a sua moldura. O que mais podemos fazer se emolduramos certas ações como teatro e outras ações enquanto realidade? E se tomamos

consciência das distintas formas em que podemos atuar? E se, nesta experiência de atuação, percebemos que a invenção é mais coerente do que a realidade?

A metateatralidade enquanto jogo com o real em “Jogo da Guerra” não busca explorar a “realidade” no campo da ficção, mas justo o contrário. O teórico teatral Hans Thies Lehmann (2007, p. 165) classificou como “teatro pós-dramático do real” este tipo de prática afirmando que:

No teatro pós-dramático do real o essencial não é a afirmação do real em si (como nos produtos sensacionalistas da indústria pornográfica), mas sim a incerteza, por meio da indecibilidade, quanto a saber se o que está em jogo é realidade ou ficção. É dessa ambiguidade que emergem o efeito teatral e o efeito sobre a consciência.

Este terreno de fricção entre realidade e ficção explorada nas práticas performáticas manipulam a percepção de modo a questionar o que está “realmente acontecendo”, e essa pergunta, ao nosso ver, é essencial diante da hiper-realidade atual, mas, principalmente, diante de um continente-situação no qual a indecibilidade é fruto de não conseguir acreditar no que acontece, desde que Abya Yala<sup>4</sup> deixou de ser terra-viva e virou América.

Nesta situação liminal ficamos sem a capacidade de entender afetivamente o que é que acontece e persiste a abusar, como podemos passar ilesos, como podemos seguir sorrindo e vivendo na precariedade, ora simulando, ora explodindo. Estas ações artísticas não simplesmente confundem “a fronteira” entre arte e vida ou ficção

<sup>4</sup> Abya Yala é o nome que o povo Kuna usava para se referir ao continente americano desde antes da conquista europeia e que vem sendo resgatado pelos povos originários para autodesignação deste território. Trata-se de um léxico político que se reapropria pela linguagem de uma territorialidade, considerando que a luta decolonial é política e epistêmica (CECEÑA, 2004).

e realidade, elas pressionam esses binários insistentemente, mas de modo a criar estranhamento e confrontações. Essa pressão é o que Lehmann (2007) chama de uma “Afformance Art”, que não oferece o conforto por encerramento, integração, síntese ou resolução destas categorias, assim como a própria vida.

Se Lehmann (2007) provavelmente se alinha ao pensamento pós-estruturalista para reivindicar a pertinência política destas práticas, no contexto latino-americano, especialmente no momento histórico em que fizemos “Jogo da Guerra”, esta estética não apenas não oferece o conforto de uma resolução (que seria falsa), e também não é apenas fruto de uma de uma instabilidade da linguagem, mas é também, uma estratégia para “conseguir fazer”. Paulo Raposo (2019, p. 65) relata sua impressão em “Jogo da Guerra”:

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 facto 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.

Essa irresolução dos eventos históricos, e de assumir as contradições da realidade, encontram ressonâncias na produção de uma estética que aposta neste mal-estar, na indecibilidade, no “gene irritante”

(PERUCCI, 2009) que é também a condição ontológica do teatro. O sentimento de “Queasiness”, termo utilizado por Rebecca Schneider (2011) para referir-se ao mal-estar produzido quando o teatro fricciona o real, não está presente apenas no teatro, apresenta-se em outras práticas contemporâneas que buscam “tocar na realidade”, mantendo-se dentro de campos artísticos, práticas que pressionam os limites do campo da arte sobre “as coisas do mundo”. Realidade? Ficção?

Esta operação explorada intencionalmente por artistas, seja para camuflarem seus atos ativistas enquanto arte perante as instituições, ou para gerar uma “Multiestabilidade Perceptual” (FISCHER-LICHTE, 2007), ganha outra força quando trabalha com a participação, quando pessoas são convidadas não apenas a traduzir, mas a serem elas mesmas que manuseiam estes espaços de transitividade, de coalisão de verdades, umas para as outras. A “Multiestabilidade Perceptual” ocorre quando o público desloca sua percepção ora para a presença real do ator/performer e ora para a personagem ou para os signos que esta representa.

A **multiestabilidade perceptual** é um termo que designa esse lugar do entre, do deslocamento de uma percepção a outra. Para Fischer-Lichte (2007), o momento de transição, que se dá, quando uma ordem de percepção é interrompida e a outra ainda não se concretizou, provoca um sentido profundo de desestabilização, pois a percepção fica suspensa entre duas ordens de percepção. Outra vez, o pensamento de Fischer-Lichte (2007), assim como de Lehmann (2006), se referem a contextos diferentes dos vividos nas Américas. Esta operação no chão em que vivemos, não é apenas uma transição, um deslocamento em termos de linguagem cênica, pois dialoga com a coexistência bruta e crua de pontos de vista sociais mutuamente excludentes.

As práticas que mantêm a percepção do público em constante fluxo, entre a materialidade da presença e a representação, fazem com

que se dilua a diferença entre ambas. O público é levado a perceber justamente esse estado de transição e fluxo entre “dois mundos”, entre duas ordens de percepção, gerando uma suspensão, uma zona de desconfiança, uma crise, uma tensão e, principalmente, uma colisão de verdades.

Este é um dos procedimentos que tentamos criar com “Jogo da Guerra”. A operação cognitiva de ordenar o que é real e ficcional é combinada com a abertura, a solicitação e/ou a incitação à participação. O público em “Jogo da Guerra”, ao entender o jogo que estamos operando sobre o real, através de uma forma anunciada para os agentes externos como ficcional, ganha outros contornos. É oferecida às pessoas a possibilidade de também jogarem com essa zona do “entre”, do liminar, e de manipulá-la para gerarem as suas próprias participações e também poderem se reconhecerem participando das ações.

Ainda que os performers possuam a função de disparar a situação proposta, ao não fixarmos textos ou posições, e não termos controle sobre as regras que operam sobre o espaço público e as reações/participações que ali podem ocorrer, somos jogadoras assim como os participantes. A estratégia de “teatralizar um espaço desteatralizado” de debate, no entanto, timidamente, desfaz a timidez inicial do público convidado, mas sobretudo almeja forçar o público a ser, desavisadamente, posto dentro da narrativa como se fosse parte propositora dela, cúmplice. Ao mesmo tempo, através dessa forma liminar, junto à proposta de definição coletiva, abrimo-nos à imprevisibilidade das escolhas a serem feitas, aos modos de fazê-la e a imponderável pulsação do espaço urbano.

Ao definirmos juntos o local para “atacar”, ao apresentarmos as “nossas armas” (a intenção de usar o artifício teatral enquanto disfarce), estes procedimentos não promoviam um campo comum entre

### Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas

Luana Raiter, Sarah Ferreira

performers e público, mas sim um campo de cumplicidade forçada, no qual não se aniquilava a distância entre propositores e participantes, como poderemos verificar na sequência dos relatos que seguem, mas sim, que estabeleciam um espaço de jogo, que ambos, performers e público, poderíamos manusear.

O espaço comum que este procedimento visava gerar era da contingência - da situação que dela poderia brotar. Era no terreno da situação, da imprevisibilidade do próprio jogo proposto o território comum que se criava em "Jogo da Guerra". Assim como estávamos propondo a realização de ataques cujos efeitos o público desconhecia, nós performers também desconhecíamos o que o público poderia propor.

A proposta de "Jogo da Guerra" ao situar o público e os performers na meta de fazer uma espécie de guerrilha urbana, junto ao público que veio para assistir uma peça, com hora para acabar, ressaltava, como sugere o pesquisador teatral Giórgio Gislou (2019), uma certa melancolia e "pretensa ingenuidade" da efetividade de qualquer ação organizada daquela maneira. Ansiávamos de fato a criar uma situação onde o êxito não estava na efetividade dos ataques, mas no devir da tentativa fracassada e no espaço a ser reconstruído por ela. Retirar um paralelepípedo da rua, que parecia um gesto simples, insignificante e até ingênuo, era uma forma política de militar, que "afirma pela subtração" (NUNES, 2019), neste sentido, "Jogo da Guerra" buscava criar um espaço "oco" nas veias do urbano, um espaço a ser reconstruído pelo imaginário coletivo.

A performer Rachel Seixas, durante o processo de criação de "Jogo da Guerra", operou com uma ação-ritual-ataque através de uma frase que sua avó costumava proferir quando pedia vingança. Segundo Rachel, ela olhava fixamente a imagem de um caboclo que tinha em sua casa e proferia em alto e bom tom: "Cabuçú, flecha!" Este grito, que ecoamos nas ruas da cidade, talvez resuma a eficácia política de "Jogo da Guerra": **mandinga**, feitiço, efeito



Figura 4 – Detalhe da fabricação do Coquetel Molotov em apresentação em Florianópolis

Fonte: S. Alves (2018).



Figura 5 – Performer Rachel Seixas entoando "cabuçú, flecha!" em apresentação em Florianópolis

Fonte: M. Rotilli (2018).

Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas  
Luana Raiter, Sarah Ferreira

que não buscava ser de ordem material, mas, sim, de um trabalho de coletivamente criar uma flecha que pudesse flutuar invisível sob as ruas da cidade.

Em um momento em que as esquerdas brasileiras estavam desarticuladas e sofrendo uma série de ataques golpistas buscamos colocar os participantes não apenas diante da melancolia de nossa aparente incapacidade de articulação, mas, especialmente, diante da potência da subtração das gramáticas do mundo e da certeza de um todo, a principal arma da arte. Teatro ou protesto? Feitiço ou ataque? Cenário ou cidade? Ação poética ou ação direta? “Jogo da Guerra”, desta forma, se construía principalmente como um exercício de escavar as possibilidades de mundo coletivamente, de alimentar a flecha invisível – essa força que se multiplica quando sonhamos de modo coletivo.

Revisando neste artigo os meandros deste trabalho fica evidente que “Jogo da Guerra”, assim como outras obras do ERRO Grupo, foi criada **em, com e para** um momento político pontual e buscava criar situações que nos pareciam importantes para aquele momento político. A artista Tania Bruguera (2020) nomeou esse tipo de prática de “arte de momento político específico”<sup>5</sup> (*political timing specific art*), em clara relação com o já desgastado conceito de arte de *site-specific*. Para Bruguera (2020), neste tipo de prática, o contexto político em curso é material que dá sentido e constrói a própria obra artística, é o que lhe dá sustentação e razão de existir.

Em 2023, com a propagação desenfreada e alarmante das *fake news* e *deep fakes*, por exemplo, e com as ocupações em frente aos quartéis militares clamando por intervenção federal e militar e, mais recentemente, com a invasão e ataque ao Congresso Nacional, a

<sup>5</sup> A tradução deste termo foi feita por nós. Optamos pela palavra “momento” pois o uso da palavra *timing* no inglês compreende a ideia de que há um momento certo de agir em relação a algo.

relevância de confundir realidade e ficção, de confundir, de ocupar, de atacar, de soltar a voz – tal qual habitava o imaginário das esquerdas – se transformou radicalmente e os procedimentos propostos em “Jogo da Guerra” ganhariam outros sentidos, provavelmente, indesejáveis.

Como pensar sobre as correlações entre os atos artísticos agenciados na obra “Jogo da Guerra” e os atos de natureza golpista ocorridos em 2023? Deixamos aqui a pergunta para a leitora e levaremos a pergunta conosco como inquietação para futuras ações com a certeza de que precisamos, mais uma vez, reinventar nossas armas. ☉

## REFERÊNCIAS

ARTAUD, Antonin. **O Teatro e Seu Duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 2016.

BENNATON, Pedro. Teatro de situações: estratégias de preparação e atuação em Modus Operrante de ir às ruas. **Tese** (Doutorado em Teatro) – Programa de Pós-graduação em Teatro, Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.

BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. 6ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

BRUGUERA, Tania. Political Time Specific Art. In: BISHOP, Tania. **Tania Bruguera in conversation with Claire Bishop**. Nova York: Colección Cisneros, 2020. p. 45-77.

CECEÑA, Ana Esther. Los desafíos del mundo em que caben todos los mundos y la subversión del saber histórico de la lucha. **Revista Chiapas**, n. 16, p. 9-29, 2004.

DEBORD, Guy. **Panegírico**. São Paulo: Conrad, 2002.

DELEUZE, G; PARNET, C. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998.

ERRO Grupo. **A ciranda das viaturas**. YouTube, 30 mai. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eMcF8HX-Xkl>. Acesso em: 08 jul. 2023.

Feitiços no urbano: contra-coreografias, ambiguidades e mandingas  
Luana Raiter, Sarah Ferreira

FERREIRA, Sarah. Coreografia dos corpos em Jogo da Guerra do ERRO Grupo. In: RAITER, Luana; BENNATON, Pedro (Orgs.). **Jogo da Guerra**. Ilustrações Sandra Alves. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2019. p. 105-114.

FISCHER-LICHTE, Erika. **The Transformative Power of Performance**: a New Aesthetic. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2007.

GISLON, Giórgio. Pretensa ingenuidade, melancolia, cinismo e o espetáculo da ordem em Jogo da Guerra. In: RAITER, Luana; BENNATON, Pedro (Orgs.). **Jogo da Guerra**. Ilustrações Sandra Alves. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2019. p. 117-124.

LACOSTE, Yves. **A Geografia**: isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra. Campinas: Papirus, 1997.

LARANGEIRA, Lidia Costa. Coreografias e contracoreografias de levante: engajando dançagrafias e feminilidade. **Tese** (Doutorado em Arte e Cultura Contemporânea) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

LEHMANN, HansThies. **Teatro pós-dramático**. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LEPECKI, André. Coreo-política, Coreo-polícia. **Ilha Revista de Antropología**, Florianópolis, v. 13, n. 1-2, p. 41-60, 2013.

NUNES, Kamilla. Dissidência cívica. In: RAITER, Luana; BENNATON, Pedro (Orgs.). **Jogo da Guerra**. Ilustrações Sandra Alves. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2019. p. 59-63.

QUILICI, Cassiano S. Antonin Artaud o ator e a física dos afetos. **Sala Preta**, v. 2, p. 96-102, 2011.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: Ed. 34, 2005.

RAPOSO, Paulo. Errare, humanum est! Mas errar artisticamente, político é. In: RAITER, Luana; BENNATON, Pedro (Orgs.). **Jogo da Guerra**. Ilustrações Sandra Alves. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2019. p. 65-75.

RAPOSO, Paulo. “Artivismo”: articulando dissidências, criando insurgências. **Cadernos de Arte e Antropologia**, v. 4, n. 2, p. 3-12, 2015.

TAYLOR, Diana. ERRO: Aftershocks. In: BENNATON, Pedro; RAITER, Luana (Orgs.). Poética do ERRO: registros. Ilha do Desterro: ERRO Grupo de Teatro, 2014. p. 146-150.

PERUCCI, Tony. What the Fuck is That? The Poetics of Ruptural Performance. **Liminalities: A Journal of Performance Studies**, v. 5, n. 3, September 2009.

SCHNEIDER, Rebecca. **Perofrming Remains**. Art na war in times of theatrical reenactment. New York: Routledge, 2011.

YABETA, Daniela. Um território: São Francisco do Paraguaçu. **Boletim Territórios Negros**, v. 7, n. 30, jul./ago. 2007.

Submetido em agosto de 2022.

Revisado em novembro de 2022.

Aceito em janeiro de 2023.