

Como reparar o irreparável do “Future-se”?

Jaqueline Silva¹

Repare:
Páre e páre de novo.
E de novo.
Suspende um instante.

Agora repare,
Veja bem,
O que você vê?
Até onde você pode ver?
O que você vê também vê você?
O que divide você do que você vê?
O que separa imagem e realidade?

Ré-pare.
Quantos pontos de vista cabem a mais em um passo atrás?
O que deixamos de ser quando regredimos?
O que muda na paisagem quando vemos nossa trajetória de ré?
E onde vamos chegar quando não vemos aonde vamos?
O que é início e o que é fim?
O que é dentro e fora do tempo? Do meu tempo?

Ré-pare-se:
É mais fácil estar presente andando pra trás.
É mais íntima a referência de equilíbrio e direção.
O aqui e agora fica mais evidente voltando-se pra si.
Sentir-se situada no universo.
Sentir-se universo.
Uma respiração profunda assim:
A reparação, enfim.

O que, onde e quando reparar?

“Ré-pare-se” ocorreu no dia 7 de dezembro de 2019, sábado, das 9h30 às 10h10, no estacionamento vazio em frente ao Ministério da Educação. No total, 11 pessoas participaram.

¹ Bacharel em Direito, bacharel em Gestão de Política Pública, mestre em Ciência Política e atualmente doutoranda do Programa de Pós-graduação em Artes, tudo na UnB.

A ação consistia em ré-parar o “Future-se”, programa governamental de políticas educacionais voltadas ao ensino superior público, da seguinte forma: partindo de frente àquele prédio, dêem uma ré e parem; a cada posição, reparem as políticas educacionais do “Future-se” e registre com o giz no chão seu ponto de vista. Também foi dito ao grupo que poderiam ir para qualquer direção, desde que permanecessem todos juntos, de alguma forma.

A ideia era experimentar um quarto sentido para “reparar”, ferramenta-conceito básica de três sentidos do Modo Operativo AND (MO_AND), método que emergiu de uma experimentação da junção entre a Etnografia como Performance Situada, estruturada pela antropóloga Fernanda Eugénio, e a Composição em Tempo Real, desenvolvida pelo coreógrafo João Fiadeiro.

Este artigo contém um pouco sobre esse Modo, sobre como foi aplicado no caso e sobre seus desdobramentos.

O Modo Operativo AND

Para Eugénio e Fiadeiro (2013), os problemas de convivência normalmente girariam em torno de agir conforme o que sabemos - ou pensamos saber - e para algum fim, como se conseguíssemos isolar uma ação, antever suas causas e prever suas consequências no tempo e no espaço:

Os jogos que estamos habituados a jogar são aqueles em que, sendo as regras dadas de antemão, as posições também são postas mesmo antes de lá estarem: na prática, não são postas, mas “pressupostas”, acabando, assim, por serem também “impostas”. Em jogos desse tipo, há pouco ou nenhum espaço para aquilo que não seja esperado e sabido. O imprevisível, se e quando aparece, não consegue ativar senão o mesmo jogo do saber, e neste jogo não consegue ocupar lugar positivo: aparece quanto muito no negativo da “falta”. “Falta de sentido”, que nos remete imediatamente, não para lidar com o concreto do que o imprevisível traz consigo, mas com o abstracto do que supomos que ele nos tira, e que procuramos sem demora repor: o tal fim, o porquê nas suas infinitas gradações de finalidade ou causalidade. Nesse jogo do saber, portanto, não há espaço para o não saber: ou se sabe (o porquê) ou se procura saber (por quê?). Ou seja, resolver e responder. O jogo do saber é também o jogo da resposta: ou já a temos, e o imprevisível nem se nota, ou de súbito não a temos, pois este imprevisível intruso a rouba. E, nesse caso, há sempre algo que julgamos saber, há sempre uma resposta que ainda levamos escondida na manga: é preciso a todo o custo explicar ou interpretar, recuperar o porquê e o fio da narrativa-expectativa, devolver as coisas aos seus “devidos” e domesticados lugares (Eugénio e Fiadeiro, 2013, p. 223-224).

Os autores nomearam esse Modo Operativo de “É”, impositivo e limitante, e como alterativa emancipatória da ação, sugeriram o AND (que significa E em inglês), que, por meio de um trabalho situado relacional a partir das perguntas “como não saber” ou “como não

ter uma ideia”, seria possível suspender o modo que costumamos e aprendemos a operar e, assim, ampliar as possibilidades de agir. No MO_AND, sujeito e objeto, realidade interna e externa se fundem, e todas as ações, inclusive não humanas, configurariam situações em que, por meio do afeto, acidente e acidentados irrompem e se interrompem mutuamente.

Esse trabalho situado relacional pode ocorrer em duas escalas: em escala maquete, normalmente com um jogo de tabuleiro, ou em escala humana, com a própria vida real. O jogo de tabuleiro seria uma simplificação da complexidade da vida real, uma redução da escala do espaço e do tempo e do número de acidentes para aprendermos a operar nesse outro modo ao qual não estamos habituados. É como se pudéssemos observar a vida do lado de fora e acompanhar as coisas desde o início até o fim linearmente.

Independente da escala, o único gesto humano é basicamente reparar, termo que possui originalmente três acepções. A primeira é **re-parar**, isto é, parar de novo, suspender a reação decorrente do jogo habitual do agir em conformidade com o saber, a racionalidade ou a intenção e fazer oposição a ele, sustentando e habitando a situação em que acidente e acidentado irrompem e se interrompem mutuamente, ou seja, se deixando afetar e identificando essas paixões.

O segundo significado de reparar é **reparagem**, e isso pode ser feito a partir de três perguntas: 1) O quê (pode), no que há, no que já existe?, 2) Como (pode), com este quê? e 3) Onde-quando (pode), com este como? Trata-se, portanto, de uma decomposição, um inventário das possibilidades de relação, das potências emergentes, das tendências contingentes, que fazem da situação um campo de direções, dando ao acidente uma “intensidade extensiva e uma extensividade intensiva”. Logo, é tornar o imprevisível (não saber) não apenas em visível mas também em provável (sabor²).

Por fim, o terceiro sentido de reparar é **reparação**, o que quer dizer, agir para “consertar concertando”, isto é, manusear doses de repetição e diferença para que o acontecimento se mantenha acontecendo, com precisão (nem mais, nem menos) e com prontidão (nem antes, nem depois), reiniciando o início. É o ato de tomar posição-com algo, estabelecendo, portanto, uma interação.

O reparar é executado em todas as jogadas, que consistem na escolha de um ou mais tralhas escolhidas e/ou na feitura de um gesto no tabuleiro, baseados em uma afetação recíproca entre objetos e sujeito. A primeira jogada marca uma [posição], a segunda jogada é uma [posição-com] e marca um conjunto de possíveis relações entre as duas posições tomadas e a terceira jogada é uma [posição-com-posição] e marca uma

² Aqui há uma referência a uma expressão portuguesa de Portugal que não existe no Brasil. As pessoas lá perguntam “o que sabe essa comida” no sentido de “que sabor tem essa comida, que gosto tem essa comida”, como se a comida soubesse algo. Saber e sabor se confundem, pois, e os autores utilizam esse jogo de palavras para sugerir uma troca do saber, que limitaria a ação pelo que já sabemos previamente, para o sabor, que amplia a ação ao que ainda não sabemos, ao que o acontecimento ou a coisa sabem.

interação, isto é, efetiva uma das relações entre as relações possíveis. As demais jogadas são remarcações de relações possíveis vão se reconstituindo sucessivamente a cada posição, que funcionam, portanto, como condições, e não condicionamentos, e assim o jogo é constituído enquanto é jogado.

Jogar o AND e não o É, na escala maquete ou na escala humana, seria um desdobramento do que sabe o acontecimento, e não um dobramento do acontecimento no que sabemos previamente. E então entraríamos em um plano comum, o da convivência, saboreando o viver juntos. Não se trata, portanto, de um consenso estabelecido antes, nem para estabelecer um consenso depois, mas do estabelecer um dissenso continuamente, “pois, se para seguirmos juntos precisamos preservar o plano comum, para preservar o plano comum precisamos, de quando em quando, mudar, o suficiente para que sigamos juntos” (*ibidem*, p. 230).

O jogo começa e termina pelo meio, pelo que nos atravessa, pelo que nos afeta. O cálculo sobre as causas e as consequências das jogadas não estão em jogo. O jogo não faz história com o desenvolvimento das tramas lineares das narrativas-expectativas de cada jogador. O jogo faz geografia com o envolvimento entre os jogadores e as posições tomadas, um mapa vivo de relações e afetos emergentes. Afinal, concluem os autores, relações e afetos seriam tudo que temos e tudo o que nos tem, o que nos é mais próprio e mais alheio. Não os escolhemos, somos escolhidos por eles. Por isso, são acidentes, que irrompem e nos interrompem. O que normalmente fazemos é, no Modo Operativo É, transformá-los em objetividades supostamente racionais, que nada mais são que representações, sempre implícitas, que em algum momento temos de explicar. Não deixamos os afetos e as relações apresentarem-se, explicitarem a que sabem, não nos deixamos nos implicar por eles (*ibidem*, p. 331-332).

O jogo: tentando reparar o “Future-se”

Ao longo do semestre, foi feita a tentativa de realização de um jogo visando reparar o “Future-se”, programa lançado em julho de 2019, aberto a consulta popular, e reformulado em outubro de 2019, mas ainda não iniciado. Possuía até então três eixos: “Gestão, governança e empreendedorismo”, “Pesquisa e inovação” e “Internacionalização”, e a finalidade de “promover maior autonomia financeira nas universidades e institutos federais por meio de incentivo à captação de recursos próprios e ao empreendedorismo”. Apesar de essa ser a justificativa pública, em pronunciamentos oficiais, o Presidente e o representante da pasta fizeram afirmações sobre a aplicação dos recursos financeiros nas políticas públicas educacionais no sentido de atribuir a falta de recursos à má gestão das instituições escolares e universitárias. Ainda, disseram que as ciências humanas e sociais não trariam retorno à sociedade e que comporiam “massa de manobra” de governantes esquerdistas.

Esse caso foi escolhido por diversos motivos: 1) diz respeito a um projeto político cuja construção das narrativas que o fundamentam estavam em curso, podendo ser reparada em ato; 2) tem como tema central a educação e a cultura, conjunto de símbolos que estruturam a linguagem e diversos valores morais em disputa política desde sempre, mas enfatizados atualmente; 3) impõe como papel da educação a adaptação ao mercado, e não a transformação para a justiça social.

No entanto, quando foi tentado coletar as tralhas desse caso, não foram encontradas muitas materialidades passíveis de serem manuseadas, até mesmo porque poucas universidades aderiram e o programa sequer foi implementado. Mas buscando o que o então Ministro dizia sobre isso em seu perfil pessoal no Instagram (que replica o Twitter e acrescenta algumas imagens), foram encontradas bastantes, não apenas sobre este Programa, mas também sobre outras políticas e perspectivas sobre a educação pública. Esse então, as tralhas do perfil pessoal do Instagram de Weintraub, passou a ser a proposta a ser levada a tabuleiro.

De cada postagem ou conjunto de postagens desse perfil, desde a entrada de Weintraub no Ministério da Educação, em 9 de abril de 2019, até a data do jogo, em 30 de outubro de 2019, foi extraída uma materialidade, às vezes mais explícitas, às vezes mais implícitas. A lista das materialidades extraídas das postagens foi passada ao grupo e cada um levou o que tinha ou encontrou, mas nem todas foram levadas. Também, nem todas foram jogadas³.

O jogo foi concluído com aproximadamente uma hora de duração. O debate após o jogo se concentrou na dificuldade em abstrair as materialidades explícitas, como Paulo Freire, Lava Jato e o Globo, ou seja, sobre como ampliar as possibilidades de ação com essas tralhas. Ainda, houve variação entre gestos mais agressivos e menos agressivos, concluímos que partilhar o comum não é sobre pacifismo e que as posições, ainda que não representem reações, devem ser ações precisas, nem mais nem menos do que a situação pede. Também discutimos como usamos mais o corpo no início, ocupando aquele espaço, e menos no final, preenchendo com coisas, que se expandiram e se retraíram. Após o compartilhamento do vídeo, não houve observações adicionais.

Diferente do esperado, analisar a sequência de jogadas, como uma história de objetos a ser traduzida em gramáticas interpretativas de um discurso político, não trouxe elementos que agregassem à análise. Contudo, operar o jogo possibilitou a todos os jogadores entrar em contato com um material ao qual se tinha, antes do jogo, aversão. Em outras palavras, foi possível suspender a intencionalidade da ação (re-parar, oposição) e inventariar as narrativas, retóricas e dramaturgias (reparagem, decomposição), mas não foi

³ As tralhas obtidas e o jogo completo está disponível <https://www.instagram.com/andlab.bsb/?hl=pt-br>. Acesso em 9 set. 2019.

possível criar com isso, entrar em plano comum (reparação, posição-com), nem mesmo em escala maquete.

Então como reparar o irreparável do “Future-se”?

A partir das reflexões da disciplina “Métodos e processos em Arte Contemporânea”, sobre as noções de ilha associada às bolhas virtuais, e também sobre fronteiras, cartografia, relação corpo e espaço, cidade, poesia do mundo, e aliado ao reparar do MO_AND em suas três acepções, sugeriu-se explorar uma quarta acepção de reparar, a de “ré-parar”, isto é: tomar uma posição para trás e parar, sucessivamente. Sugeriu-se que essas posições fossem marcadas no chão com um giz.

O que reparamos quando nos distanciamos da posição original? O que acontece no espaço e no tempo quando nos distanciamos do futuro da educação? Quantos pontos de vista a mais cabem em um passo atrás? Até onde podemos ir quando não sabemos aonde vamos? Onde paramos quando ré-paramos? Que trajetória fazemos individualmente? Que desenho cartográfico fazemos coletivamente? Essas foram as perguntas motivadoras planejadas para a ação.

No dia programado, o prédio estava sem o letreiro que o identificava, foi difícil o encontrar. A localização dada foi: lado norte da Esplanada, o terceiro Ministério a partir da Rodoviária, com a imagem de Paulo Freire na frente e os andaimes azuis na lateral. Ele fica entre o da Economia e um das Forças Armadas, tal qual o programa “Future-se”.

As instruções dadas inicialmente foram: partindo de frente àquele prédio, deem uma ré e parem; a cada posição, reparam as políticas educacionais do “Future-se” e registre com o giz no chão seu ponto de vista. Também foi dito ao grupo que poderiam ir para qualquer direção, desde que permanecessem todos juntos, de alguma forma. Pediram para eu repetir e eu o fiz.

Os onze participantes se organizaram todos em uma linha para começar, a que já estava lá, do estacionamento. E dali foram para trás, seguindo o desenho das vagas, como uma pauta de caderno ou um mapa cartesiano. Alguns caminhos foram retos, outros nem tanto. Alguns foram mais rápidos, outros bem mais devagar. Não decidiram antes onde ou quando terminaria, mas o fim acabou sendo o prédio seguinte que teria impedido ir mais além, o das Forças Armadas. E o tempo do final foi quando a maioria chegou ali.

Todos fizeram em silêncio. Dois gizes também não foram suficientes. Vários foram distribuídos ao longo da jornada. Alguns devolveram os pitocos ao final. Outros pisaram, marcando como um ponto final, alguns com um prolongamento, uma vírgula, talvez.

Um guarda do Ministério interrompeu no meio de tudo. Perguntou o que era e se aquilo era giz mesmo, preocupado de os desenhos marcarem o chão permanentemente. Viu que não e saiu.

Após, poucos falaram, e em diferentes momentos ao longo do dia:

“Fiquei surpresa porque percebi que outras pessoas já tinham passado no meu caminho antes de mim. Tive que desviar para deixar meu registro”.

“Ver o prédio de mais longe me lembrou maquete. Parece brinquedo, mas é de verdade, tem um mundo ali”.

“Em nenhum momento eu vi governo. Educação é o que a gente aprende em casa, e não na escola”.

“Acho que o pessoal bebe bastante aqui, muitas tampinhas de cerveja no chão”

“Indo mais longe, vi que me circunscrever era a maneira mais interessante de marcar minha posição ali”

Finda a ação, logo começaram a conversar sobre as próximas ações programadas no dia. E para seguir a elas, caminharam de frente pelo mesmo caminho onde deram ré.

A ação foi registrada por vídeo e fotos. O filme foi feito também de ré, seguindo a trajetória dos participantes. Também foi planejado o registro da cartografia inteiro por drone, mas ele não voou, ventou demais e ele não achava o equilíbrio dele, pendia para um dos lados.

Foi difícil deixar ali, saber que a chuva levaria todas as posições tomadas coletivamente pouco tempo depois.

Desdobramentos

- Andar pra trás faz com que nos tornemos vulneráveis, o equilíbrio do corpo muda e existe chance de cair. Então também faz com que se volte a atenção para si mesmo, pra baixo, para o próprio umbigo, o registro da posição primordial, e não para o caminho que não se vê;
- Educação, no fim, sempre esteve dentro da gente;
- Andar pra trás em grupo, em bando, é mais fácil que sozinho. Ter uma retaguarda importa;
- Andar pra trás faz com que as coisas e os acontecimentos que entram repentinamente no campo de visão sejam imprevisíveis, aumenta a sensibilidade, aumenta o aprendizado. Não deveríamos ter essa sensação também andando pra frente, afinal?
- Andar pra trás inverte o referencial temporal e espacial, paisagem é passado e não futuro, as distancias aumentam e não diminuem, mas fica mais fácil entender o presente;
- Utopias deixam de existir nesse estado. Andar pra trás, ré-parar-se, também é um desilusionar-se;

- Mas existem corrimãos imaginários em andar pra trás, bordas para além do meu corpo, os braços armam para fora, para os lados, como asas, e isso delimita meu espaço, que não é mais apenas o meu próprio corpo. A gente cresce quando anda pra trás, mas ficamos mais pesados, não voamos, assim como o drone;
- Andar pra trás é começar do final, é encarar o problema;
- Cabem infinitos pontos de vista em um passo para trás. Ou em qualquer movimento, como o próprio ato de fechar os olhos;
- Silenciar pode ser uma forma universal ao mesmo tempo de comunicação e de não comunicação;
- Marcar a posição no chão não foi ancorar. Ancorar veio antes, no segundo antes de se decidir escrever, se inscrever, foi no habituar-se àquele equilíbrio, àquela pausa, foi habitar-se;
- Os desenhos sempre foram paisagens e passagens: marcavam que um novo passo seria dado e que esses passos e os de depois os apagariam;
- Algoritmos não determinam encontros, nem desencontros, apenas interações. Presença determina encontros;
- Encontrar uma parede atrás foi repousante. Ela não foi fronteira, foi refúgio de mim e do tempo. E foi cume de miragem, dali deu pra ver o panorama das trajetórias do passado e do futuro.
- O “Future-se” parou. O Ministro da Educação virou Diretor Executivo do Conselho do Banco Mundial. Atualmente a UnB tem dúvida se a sua reitora reeleita em primeiro turno será empossada pelo Presidente da República.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EUGENIO, Fernanda. Caixa-Livro AND. Rio de Janeiro: Fada Inflada, 2019.

EUGENIO, Fernanda; FIADEIRO, João. Jogo das perguntas: o modo operativo “AND” e o viver juntos sem ideias. Fractal, Rev. Psicol. [online]. 2013, vol.25, n.2, pp.221-246. ISSN 1984-0292. <http://dx.doi.org/10.1590/S1984-02922013000200002>