

DUPLO AO QUADRADO: EXPERIMENTAÇÕES ARTÍSTICO-PEDAGÓGICAS

Double Squared: Artistic-Pedagogical Experiments

Ines Bushatsky, ECA-USP¹

RESUMO

A investigação parte do interesse pela figura do duplo como operador estético, político e pedagógico nas artes cênicas. Por meio de procedimentos desenvolvidos no Núcleo F de Falso², dedicado ao estudo dos conceitos de falso e falsificação a partir do trabalho com cinema e teatro, buscamos tensionar os modos de produção de presença e verdade na prática cênica, explorando a fricção entre o corpo e sua representação, voz e identidade, autenticidade e cópia.

PALAVRAS CHAVE

Falso; duplo; teatro; criação cênica.

ABSTRACT

The investigation stems from an interest in the figure of the double as an aesthetic, political, and pedagogical operator in the performing arts. Through procedures developed at the Núcleo F de Falso, dedicated to the study of the concepts of the false and fakery through work with cinema and theater, we seek to challenge the modes of producing presence and truth in stage practice, exploring the friction between body and its representation, voice and identity, authenticity and copy.

KEY WORDS

The False; The Double; Theater; Stage Creation.

A partir de práticas realizadas no contexto do núcleo de pesquisa F de Falso, foram criados dispositivos para o deslocamento entre corpo e voz, gestos de repetição e a exploração da figura do duplo em cena. A figura, nesse contexto de pesquisa, aparece como recurso instigante para repensar questões relacionadas à linearidade narrativa, às lógicas de identidade estável e às expectativas de originalidade. Atua como um gesto de crítica à valorização exclusiva da autenticidade, que atravessa

¹ Doutoranda do PPGAC-USP sob orientação da Prof. Dra. Maria Lúcia Pupo. É encenadora e pesquisadora e desenvolve pesquisa sobre os efeitos do falso a partir de dispositivos artístico-pedagógicos.

² O Núcleo F de Falso existe desde 2021, realizou quatro edições de oficinas de criação e criou três espetáculos. Para mais informações é possível acessar a página do Instagram @ofdefalso.

tanto a criação artística quanto determinadas pedagogias, frequentemente orientadas pela busca de expressão “verdadeira” ou subjetiva, em detrimento do artifício, da repetição e da cópia como formas de investigação e construção de subjetividades.

O presente artigo visa compartilhar desdobramentos sobre uma das práticas artístico-pedagógicas desenvolvidas no núcleo de pesquisa, em um contexto de laboratório de criação. Nesses laboratórios foram feitas, sempre de forma coletiva, a análise de materiais teóricos e a proposição de dispositivos de improvisação orientados por princípios como repetição e reprodução. As investigações prático-pedagógicas visam encarar o duplo como um método: uma forma de produzir pensamento e presença a partir do enigma que se encontra entre as noções de “falso” e “verdadeiro”. Este artigo busca organizar os desdobramentos e reflexões a partir do jogo “Duplo ao Quadrado”, criado no âmbito do Núcleo de pesquisa na sua IV edição realizada em 2025.

Optamos por definir o espaço do jogo com um quadrado feito por fita durex, onde a cena deveria se estabelecer e onde as entradas e saídas fossem delimitadas. Na semana anterior ao jogo, foi solicitado aos participantes que viessem de calça jeans e camiseta lisa, ficando a escolha da cor da camisa a critério de cada um. No dia do jogo, os participantes foram divididos em dois grupos: os autênticos e os duplos. A divisão considerou a cor da camiseta escolhida, de modo que cada dupla estivesse vestida de forma idêntica, aproximando o máximo possível a imagem do autêntico e do seu duplo, buscando um efeito de similaridade quando estivessem juntos em cena. A partir de uma regra previamente definida, introduziu-se um elemento do acaso. O funcionamento do jogo foi explicado ao grupo que desempenharia o papel dos duplos. A tarefa do grupo dos autênticos consistia em entrar em cena, um de cada vez, e se apresentar. O duplo correspondente, previamente definido pela escolha da roupa, observava atentamente a cena, analisando gestos e comportamentos, e, quando solicitado, entrava na cena assumindo o papel do duplo da pessoa que estava se apresentando.

Essa foi uma das investigações sobre procedimentos de criação cênica que operam com sobreposições de identidade, figuras duplicadas e possibilidades de presença. O ponto de partida é o gesto de “duplicar” outra pessoa em cena – não como imitação, mas como método de aproximação analítica e performativa de um outro corpo. A prática articula percepção, atenção, composição corporal e

engajamento relacional, produzindo modos de presença que tensionam os limites entre original e cópia, entre experiência interna e imagem externa.

O objetivo do exercício era investigar o modo de presença do parceiro de cena, isto é, seus gestos, pausas, cadência, modo de ocupar o espaço, a “energia” que antecede e atravessa cada movimento dito “autêntico” e compor uma figura que não fosse apenas uma réplica, mas um corpo que pudesse “ser” aquele outro dentro do espaço de ficção criado no jogo. A prática sob o ponto de vista da observação de quem assumia a figura do duplo incluía: observação minuciosa do corpo do outro; estudo sobre as micro variações de gesto, intenção e velocidade; estudo da postura e das qualidades vocais.

As improvisações geraram uma percepção de que o duplo poderia agir com autonomia e não apenas reagir mecanicamente a tudo que o autêntico fazia. Pudemos observar coletivamente situações em que a presença simultânea entre original e duplo produzia tensão, estranhamento e também gestos de aproximação. Identificamos também que a presença do “original” no espaço não impunha necessariamente uma hierarquia: o duplo não seguia o outro como sombra; ele operava sobre uma lógica própria, sustentando uma relação de igualdade formal em cena.

Há também um jogo que revela como a plasticidade do conceito da “autenticidade” no início do jogo. Antes do duplo entrar em cena era necessário que o autêntico repetisse algumas vezes seu texto, coreografia ou partitura de apresentação, para que seu duplo pudesse estudar a cena, no que notamos: “Nessa coisa dos autênticos repetindo o texto, a cada repetição eles pareciam menos autênticos. Pareciam cada vez mais uma imitação de si mesmos. Mais um *cover* de si mesmos. (João Mostazo, 2025, informação verbal). Há ainda um ponto de virada interessante comentado por Mostazo: quando o autêntico repetia a própria cena de apresentação ele acabava por criar o seu próprio duplo. Era importante que o autêntico repetisse a cena tentando fazer os mesmos gestos, marcas e intenções, como uma espécie de modelo para o estudo do duplo. “O outro não imita a gente, o meu eu. O outro vai imitar o outro que eu criei” (idem).

Um dos pontos centrais debatidos sobre o jogo foi a diferença entre duplicação e imitação/espelhamento. Na análise coletiva sobre o jogo foi identificado que **imitação**, no sentido mais comum, tende a enfatizar traços superficiais, muitas vezes resultando em gestos caricaturais. O gesto da imitação depende de uma

observação exterior e imediata, sem acessar as camadas internas da presença do outro. Já o **espelhamento** implica subordinação: o espelho reage ao gesto do outro, não propõe, não cria. O ato de espelhar é imediato, reativo; pressupõe uma relação hierárquica na qual o original lidera e o espelho/duplo responde. A **duplicação**, por sua vez, exige um estudo aprofundado do corpo e da experiência do outro.

O duplo opera com um olhar analítico, atento às intensidades e características que constituem cada pessoa. Mais do que repetir uma ação, ele cria algo que, embora não tenha ocorrido de fato, poderia plausivelmente ter sido feito pelo original. Aqui emerge uma autonomia criativa, condição indispensável para que a figura duplicada se sustente em cena. A duplicação, portanto, não replica; ela compõe. E essa composição abre espaço para conflito, estranhamento, humor, ameaça ou intimidade. Como relataram os participantes, diante do desejo de caminhar com as cenas para uma perspectiva também do terror – lugar comumente associado às narrativas sobre o duplo – este pode “assustar” justamente porque não é previsível, não é reflexo, é uma presença que se emancipa.

Os depoimentos dos integrantes do núcleo revelam que a distinção entre duplicação e imitação se torna perceptível na prática física, antes mesmo de adquirir uma formulação conceitual. Reconhecemos que a duplicação não pode ser reduzida a um movimento especular ou imitativo. A imitação conduz a um lugar “caricatural”, no qual o duplo desaparece enquanto entidade autônoma. Outro depoimento enfatiza que, quando há apenas espelhamento, “o duplo não acontece”. Isso decorre da ausência de autonomia: se o duplo apenas reage, ele permanece subordinado à ação do outro. A duplicação exige igualdade para que algo da ordem do conflito surja, e é nessa paridade que se instaura o campo do estranhamento, que pode resvalar para o humor, o desconforto ou até atmosferas próximas do terror. Um terceiro relato acrescenta um elemento importante: a dimensão energética, isto é, da “energia” de cada pessoa. Apesar de ser um termo abstrato, foi consenso que a palavra definia com mais exatidão as experimentações do jogo. Cada pessoa traz uma qualidade singular de presença, difícil de nomear, mas perceptível no encontro. Duplicar não é copiar gestos externos, mas decodificar essa energia e reinscrevê-la fisicamente. Trata-se de um trabalho que atravessa o visível e opera sobre algo também intangível.

A partir dessas experiências, compreende-se que a duplicação não é apenas um método técnico, mas um regime de presença específico. Ela produz corpos que coexistem em graus distintos de semelhança, que se afetam mutuamente e que

instauram zonas de incerteza sobre quem move quem. O jogo entre original e duplo aproxima-se de fenômenos de hibridismo, como no conceito de *mise en abîme*, muito explorado no campo da literatura em que, no contexto da narrativa literária, o personagem “autêntico” depende de um processo dialético para poder existir, isto é, é necessário que haja um conflito entre o personagem verdadeiro e o personagem falso para que se decida – no caso, o leitor – quem é o “autêntico” personagem.

A pesquisadora Cláudia Vasconcellos (2017) aponta em uma parcela do teatro de Samuel Beckett as diferentes manifestações desse mesmo conceito desenvolvido através de diferentes escolhas dramatúrgicas formais, como, por exemplo, no espelhamento de pronomes, na repetição de padrões figurativos ou quando uma história parece ser encenada dentro da cabeça de alguém.

O jogo revela ainda como a duplicação pode expandir o campo da atuação, deslocando o performer de sua própria assinatura corporal e obrigando-o a habitar temporariamente o campo de forças de outro corpo. Esse deslocamento não se limita ao plano físico; ele envolve modos de percepção, atenção e subjetividade.

O processo de criação de um “duplo” inicia-se com a tentativa de mimetizar o outro, mas essa imitação não é o objetivo final, pois se tornaria apenas uma “terceira camada” de imitação da imitação. A intenção é jogar com o próprio reflexo do participante e com a “tônica” que o autêntico traz. Para ir além da simples cópia, é necessário um distanciamento e uma curadoria do que se observa: em vez de reproduzir todos os gestos, movimentos ou características, o duplo faz escolhas conscientes, como destacar apenas certos movimentos e aspectos específicos que definem a presença do outro. Esse processo de seleção permite que o duplo seja reconhecível sem deixar de ser uma interpretação própria, criando uma tensão entre semelhança e diferença.

Essa tensão aponta para a possibilidade de o jogo explorar o que Vasconcellos (2017) chama de “efeito de imersão” produzido pelos efeitos de duplicação. Comentando a peça *Improviso de Ohio* de Beckett, a autora propõe que analisando a estratégia formal, não se trata do efeito de estranhamento, “alcançado por choque, para a necessária distância, que a análise objetiva exige, mas, pelo contrário, de efeito de imersão. A arquitetura da peça permite o deslocamento da plateia para o lugar mais íntimo e insondável do personagem.” (Vasconcellos, 2017, p. 182).

O conceito de duplo permite investigar a percepção de identidade e presença. Ao colocar alguém frente a seu próprio reflexo performativo, surgem questionamentos sobre autenticidade e representação: o que define a pessoa original e o que pertence à interpretação do duplo? Essa tensão cria um espaço para observação crítica, onde o público e os participantes percebem diferenças sutis de postura, ritmo e intenção, tornando visível aquilo que normalmente passa despercebido em interações cotidianas. Além disso, o duplo funciona como um amplificador de características. Traços discretos ou hábitos inconscientes se tornam evidentes, podendo gerar humor ou desconforto. O jogo explora essa ambiguidade, mostrando como pequenas variações podem alterar a percepção do outro, deslocando o familiar para o estranho. Nesse sentido, o duplo atua como um mediador entre semelhança e diferença, provocando tanto empatia quanto estranhamento, e revelando camadas de significado que não seriam percebidas sem a experiência desse “espelhamento performativo”.

Podendo ser pensado para além do “lugar da autenticidade”, o corpo aqui se tornou interface do falso. No exercício citado, os participantes puderam experimentar e corporificar a ideia de duplicação. O corpo passou a ser suporte para camadas sobrepostas: real, falso, personagem, som, intenção, gesto. Esse tipo de justaposição entre estéticas dissonantes produziu um estranhamento que ampliava a experiência estética – um falso que não nega o real, mas o tensiona.

Essa perspectiva dialoga com Jacques Rancière (2009), para quem a política da arte reside na redistribuição do sensível – isto é, na reorganização dos modos de perceber, sentir e ler o mundo. Quando procedimentos de duplicação deslocam expectativas instauram novas percepções sobre o sensível. O falso, nesse contexto, atua como força de deslocamento que torna visíveis as convenções que sustentam o que se entende como “real”, “legítimo” ou “natural”.

Ao introduzir o duplo como procedimento, a cena deixa de ser um espaço de reconhecimento imediato e passa a funcionar como campo de investigação. O espectador – assim como o participante em processo formativo – é convocado a negociar esses sentidos e lidar com a ambiguidade.

Assim, a figura do duplo, ao atravessar as experimentações artístico-pedagógicas, opera como um dispositivo de abertura: abre o corpo à alteridade, a cena à instabilidade e o processo pedagógico à dúvida. Ao tensionar presença e

representação, verdade e ficção, o duplo instaura um espaço fértil para outras formas de explorar a criação nas artes cênicas.

BIBLIOGRAFIA CITADA

RANCIERE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

VASCONCELLOS, Cláudia. *Samuel Beckett e seus duplos - espelhos, abismos e outras vertigens literárias*. São Paulo: Iluminuras, 2017.