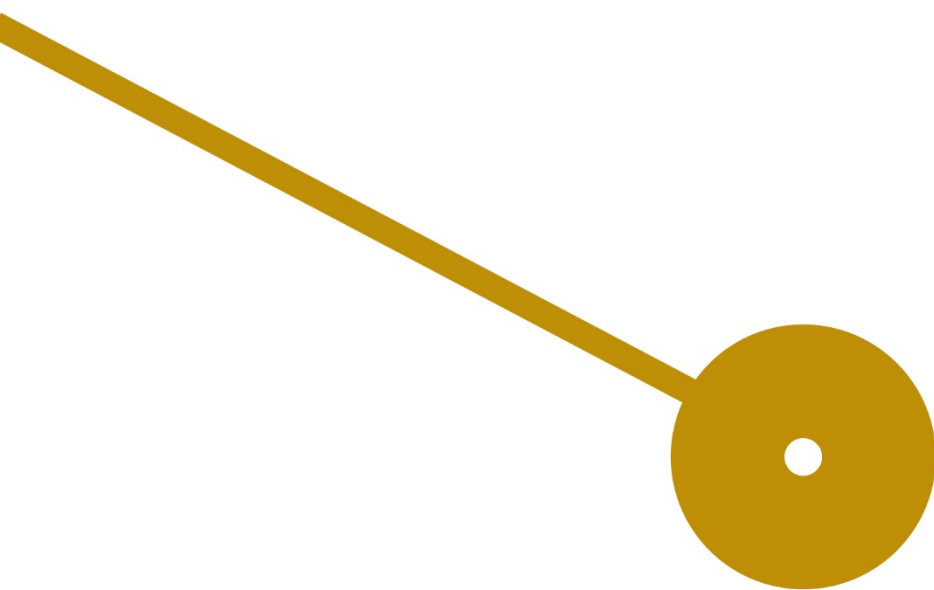


# ESQUISSO: Grafismo e Vestuário como Ferramentas de Criação Teatral

Luís Miguel Lacerda de Oliveira Sandão

10/2021





# ESQUISSO: Grafismo e Vestuário como Ferramentas de Criação Teatral

Luís Miguel Lacerda de Oliveira Sandão

Projeto apresentado à Escola Superior de Música e Artes do  
Espetáculo como requisito parcial para obtenção do grau de  
Mestre em Artes Cénicas, especialização em Figurino

Professora Orientadora  
Inês Vicente

Dedico este trabalho aos meus pais, por desde sempre estarem ao meu lado para rabiscar, para brincar, para criar.

## **Agradecimentos**

À Dra. Lurdes Adriano e à Dra. Fernanda Trovão da Biblioteca Municipal Rocha Peixoto, e à Dra. Manuela Ribeiro da Divisão da Cultura da Câmara Municipal da Póvoa de Varzim, pela constante disponibilidade em acolher novos projectos.

À equipa do Cine-Teatro Garrett, e em especial à Maria João Vieira, pela incansável paciência e atenção.

À Manuela Bronze e à Sónia Passos por me ajudarem a navegar na minha pesquisa antes de ela sequer existir, à Isabel Carvalho, Lúcia Caroço e Micaela Soares pelo constante encorajamento, e a todas/os colegas e professores que contribuíram para o desenvolvimento deste mestrado.

À Inês Vicente pelo constante interesse, apoio, paciência, pelas sugestões e perguntas sempre certas, e sobretudo pela confiança.

À Joana Lino e ao Paulo Morais por toda a disponibilidade em experimentarem riscar comigo.

Ao João Miguel Ferreira pela prontidão em ajudar.

Aos meus avós por alimentarem desde sempre o meu amor pelo Desenho e pela Moda.

À Associação Pathos por ser um espaço de verdadeira liberdade.

À Marta Garcia Cruz, à Rita Nova, à Rita Tomaz e ao Rodrigo Festas pelo companheirismo, por não se levarem e não me levarem a sério, por quererem sempre pensar a brincar, por serem o melhor grupo com e para quem poderia querer pensar, desenhar, escrever e experimentar — e me mostrarem vezes sem conta que trabalho com amigos nunca se torna uma obrigação.

A todos aqueles e aquelas que, de formas mais ou menos visíveis, contribuíram para que este trabalho pudesse existir.

E à Humanidade em geral, por ser parva.

Este trabalho não está escrito em concordância  
com o Acordo Ortográfico de 1990.

## **Resumo**

Partindo da vontade de experimentar, em contexto de criação teatral colaborativa, a interação entre os elementos Corpo, Vestuário e Grafismo, recorre-se a t-shirts brancas e marcadores para a criação de uma metodologia que culmina na apresentação do espectáculo “como é que chegamos aqui?”. Para além da descrição do processo criativo, este trabalho circunscreve a metodologia resultante da pesquisa laboratorial no seio da Associação Ethos, Pathos, Logos, e apresenta uma perspectiva de aplicações futuras desta — em registos que transcendem o Teatro e promovem uma relação orgânica e sensorial com o Desenho e a manipulação da peça de roupa, num âmbito de criação artístico-pedagógica mais alargado.

## **Palavras-chave**

Intervenção Gráfica; Desenho como Método; Reinterpretação do Vestuário; Códigos Visuais; Processo Colaborativo; Imagética Colectiva

## **Abstract**

Starting from the will to experiment the interaction between Body, Clothing and Graphics in the context of collaborative theatre making, white t-shirts and markers are used to create a methodology which culminates in the presentation of the play “como é que chegamos aqui?” (how did we get here?). Besides of describing the creative process, this paper circumscribes the methodology which results from the laboratorial research within Ethos, Pathos, Logos Association, and presents a perspective of future applications for it — in registers that transcend Theatre and promote an organic and sensory relationship with Drawing and the manipulation of the article of clothing in a broader scope of artistic-pedagogic creation.

## **Keywords**

Graphic Intervention; Drawing as Method; Reinterpretation of Clothing; Visual Codes; Collaborative Process; Colective Imagery

## Índice

1 – INTRODUÇÃO	1
.....	
2 – ESTADO DA ARTE	4
.....	
3 – ESQUIZO: CONTEXTUALIZAÇÃO	8
3.1 – ESQUISSO? ESBOÇO? ESTUDO?	8
3.2 – T-SHIRTS BRANCAS E MARCADORES PRETOS	9
3.3 – A MATÉRIA HUMANA	11
.....	
4 – COMO É QUE CHEGAMOS AQUI?	12
4.1 – PLASTICIDADE DO/NO GRAFISMO E VESTUÁRIO	12
4.1.1 – O GRAFISMO	12
4.1.2 – O VESTUÁRIO	14
4.2 – A RESPOSTA DO ACTOR: GRAFISMO/CORPO/VESTUÁRIO	14
4.2.1 – COR	17
4.2.2 – GRAFISMO E SÍNTESE	18
4.2.3 – DESENHO E ESCRITA	20
4.2.4 – DO CORPO AO MANEQUIM	21
4.2.5 – GRAFISMO: COM E SEM VESTUÁRIO, ANTES E DURANTE	23
4.2.6 – O QUE ENTRA, O QUE SAI E O QUE JÁ LA ESTÁ	23
4.3 – UM ESPECTÁCULO DENTRO D'UM ESPECTÁCULO	24
4.3.1 – DEPURAÇÃO E EXPOSIÇÃO: ESPAÇO DE CENA, LUZ,	26
SONOPLASTIA	
4.3.2 – IMAGINÁRIO COLECTIVO: CÓDIGOS VISUAIS E DISPOSITIVOS	28
4.3.2.1 – PUBLICIDADE	39
.....	
5 – CHEGAMOS AQUI	42
5.1 – A APRESENTAÇÃO FINAL	42
5.2 – O QUE VEM DEPOIS?	42
5.2.1 – AINDA ESTAMOS AQUI	43
5.2.2 – A METODOLOGIA NA ASSOCIAÇÃO ETHOS, PATHOS, LOGOS	44
5.2.3 – VESTUÁRIO E GRAFISMO COMO FERRAMENTAS FUTURAS	46
.....	
REFERÊNCIAS / FONTES DE INFORMAÇÃO	49



## 1 – INTRODUÇÃO

Partindo da conjugação de diversos interesses associados aos domínios da prática teatral, do vestuário e do grafismo, fruto de experiências académicas em Design de Moda e em Teatro Amador nas mais diversas funções, bem como o trabalho desenvolvido no decorrer do Mestrado em Artes Cénicas, surgiu a vontade de associar o Grafismo – para os efeitos deste trabalho, define-se como Grafismo qualquer representação visual de ideia ou mensagem, englobando registos que incluem os vários tipos de desenho, mas também a escrita – e o Vestuário, de modo a extrapolar o seu potencial como matérias de criação artística, sobretudo no contexto teatral.

À vontade de explorar as possibilidades da peça de roupa para lá do seu propósito original – partindo de um figurino que se torna também cenografia, adereço ou mesmo personagem – alia-se o desejo de subordinar o traço à experimentação num processo colaborativo que tenha na sua génese diversas experiências de desmistificação da técnica na representação gráfica, numa tentativa de acessibilizar e “democratizar” o recurso ao desenho.

Todos estes interesses se aproximam pelas diversas oportunidades de experimentação no contexto teatral (como actor, figurinista, cenógrafo e designer gráfico) em trabalho com a Associação Ethos, Pathos, Logos, no contexto da qual este laboratório de investigação de mestrado decorreu. Estabeleceu-se, então, um grupo de trabalho constituído por um pequeno conjunto de associados – com diferentes backgrounds académicos, mas, que se aproximam pela partilha no contexto da prática teatral ao longo dos últimos 6 anos. Pretende-se assim, com a extensão do convite a estas pessoas, a criação de um ambiente de total confiança e conforto, garantindo também respostas criativas de naturezas diversas.

Partindo de um interesse no cruzamento da apropriação do Grafismo e da peça de Vestuário, tornou-se inicialmente importante a definição – para o contexto deste projecto – de um espaço neutro para ambos estes âmbitos: uma procura da depuração destes elementos pela sua redução a um estado de maior simplicidade que permita, em contexto laboratorial, melhor aferir a resposta dos actores. Surgiu, deste modo, a necessidade de reduzir o desenho à sua forma mais primitiva – a marca escura sobre fundo claro – e o vestuário ao que pode ser considerada, para os padrões ocidentais contemporâneos, a peça

de roupa mais neutra – a t-shirt. Definem-se então como matérias-primas os marcadores pretos e as t-shirts brancas.

Durante o processo de criação, o foco do projeto recaiu na génese de material de cena, sobretudo em registo de improvisação. No entanto, e enquanto promotora da desinibição dos agentes criativos em relação à utilização do desenho, foi inicialmente proposta uma miríade de exercícios – baseados nos planos de estudo apresentados no livro “The Natural Way to Draw”, de Kimon Nicolaïdes, devidamente adaptados ao contexto teatral – pretende-se com tal abordagem metodológica a desmistificação do Desenho enquanto disciplina determinantemente técnica e/ou dependente de uma habilidade inata.

A fase mais extensa do processo, centrada em improvisação e criação de cena em que a roupa e a intervenção gráfica se cruzam e servem de mote e método para os criadores, dá origem às duas principais colecções de material da investigação: os artefactos materiais correspondentes às peças de roupa que sofreram intervenção e as situações cénicas (que surgem a partir da intervenção na peça de roupa ou estão na sua génese). Esta matéria torna-se então não só metodologia e seu produto, mas também objecto de reflexão – sobre o potencial dos artefactos materiais enquanto matéria de cena, mas também enquanto potenciais pontos de partida para outros tipos de criação artística (instalações, registos fotográficos ou mesmo a criação de uma colecção de vestuário) que surjam das intervenções efectuadas em dada peça de roupa no contexto do processo de improvisação. Em simultâneo, a análise do espólio de situações cénicas (acumulado sobretudo pelo registo em fotografias e vídeo das improvisações) foi efectuada no sentido de procurar isolar os dispositivos cénicos ou possíveis momentos narrativos e aplicabilidade dos métodos e soluções obtidos à criação artística, mesmo que não-teatral – numa análise da performatividade à luz de um plano concebido para desenho. Não sendo o foco desta investigação chegar a máximas sobre a resposta de um agente criativo à instrumentalização do desenho e sua aplicação à manipulação do vestuário (visto que a experimentação com um grupo específico impossibilita a universalização de conclusões), pretende-se compreender de que modo essas tendências de resposta podem ser colocadas ao serviço de uma nova criação artística em torno da relação entre corpo/roupa/grafismo.

No sentido de mais eficientemente traduzir os potenciais resultados da pesquisa, bem como promover a sua apresentação a um público (como é habitual no trabalho da

associação em que este trabalho se inseriu), o processo culmina na apresentação do espectáculo “como é que chegamos aqui?” – ilustrativo da metodologia desenvolvida durante o processo – bem como uma exposição do espólio de artefactos obtidos ao longo da criação – que simultaneamente contextualiza o momento de performance e serve de consolidação de potenciais imaginário e linguagem visuais. Ambos estes momentos acontecem em espaços da Póvoa de Varzim – o Cine-Teatro Garrett e a Biblioteca Municipal Rocha Peixoto – precisamente no sentido de estreitar as relações com as instituições locais com que a associação tem trabalhado desde a sua criação. A auscultação informal de público após o confronto com ambas estas situações servirá também como recolha de dados, que complementarão a análise do trabalho e permitirão findar o processo de escrita.

## 2 – ESTADO DA ARTE

Após a pesquisa em torno das temáticas que nortearam este processo, foi notória a ausência de qualquer exemplo que colocasse em confronto (e, portanto, em simultaneidade) todos os domínios que o grupo se propunha a explorar. No entanto, afloraram-se diversos exemplos que, por uma ou outra razão, se aproximavam àquilo que seria o objecto total de investigação – quer por diversas análises do desenho enquanto metodologia, pela aplicação do grafismo ao vestuário, pela aplicação do traço ao contexto performativo, pela exploração do grafismo sobre o vestuário ou pelo alargamento da potencialidade da peça de roupa.

Diversas referências suscitaram interesse, criando um conjunto de tangentes ao propósito da investigação que, quando aproximadas, delimitam a metodologia em que este processo criativo culminou. Expõem-se, no seguinte esquema, o conjunto de principais referências:



Fig. 1 – Referências Tangentes ao âmbito do "ESQUISSO"

As performances de Dennis Oppenheim, Trisha Brown, Tony Orrico e Gosia Wlodarczak são relevantes para o enquadramento do projecto no sentido em que se centram na acção do desenho e sua colocação ao serviço de um momento performático, em diversas técnicas – desenho sensorial movido pelo tacto (Oppenheim), desenho sensorial movido pelo movimento (Brown, Orrico) e desenho de contorno (Wlodarczak).

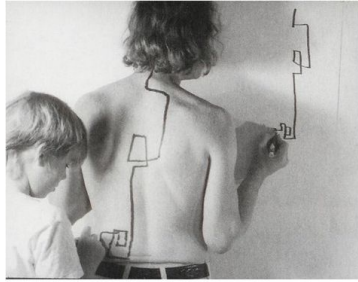


Fig. 2 – "Two Stage Transfer Drawing (Advancing To a Future State)" (1971), Dennis Oppenheim



Fig. 3 – "It's a Draw" (2002), Trisha Brown



Fig. 4 – "Unison Symmetry Standing" (2010), Tony Orrico



Fig. 5 – "A Room Without a View" (2013), Gosia Wlodarczak

Importa, no entanto, para a pesquisa, a aplicação destes registos gráficos à peça de roupa, tornando-se então de destacar a colecção de Edda Gimnes, com desenhos que surgem entre o contorno e o gesto como ilustrações de detalhes de construção.



Fig. 6 – Edda Gimnes, Spring/Summer 2016

Já no sentido da exploração da fronteira das potencialidades de uma peça de roupa, surge o trabalho de Rei Kawakubo para a Comme des Garçons, bem como as instalações de Christian Boltanski e Guerra de la Paz, "Shirtologie" de Jérôme Bel e "Gravity Fatigue" de Hussein Chalayan. Se a colecção de Comme dês Garçons trabalha a extensão física e deformação da peça de roupa e do corpo por esta, Boltanski e a colectiva Guerra de la Paz desenvolvem trabalho em torno de apropriação da peça pré-existente a contextos extra-corporais.



Fig. 7 – "Atomic" (2009), Guerra de la Paz



Fig. 8 – "Personnes" (2010), Christian Boltanski



Fig. 9 – Comme des Garçons, Fall/Winter 2012

Como indicação da vontade da apropriação de t-shirts brancas, e potencial testagem dos limites a que o vestuário pode ser levado, destaca-se o segmento "Elastic Bodies" da "Gravity Fatigue" de Hussein Chalayan.



Fig. 10 – "Gravity Fatigue: Elastic Bodies" (2015), Hussein Chalayan

Jerôme Bel, não tocando na acção de grafar na performance "Shirtologie", explora o que representa a maior aproximação ao âmbito deste projecto, pela relação de significância entre os códigos expressos graficamente no vestuário — ainda para mais, sendo o suporte a t-shirt — e a acção do performer. Não sendo para Bel a acção do grafismo um ponto focal, apresenta-se a triangulação entre Corpo, Grafismo e Vestuário, em que sobretudo a sobreposição do que é do domínio pictórico à t-shirt cria códigos que directamente influenciam as acções do performer.



Fig. 11 – "Shirtologie" (1997), Jérôme Bel

### 3 – ESQUISSO: CONTEXTUALIZAÇÃO

#### 3.1 – ESQUISSO? ESBOÇO? ESTUDO?

Um esquisso, comumente encarado como sinónimo de esboço, corresponde aos primeiros traços que definem um desenho ou uma obra. Ora, partindo da interacção entre o grafismo e a peça de roupa, tanto o espectáculo em que este processo culmina, bem como a colecção de artefactos a serem expostos e a metodologia a que o grupo chega, são definidas por um conjunto de traços – quer traços efectivos de um marcador em tecido, quer as linhas que a morfologia de uma t-shirt e de um corpo definem.

Para Kimon Nicolaïdes (1941), “the word ‘sketch’ suggests something that is not completed” (p.14), colocando equissos/esboços rápidos em oposição a estudos – que indiquem uma real observação e completação da representação do real estudado. No entanto, menciona também a eficácia de “rabiscos” rápidos na descoberta do gesto – um registo gráfico que almeja representar a acção/expressão do objecto, ao invés da sua estrutura. Além disso, descreve a surpresa que muitos alunos sentem ao experimentar o desenho gestual rabiscado, que consideram com frequência transcender as aptências de representação que julgavam ter. Sendo, então, a promoção de uma relação mais orgânica com o Desenho um dos objectivos deste processo e do plano proposto por Nicolaïdes, é natural a colocação do destaque no registo mais orgânico possível.

Tendo isolado o potencial semiótico do esboço ou esquisso para a definição deste projecto, urge de algum modo proceder à sua distinção. “O modo esquisso é um regime gráfico de execução rápida (...) com elevados índices de representações do geral (...), mantendo o desenho numa relação próxima dos movimentos da mão. (...) a correspondência isomórfica entre realidade e representação não é feita por hipótese e correcção.” (Marques, 2006, pp. 23–26). O esquisso distingue-se então do esboço, “um regime gráfico que se caracteriza por maiores índices de representações do geral e de representações do particular” (Marques, 2006, p. 26), pela sua síntese e precisão, em registos de um modo geral mais rápidos. Com a colocação da intervenção gráfica ao serviço da criação cénica, é dada especial importância à eficácia das metodologias, bem como à universalidade dos códigos a que se chegue – e assim, o esquisso apresenta-se como a caracterização do modo de desenho que melhor encapsula as intenções deste projecto.

### 3.2 – T-SHIRTS BRANCAS E MARCADORES PRETOS

Existindo a necessidade de, para melhor aferir os resultados da experimentação laboratorial, reduzir os intervenientes do triângulo definidor do processo – sobretudo a matéria não-humana – a estados de maior simplicidade, procede-se a uma análise da história do vestuário e da moda, no sentido de identificar o que é, para os padrões contemporâneos ocidentais, a peça ou as peças que mais podem ser código de neutralidade. É então preciso aferir a transversalidade da indumentária a nível de géneros, faixas etárias e estratos sociais.

Tendo como foco o panorama ocidental (não com objectivos redutores, mas de tentativa de melhor compreensão deste código no contexto em que este projecto se insere) destaca-se a democratização da tecelagem de malhas a nível industrial, que possibilitou a introdução do *union suit* como indumentária interior da marinha norte-americana em 1913 – um macacão branco de mangas e perneiras compridas em malha de algodão fina com abotoamento frontal. A sua crescente popularidade levou à produção massificada, inclusivamente enquanto conjunto de duas peças, de comprimento reduzido – uma parte de cima com manga curta e uns calções. O passar do tempo permitiu a introdução da parte de cima deste novo *union suit* como uma peça a não ser utilizada apenas como roupa interior – e a popularidade do que passou a ser conhecido como *gob* (proveniente do calção para marinheiro) e mais tarde como t-shirt continuou a crescer. A sua utilização como suporte gráfico – de que é exemplo a ilustração e slogan de campanha presidencial de Thomas Dewey nos E.U.A em 1948 – tornou a versatilidade da t-shirt notável, mas foi a sua representação mediática em filmes como “A Streetcar Named Desire” (1951) de Elia Kazan e “Rebel Without a Cause” (1955) de Nicholas Ray, usadas por Marlon Brando e James Dean, respectivamente, que mais contribuiu para retirar a t-shirt da categoria de roupa interior. Avanços na serigrafia durante a década de 60 possibilitaram às massas personalizar t-shirts, e a sua utilização como ferramenta de *marketing*, bem como a sua apropriação para expressão de mensagens (popularizada pelo movimento *punk* na década de 70 pela natureza subversiva do recurso a uma peça de roupa anteriormente interior usada no exterior, e facilmente associada à classe trabalhadora) contribuíram para o estabelecimento da t-shirt (sobretudo a t-shirt branca) como unificador. A produção em massa destas peças, associada à sua popularidade e versatilidade, garantia a sua presença

no guarda-roupa de pessoas por todo o mundo — e o seu estatuto como símbolo para vestuário acessível a diferentes estatutos sócio-económicos, géneros, etnias e crenças.

À escolha da t-shirt como suporte sucede uma pesquisa analítica dos primórdios da representação gráfica. O foco volta-se para as pinturas rupestres do Paleolítico Superior, pictogramas inscritos em paredes de grutas e cavernas, representativos de objectos e conceitos recorrendo a inscrições escuras sobre fundos claros. Paralelamente à perspectiva histórica, a origem mítica do desenho, narrada primeiramente por Plínio, define a origem do desenho como a tentativa de capturar o efémero pelo registo de uma silhueta: uma rapariga que, antecipando a partida do seu amado para a Guerra, inscreve os contornos deste numa parede, delineando a sua sombra. O Mito de Butades corresponde à primeira instância da materialização gráfica de um conceito, a literal figuração de uma projecção — a delimitação da mancha. Ora, também Plínio descreve um jogo de dicotomia tonal, entre uma superfície e uma sombra que é contornada, como estando na origem do desenho e da síntese pictórica.

Assim, surge a vontade de abordar o Desenho (abrindo sempre a possibilidade para outros registos gráficos consoante a resposta dos agentes criativos) como um jogo de contraste — a pintura rupestre e o contorno da sombra que se tornam grafite sobre o papel, traço escuro sobre fundo claro.

Esta concepção que parte da oposição entre preto e branco (na formulação limite da oposição descrita) permite não só utilizar a t-shirt na sua forma mais reconhecível, completamente branca, como convida a um contraste que não apenas o do traço preto que à t-shirt se sobrepõe: uma subversão do que é a convenção teatral do preto integral como indumentária neutra, em que o branco representa o módulo simples com e sobre o qual tudo é construído.

Surgindo a necessidade de grafar sobre t-shirts brancas, reduz-se significativamente o leque de potenciais riscadores e, com o intuito de possibilitar a reutilização de t-shirts durante o processo criativo — uma questão de sustentabilidade em relação à qual todos os membros do grupo de trabalho são inflexíveis — torna-se mandatário o recurso a algo lavável. Aproveitando um dos materiais pertencentes a um conjunto mais próximo aos agentes criativos convidados, e pensando na necessidade de maximizar o contraste do traço sobre a t-shirt, a decisão recai sobre marcadores de tinta à base de água.

### 3.3 – A MATÉRIA HUMANA

Estando este projecto inserido no Plano Anual de Actividades da Associação Ethos, Pathos, Logos, e sendo o grupo de trabalho composto por associados da mesma, é incontornável uma breve análise daquilo que podem ser considerados antecedentes do desenvolvimento do esquisso no espólio da associação.

Tendo no passado explorado o recurso a dispositivos como sendo a cenografia e adereços bidimensionais desenhados em k-line colorido na produção “Extremamente Metafísico e Estúpido” (2017) e o recurso a uma variação de shodō (caligrafia japonesa) como dispositivo no espectáculo “人生-VIDA”, a componente da grafia manual a ser colocada em cena não é inédita no portfólio da associação. Assim, num grupo que coincidentemente engloba participantes de ambos os espectáculos mencionados, é expectável pelo menos a abertura ao desenho como método enquanto um dos pontos de partida para a criação.



Fig. 12 – “Extremamente Metafísico e Estúpido” (2017), Associação Ethos, Pathos, Logos



Fig. 13 – “人生-VIDA” (2019), Associação Ethos, Pathos, Logos

No que à especificidade do grupo de trabalho diz respeito, abunda a pluralidade de experiências académicas e profissionais – tendo o grupo inicial sido formado por elementos das áreas do Design, Teatro, Medicina e Economia. Tais backgrounds representam naturalmente relações díspares com a ferramenta que é o Desenho (na sua função mais expressiva e criativa ou de síntese e funcional), com o Corpo, e mesmo com a postura perante o Vestuário. Ainda assim, o grupo é caracterizado por um conjunto de experiências de criação que permite desde o início do processo estabelecer um lugar comum a nível imagético e uma compreensão mútua a nível criativo.

## **4 – COMO É QUE CHEGAMOS AQUI?**

### **4.1 – PLASTICIDADE DO/NO GRAFISMO E VESTUÁRIO**

#### **4.1.1 – O GRAFISMO**

“Como é que chegamos aqui?” é o título do espectáculo que corresponde à apresentação final dos resultados do processo desta pesquisa, aplicados ao contexto de cena. Tendo então como propósito a criação cénica, neste processo o desenho é encarado como acção ao invés de representação, almejando a maior organicidade possível – e para tal recorre-se a uma abordagem do plano de trabalho de “The Natural Way to Draw”, de Kimon Nicolaïdes.

O trabalho em laboratório – previsto para Fevereiro de 2021, e que teve de ser suspenso devido ao estado pandémico que se vivia – iniciou-se a 8 de Maio de 2021, com uma sessão de exploração do Desenho, independente do corpo e do vestuário – partindo de exercícios mais normativos, de riscador sobre papel branco. Pretende-se, com um confronto dos agentes criativos do processo com o Desenho enquanto acção orgânica, a aferição de potenciais bloqueios face a representação gráfica do real, bem como o estabelecimento de um “controlo” comparativo em relação à intervenção sobre o vestuário e a criação de um conjunto de ferramentas de representação transversais ao grupo. Assim, e numa tentativa de associar o desenho a uma experiência sensorial – em que se promove uma observação com os vários sentidos – recorre-se ao Desenho de Contorno e o Desenho Gestual.

Estabelecendo-se inicialmente a importância do conhecimento do sujeito/objecto a representar, dando especial importância ao tacto como complemento daquilo que a visão afere, introduzem-se as duas tipologias a empregar nos exercícios

O Desenho de Contorno, como o próprio nome indica, corresponde ao grafismo resultante da observação do contorno daquilo que se observa – Nicolaïdes distingue contorno (contour) de perfil (outline), por o primeiro depender de uma avaliação táctil do objecto, que define a sua tridimensionalidade, ao invés de uma silhueta. Os exercícios que partem deste tipo de desenho focam-se no seguimento das linhas de contorno do real a representar, como se os olhos seguissem as linhas que os dedos percorreriam – tudo isto enquanto o riscador inscreve esse mesmo percurso no papel, para qual a pessoa que risca não olha.

Já o Desenho Gestual é caracterizado por um registo rápido e furioso, em oposição ao registo lento e meticuloso do Desenho de Contorno. Este tipo de registo foca-se naquilo que o objecto/sujeito faz, em detrimento do que é ou parece ser: isto é, procura-se uma representação que, embora possa tocar os limites volumétricos daquilo que é observado, muito frequentemente segue o seu “núcleo”. Os registos do gesto costumam implicar o contacto ininterrupto do riscador com o suporte, e focam-se no impulso e/ou motivação daquilo que se representa e ao seu movimento. Importa notar que mesmo um objecto inanimado tem um impulso, que cabe ao observador colocar no registo: “Objects are made for a certain purpose and that purpose determines their shape and gesture. An auger is made to twist, a knife to cut, a ball to roll. (...) A tree does not grow form the top down but from the bottom up” (Nicolaïdes, 1969, p. 30)

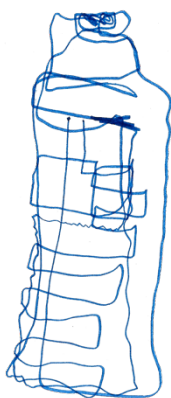


Fig. 14 – Desenho de Contorno (Garrafa)

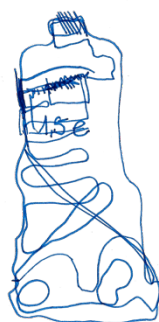


Fig. 15 – Desenho Gestual (Pessoa com Tripé)

Após exercícios de aquecimento e coordenação – em que é proposto o desenho de formas geométricas diferentes com ambas as mãos em simultâneo ou o desenho informado pelo estímulo táctil a partir do “Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future State)” (1971) de Dennis Oppenheim (c.f. pág. 5) – foram propostos exercícios relativos às modalidades trabalhadas por Nicolaïdes, introduzindo contorno e gesto com objectos progressivamente mais complexos até chegar à representação humana, e posteriormente trabalhando o gesto da pessoa em movimento. Servindo os elementos do grupo de trabalho como modelo com frequência, foram progressivamente introduzidos outros factores “desbloqueadores” – como o registo de contorno ou gesto com a mão não-dominante, o registo com ambas as mãos, o registo recorrendo à memória.

No final deste encontro introdutório, tendo notado alguns momentos de positiva surpresa com a fidelidade de algumas das representações, a auscultação informal do grupo revelou ainda bloqueios: sobretudo algumas questões de rigidez no movimento, em que o desenho parte do pulso ao invés de engajar todo o braço, resultando na maioria das vezes em registos de menor dimensão.

#### **4.1.2 – O VESTUÁRIO**

Do mesmo modo que se procedeu à introdução do desenho isolado da componente do vestuário, é necessário associar a acção do corpo à peça de roupa: para tal, foi proposta inicialmente a exploração da t-shirt em contacto e em relação com o corpo. Não só foi dado foco às acções habituais de vestir e despir, mas também (e sobretudo) à procura de formas de habitar a(s) peça(s): de que modo é possível colocar diferentes partes do corpo em diferentes orifícios de uma t-shirt? Como cabem duas pessoas dentro de uma t-shirt? Como é que uma pessoa pode habitar duas t-shirts em simultâneo?

É de destacar o potencial deste tipo de experimentação como ferramenta para a criação de personagem, numa operação de distorção mútua da peça e dos corpos – pernas que viram braços, duas cabeças que saem do mesmo tronco, membros que se unem num corpo amorfo.

Naturalmente, sendo transversal ao grupo o contacto mais frequente com uma t-shirt do que com o desenho, não se aferiram bloqueios significativos no que à exploração desta peça diz respeito.

#### **4.2 – A RESPOSTA DO ACTOR – GRAFISMO/CORPO/VESTUÁRIO**

Sendo a tríade Grafismo-Corpo-Vestuário o conjunto de vectores que define a investigação desenvolvida, e tendo de algum modo estabelecido o desenho e a t-shirt como dispositivos individuais a trabalhar, procedeu-se à aproximação efectiva entre os 3 elementos definidores da metodologia deste projecto: o Corpo do actor, cuja acção produz Grafismo e que interage com a peça de Vestuário, pode e deve servir-se do cruzamento entre estas acções.

Primeiramente, foram propostas transposições directas dos exercícios do plano de Nicolaïdes, bem como de alguns desbloqueadores e exercícios de coordenação – mas desta vez substituindo o suporte papel pela t-shirt colocada sobre o corpo.

Esperava promover-se, nesta fase de aproximação inicial do desenho ao corpo e à roupa que o cobre, uma literalização da observação táctil que sobretudo o Desenho de Contorno promove. Foi novamente proposto o desenho de transferência (inspirado por Oppenheim), mas desta vez sem papel, para absorver o traço que uma pessoa coloca nas costas da pessoa à sua frente – as t-shirts permitem uma maior sensibilidade ao estímulo táctil, e a adaptação do traço às volumétricas corporais impõe-se com mais notoriedade.

Já o Desenho de Contorno de figura humana passa a ser cego, e a representação do outro dá lugar à auto-representação: partindo de uma posição de repouso, o marcador segue as volumetrias do corpo, gravando na t-shirt linhas que ilustram/delimitam as diferentes partes do corpo que os agentes criativos discernem, através da pressão exercida pela ponta do marcador no corpo.



Fig. 16 – Variação de Desenho de Contorno no próprio corpo

Procedeu-se também à aplicação do Desenho Gestual ao próprio corpo, em que cada elemento do grupo representava a movimentação dos restantes – numa espécie de *loop* em que a movimentação do desenho para uma pessoa é alvo do registo para outra, e vice-versa. Servindo-se de um elemento como “tela viva”, foram também propostos exercícios de Cadavre Exquis – em que os elementos que desenhavam iam alternando e



Fig. 17 – Resultado do registo Panorâmico do Espaço

procurando complementar o registo que o anterior deixara — e de registo do espaço no corpo do outro: a “tela viva” permanecia estática, andando os restantes membros ao seu redor, captando graficamente na t-shirt o que vêem. Este último exercício resulta num registo panorâmico do espaço, em que a t-shirt vestida espelha o espaço envolvente a 360º — incluindo até os elementos do grupo que desenhavam.

De um modo geral, a transposição do que eram exercícios análogos aos propostos em papel para o suporte do corpo com a t-shirt provou ser eficaz na libertação do movimento e engajamento de todo o corpo na acção de riscar/grafar/desenhar — os registos nas t-shirts passam a ocupar mais área, e na maioria das vezes tocam os limites da peça de roupa.

No entanto, iniciando-se as propostas de exercícios de improvisação mais convencionais, em que eram propostos estímulos (uma narrativa, um conjunto de objectos, personagens, entre outros), e as t-shirts e marcadores serviam de matéria para a execução, bloqueios de nova ordem começaram a surgir: frequentemente uma improvisação decorria sem que as t-shirts fossem intervencionadas graficamente. É natural que um corpo em interacção com uma t-shirt seja o bastante para o estabelecimento de um código, mas até que ponto isso responderia ao triângulo proposto no início deste projecto? Nesta altura propõem-se alguns exercícios em que se “força” o registo gráfico nas t-shirts, tornando a intervenção gráfica uma obrigatoriedade: uma estratégia que rapidamente provou ser mais inibidora do que desbloqueadora. O grupo começa a dedicar tempo à intervenção nas t-shirts antes da entrada em cena, e progressivamente as intervenções enquanto solução cénica deixam de ser propostas.



Fig. 18 — Registo de Improvisação a partir de uma lista de elementos: Panda, Coluna, Garrafa

Além disso, a utilização da t-shirt como matéria a ser utilizada enquanto adereço começa a mostrar as suas limitações – gastando-se as potencialidades de uma matéria que, não sendo rígida, não pode ser transformada em tudo pela manipulação e intervenção gráfica. Em discussão sobre o âmbito dramático em que a t-shirt grafada pode ser utilizada, estabelece-se a imperatividade do contacto com o corpo como possibilitador da metodologia a que o grupo se propõe – uma coluna só pode ser feita se desenhada numa t-shirt que é vestida ou erguida por alguém, já que esta não tem estrutura para se sustentar verticalmente. Assim, estreita-se ligeiramente o campo a que a linguagem a ser desenvolvida se aplica – o figurino, o adereço, e apontamentos cenográficos que dependam da interacção com o actor – e define-se uma das dicotomias que pauta a metodologia deste Esquisso – entre o que é desenhado dentro e fora de cena.

#### **4.2.1 – COR**

Para além do recurso ao planeamento e intervenção sobre a t-shirt antes de cena, o grupo desenvolveu uma ferramenta de desbloqueio, servindo-se da cor enquanto código. Sendo a maioria das t-shirts utilizadas em cada encontro posteriormente lavada para possibilitar a sua reutilização (depois do devido registo fotográfico das intervenções), e no sentido de providenciar ao grupo o maior número de riscadores possível, foram disponibilizados vários conjuntos de marcadores, com uma gama de cores variada – tendo sido o grupo alertado para que, numa instância final, os registos seriam monocromáticos, e que, portanto, a selecção de cor deveria ser desvalorizada. Ora, na tentativa de intervir nas t-shirts durante as improvisações, e com a eficácia dos códigos criados em vista, foi-se tornando claro o aparecimento de uma dependência da cor como contextualizador: um actor que celebra com uma t-shirt enrolada em volta do pescoço, com riscas traçadas sobre ela, pode facilmente ser visto como um adepto desportivo; mas se é dada atenção à escolha do marcador verde para criar o cachecol listrado, esta complementa a informação que o corpo, o vestuário e o traço dão.

Curiosamente, e estabelecendo um paralelismo com o que é a abordagem da cor a nível civilizacional, o principal desvio das cores escuras (sinédoque para o marcador preto) é precisamente o vermelho.

Paul Kay e Brent Berlin investigaram a categorização e nomenclatura da cor a nível mundial – procurando identificar (ou não) traços comuns entre diferentes línguas no que diz

respeito ao conjunto de categorias básicas de cor que em si contém. Na obra “Basic Color Terms: Their Universality and Evolution” (1969) detalham as conclusões a que sua pesquisa levou, notando que, na sua forma mais simples, línguas com um menor número de categorias de cor se aproximam de algum modo à tríade preto-branco-vermelho. Propuseram que, no desenvolvimento da linguagem, surge primeiro a necessidade de definir o claro-quente e o escuro-frio (englobando gamas de cores que não se limitam mas se aproximam genericamente do branco e preto), depois o vermelho, seguindo-se verde e/ou amarelo, a seguir azul, e só depois outras cores como o castanho, cor-de-laranja e roxo.

Partindo esta investigação de uma tentativa de depuração e redução dos elementos Grafismo e Vestuário a estados mais “neutros” para possibilitar a sua interacção, e tal ter resultado no contraste entre preto e branco, é curioso o recurso ao vermelho como terceira categoria de cor a ganhar relevo no processo de criação — ilustrando a evolução da imagética colectiva do grupo a evolução das mais variadas imagéticas civilizacionais pelo mundo fora. Com o decorrer do processo — e já contrariando a tendência descrita por Kay e Berlin — o grupo recorre também ao azul, pela sua representatividade face aos objectos temáticos da apresentação final (apenas em acontecimentos posteriores ao período dos Descobrimentos), completando assim o que se tornam as três fases do desenvolvimento processual que espelha uma evolução civilizacional: preto e branco; vermelho; azul.

#### **4.2.2 - GRAFISMO E SÍNTESE**

Se de algum modo o recurso à cor surge no processo como paralelo ao desenvolvimento civilizacional da linguagem em relação à cor, torna-se natural a abordagem do desenvolvimento das linguagens do Desenho e do Vestuário enquanto temática — sobretudo na expectativa de que a colocação de pelo menos um destes elementos como sujeito e objecto do trabalho de improvisação promova o desfazer dos bloqueios que até ao momento haviam surgido. Partindo então da perspectiva histórica do desenho e do grafismo como meios de comunicação — e servindo as narrativas a tal subjacentes de fios condutores que guiassem os exercícios — inicia-se uma fase do processo em que o registo gráfico se apresenta enquanto síntese simultaneamente conceptual e histórica: não só a intervenção sobre as t-shirts corresponde a um conjunto de

símbolos que ilustram conceitos relevantes ao que está a ser contado/mostrado em cena, como os próprios acontecimentos abordados correspondem a uma síntese conceptual de acontecimentos ligados à própria história do Desenho. É dentro deste ciclo, em que ferramenta é também tema, que se encontra o cerne do que é a metodologia a que o grupo de trabalho chega.

Assim, são propostos exercícios que promovem o desenho sensorial pelo contorno táctil da silhueta do outro, bem como o registo do perfil da sombra – ambos partindo do Mito de Butades. É de particular interesse nos resultados deste segmento a distorção das formas pelos volumes do corpo. O registo do amante numa parede antes de este partir para a Guerra torna-se nestes exercícios um acto mais orgânico e de memória que transcende o visual e se transpõe para o domínio do táctil – a inscrição do outro tem lugar no próprio corpo, seja pelo decalque de uma sombra projectada ou pelo contorno que o contacto directo entre dois corpos permite.



Fig. 19 – Resultado de registos a partir do perfil de uma sombra e da silhueta de uma parte do corpo em contacto directo

A exploração da origem do desenho enquanto temática leva a improvisações que abordam fenómenos como as pinturas rupestres, e gradualmente promove dentro do grupo de trabalho um questionamento em relação a estágios significantes da história do desenho – numa tentativa de sintetizar a história desta ferramenta, sobretudo enquanto meio de comunicação. Durante esta fase são retratadas situações referentes à utilização de hieróglifos no Império Egípcio e a grafia associada ao *kanji* (caracteres da língua chinesa utilizados como significantes na escrita japonesa) no Japão, numa perspectiva do desenho como símbolo originário de sistemas de escrita, mas também feitas referências a fenómenos como o vandalismo de espaços públicos – uma espécie de proto-graffiti – na

Grécia Antiga. Independentemente da variabilidade do impacto histórico que os vários recursos ao desenho explorados tenham, a associação do grafismo à comunicação no contexto da civilização e a evolução do grafismo em paralelo com a da Humanidade surgem como constantes. Tal tendência promove um desvio nas narrativas a serem experimentadas: passam a ser contadas histórias sobre o surgimento da Vida Humana (em que naturalmente a componente gráfica acaba por figurar), e os dois restantes vértices do triângulo definidor do âmbito desta investigação – o Corpo, na figura humana, e o Vestuário, enquanto seu caracterizador – passam a ser também tema.

Chega-se, portanto, a uma altura do processo em que a tríade Corpo-Vestuário-Grafismo assume na sua totalidade a posição de matéria metodológica e temática: característica da linguagem dramaturgica que melhor caracteriza o espectáculo em que o processo culmina. A partir desta altura, começando a temática central da apresentação final em contexto de espectáculo a definir-se, começa a criar-se um proto-guião, que, pela natureza da metodologia, é apenas um descorrer de didascálias – já só na fase final do processo, e sobretudo enquanto auxiliar de memória para os actores, foram adicionadas ao guião deixas referentes àquilo que é dito. Correspondendo o ponto de partida deste processo a uma recusa de hierarquias dentro dos diversos componentes da prática teatral (ainda que se apresenta a acção que parte de objectos associados ao domínio do Figurino como força motriz), é notório o foco dado ao *fazer* em relação ao *dizer* – sendo o Desenho uma acção (fazer) que permite a transmissão de ideias (dizer) a nível pictórico.

### 4.2.3 - DESENHO E ESCRITA

Aflorando-se a origem da Humanidade (e conseqüente origem do desenho e o recurso ao vestuário enquanto código) como principal fio condutor do processo, a partir deste momento, procede-se a um processo de resumo do período que compreende o início de tudo – o Big Bang – até ao momento presente – a reunião do grupo de trabalho neste

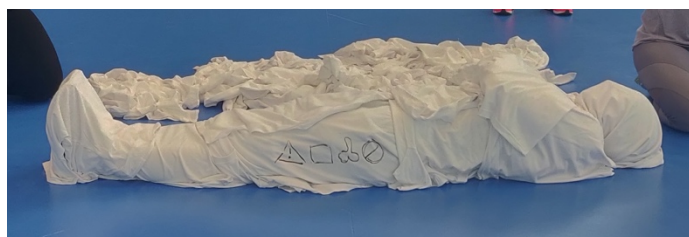


Fig. 20 – Recurso ao desenho como proto-sistema de escrita (alusão a hieróglifos)

processo de criação —, tornando-se necessária uma síntese histórica que precede e acompanha a síntese gráfica.

Faz, portanto, sentido que, enquanto é trazida para cena a evolução da humanidade, se mostre o desenvolvimento paralelo dos dispositivos de intervenção gráfica que a acompanham. Surge então outro mecanismo de relevo na linguagem e imagética do processo: o recurso à escrita.

Entendendo-se o Desenho e a Escrita como meios de comunicação, facilmente se pode associar, a nível de registo caligráfico, um desenho a um manuscrito. E se ambos traduzem as ideias de quem pensa e cria, o recurso à intervenção gráfica sobre a t-shirt que este processo propõe é análogo a um registo de escrita que compreende não só o corpo de texto, como as anotações nas margens de uma página, e as sucessivas rasuras e correcções. Esta regurgitação de pensamentos e conceitos e sua tradução gráfica aproximam-se à acção da escrita sobretudo por uma das dicotomias que surgem durante esta fase do processo de criação: a assumpção da intervenção “em directo” — ou seja, em cena — em oposição à intervenção que é feita antes do momento expositivo. Assim, destacam-se os artefactos — t-shirts que sofreram intervenção gráfica — que são criados antes de cena e manipulados na sua materialidade, os que são criados em cena pelo risco do actor, e aqueles que, existindo já antes do momento expositivo, sofrem nova intervenção “em directo”. De algum modo, podemos colocar em comparação directa estes três momentos com fases da escrita: o manuscrito inicial que existe e se mantém inalterado aquando da releitura, o próprio surgimento do manuscrito, e o manuscrito que é rasurado, corrigido e anotado durante a releitura, respectivamente.

#### **4.2.4 - DO CORPO AO MANEQUIM**

Na tentativa de definir e/ou contextualizar certos momentos de improvisação, começa a surgir o recurso ao corpo estático e à t-shirt vestida de forma convencional como “cartaz-legenda” de cena: em que a intervenção pré-feita, feita ou refinada pelo actor apresenta símbolos e/ou palavras que permitem localizar o que acontece a nível espacial, temporal, cultural e mesmo ideológico. Tal ferramenta de resposta resulta, compreensivelmente, no “desperdício” recorrente de um ou mais actores, que deixam de poder intervir nas peças de roupa e manipulá-las para tomar um lugar de ilustração. Sendo

tal apropriação da t-shirt análoga à forma como se utilizaria uma moldura, cavalete ou qualquer outro suporte convencional de exposição de artefactos grafados, apresenta-se como solução o recurso a um outro tipo de corpo, que, apesar de antropomórfico, é perpetuamente inanimado: o manequim.

Vestindo manequins, facilita e favorece-se o mecanismo de sobreposição – uma vez que vestir um número elevado de t-shirts a actores resultaria num constrangimento a nível de movimentação –, garante-se o dispositivo “cartaz-legenda” sem o recurso repetido ao actor imóvel em cena, e promovem-se novos tipos de interacção entre Corpo/Desenho/Vestuário, pelas especificidades morfológicas destes objectos antropomórficos sem cabeça e membros. Surgem não só novas formas de manipular a t-shirt e de a vestir, como novas interacções entre estes corpos inanimados e os dos actores, que se podem servir do manequim como adereço e recontextualizá-lo recorrendo à sua manipulação e à intervenção na t-shirt que lhe vestem.



Fig. 21 – Experiência de apropriação do manequim e de t-shirts para recriar o *David* de Michelangelo

A partir deste momento, dois manequins – um manequim de corpo masculino adulto e um manequim infantil – passam a fazer parte do grupo de trabalho/elenco a figurar no espectáculo em que este projecto culmina.

#### **4.2.5 – GRAFISMO: COM E SEM VESTUÁRIO, ANTES E DURANTE**

Desde o início do trabalho em laboratório, surgiram repostas às propostas de improvisação que não só combinavam a apropriação e reinterpretação da t-shirt em simultaneidade com a intervenção gráfica, como cada um destes factores independente do outro. Concretamente, na tentativa de representação da origem criacionista da Humanidade: a t-shirt que é riscada junto à sua bainha, para que folhas de parra apareçam sobre a púbis do actor, possibilita a leitura da personagem Adão ou Eva sem que a t-shirt seja habitada de modo diferente do convencional; já a manipulação de uma t-shirt amassada que o actor segura é, neste contexto, suficiente para a leitura deste objecto como uma maçã, sem que se desenhe nela uma folha ou seja pintada de vermelho.

Assim, estabelece-se que, mais do que apenas resultar da interacção directa e constante entre os três elementos definidores do trabalho de pesquisa, a metodologia que se cria neste processo resulta também da interacção entre as díades Corpo-Grafismo (a acção do grafar), Grafismo-Vestuário (a intervenção gráfica sobre a t-shirt) e Vestuário-Corpo (a manipulação da t-shirt): que se contextualizam mutuamente ao existir em simultâneo no espaço de cena.

#### **4.2.6 – O QUE ENTRA, O QUE SAI E O QUE JÁ LA ESTÁ**

Tematicamente, as propostas de improvisação levadas para cada encontro foram-se tornando progressivamente mais centradas na representação de uma cronologia do *Tudo* – com especial foco na Humanidade (o que leva naturalmente à análise de comportamentos e levanta questões no âmbito da Humanidade vs Cidadania) –, em conformidade com as respostas dos actores ao longo do processo. Estando definido o fio condutor do que é o espectáculo representativo da metodologia a que o grupo chegou, torna-se necessário novo processo de síntese: a selecção dos acontecimentos a retratar, pela sua relevância histórica, e pela forma como a metodologia se apresenta em cada um. Desta forma, o grupo de trabalho matura o conjunto de dispositivos até então desenvolvidos, pela sua síntese do que era já um trabalho de síntese histórica e gráfica: torna-se mais preciso o substrato temático da apresentação final, e consolida-se a identidade visual – definindo-se e distinguindo-se os tipos de registo gráfico.

Todo o processo é marcado pela resposta cénica em improvisação – mais especificamente pela tentativa de encapsular em cena, a partir da interacção Corpo-

Grafismo-Vestuário, a totalidade da História: e o grupo de trabalho responde, de um modo geral, recorrendo a narração informal acompanhada de ilustração. Assim sendo, adivinha-se um espectáculo metateatral, em que os intervenientes assumem a narração dos acontecimentos e apresentam a síntese histórica como se esta fosse feita informalmente em frente ao público – e ilustrada com recurso à apropriação e manipulação das t-shirts, bem como à intervenção gráfica. Os actores questionam, no presente que corresponde ao momento de improvisação (e mais tarde no momento do espectáculo) “como é que chegamos aqui?”, e a metodologia deste *esquisso* é o resultado da sua “ruminação” conceptual: servindo-se de marcadores, t-shirts, manequins e de si mesmos para constantemente tirar notas e esquematizar aquilo que decidem contar.



Fig. 22 – Maria Antonieta – tronco com traço preto sobre t-shirt, peruca com t-shirt manipulada

Já a nível técnico-metodológico, importa enfatizar o elevado nível de síntese pictórica a que o grupo de trabalho chega – priorizando a eficácia e universalidade dos símbolos, e em concordância com a utilização da escrita, os desenhos a que se recorre são próximos do registo de Desenho de Contorno, fortemente marcados pelo peso gráfico do traço e recurso escasso ao preenchimento (este surge sobretudo aquando da utilização de cor que não o preto).

### 4.3 – UM ESPECTÁCULO DENTRO D’UM ESPECTÁCULO

Com o objectivo de possibilitar o auto e heteroquestionamento do comportamento humano ao expor o público a uma selecção de acontecimentos que definem uma possibilidade de cronologia da Humanidade, torna-se necessário um dispositivo que permita assumir a metateatralidade de os próprios actores serem narradores, ilustradores e executantes. Para isso, recorre-se à criação de um momento espectacular dentro do

próprio espectáculo, que despoleta num dos actores a vontade de questionar “como é que chegamos aqui?": questão que é ambivalente na sua aplicação ao panorama histórico e civilizacional, mas também ao processo de criação. Para tal, a atenção do grupo de trabalho recai sobre o conjunto de acontecimentos até ao momento retratados em improvisação, e conclui-se que a forma mais directa de questionar o passado passa pela antecipação do futuro, e assim se chega ao que o grupo de trabalho apelida informalmente de “Quinto Império”. Este segmento, por ser precisamente interrompido pela questão que norteia o processo de síntese histórica e metodológica e dá título ao espectáculo, deve representar conceptual e visualmente uma oposição à linguagem a que o grupo chega durante a pesquisa — para que possa ser questionado e abandonado, dando lugar ao questionamento da História recorrendo à metodologia de intervenção gráfica e manipulação da t-shirt, e que compõe a grande maioria do espectáculo — bem como às sucessivas interrupções da narrativa para a intervenção e questionamento, em directo, pelos agentes criativos, daquilo que está a ser exposto em cena.

Ora, se o registo gráfico que ilustra o pensamento do actor é maioritariamente dependente do traço e rejeição do preenchimento, e se caracteriza pelo elevado índice sintético, com recurso apenas a preto e vermelho (e azul, em raros casos, apenas de registo que precede a cena) sobre as t-shirts *standardizadas*, este “Quinto Império” deve ser um oposto gráfico e técnico, possibilitando e reforçando a quebra que se cria com o questionamento de todo o passado da Humanidade em geral — e dos actores e do público que ao espectáculo assiste em particular. Cria-se um D. Sebastião que veste uma t-shirt com tons negros e laranja (cor que em nenhum outro momento surgirá em cena), com maior detalhe na representação e modelação tonal definidora de volumes da sua armadura, e que se serve de uma versão gigante das t-shirts até então usadas no processo como capa.



Fig. 23 — “D. Sebastião, Rei de Portugal”

Ademais, se durante a maioria do processo a acção do grafar e manipular o vestuário servem de forças motrizes, e o texto surge a partir delas e enquanto seu complemento (justificando inclusive o guião de didascálias), esta cena deve surgir de modo oposto – parte-se do poema “D. Sebastião, Rei de Portugal”, de Fernando Pessoa, ilustrando em cena o rei perdido em batalha, que passa a símbolo de um futuro de glória que nunca chega.

#### 4.3.1- DEPURAÇÃO E EXPOSIÇÃO: ESPAÇO DE CENA, LUZ, SONOPLASTIA

Este processo de criação parte de uma tentativa de depuração dos elementos de suporte – o vestuário, na forma da t-shirt branca – e de intervenção gráfica – o marcador –, reduzindo-os a versões de algum modo modulares, que podem ser (re)combinadas para a criação de códigos visuais. É, portanto, apenas lógico que os elementos que acompanham a acção de manipulação e grafismo em serviço da metodologia (como sendo a concepção do espaço de cena, a iluminação e a sonoplastia) partam também de uma abordagem modular e simplificada da criação.

Assim, o espaço de cena é pensado a partir de uma construção com recurso a estrados – literais módulos que, acoplados, definem o lugar da acção.

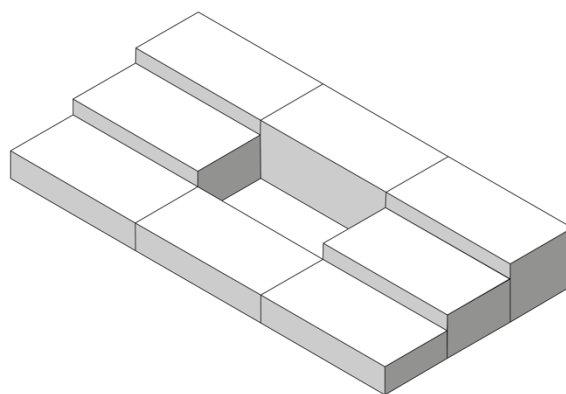


Fig. 24 – Representação Esquemática do Espaço de Cena

A criação de 3 níveis em escada – num espaço que compreende quatro alturas, pela inserção de um fosso – surge enquanto tentativa de conciliar a concepção modular e depurada da linguagem principal da apresentação com o espectáculo dentro do espectáculo – o “Quinto Império” –, que se deve opor visualmente à primeira. Pensando um espaço que permitisse destacar a figura de D. Sebastião no contexto em que este surge, e garantir que os restantes elementos orbitassem em seu redor, pensa-se numa estrutura que possibilita

a movimentação de actores e adereços em volta do fosso. Já a decisão de definir três alturas diferentes na colocação dos estrados (40cm, 60cm e 80cm) parte de uma abordagem pragmática: antecipando, pela natureza altamente visual e à escala humana de todo o trabalho desenvolvido, a necessidade de proximidade entre a acção e o público, a elevação de todo o espaço de cena e criação de uma estrutura que se assemelha a uma escada inclinada em direcção à plateia facilitam a visibilidade, para além de possibilitarem o destaque de certos momentos. Além disso, a colocação do fosso no centro da estrutura de estrados com as pernas descobertas permite expor tudo quanto esteja e/ou aconteça atrás de cena — servindo de reforço da ideia de exposição do caminho histórico e processual “até ali”.

Tendo então estabelecido um espaço construído com módulos, e que promove a movimentação em zonas que naturalmente se definem pelo perfil da estrutura criada, procede-se à sua divisão em segmentos, de modo a criar um desenho de luz em si mesmo modular: delimita-se, com recurso à luz, o fosso, as laterais da estrutura e os três níveis de diferentes alturas.

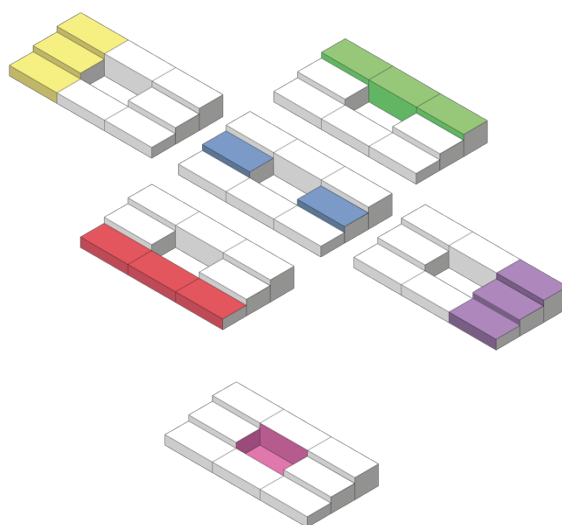


Fig. 25 – Representação Esquemática das Zonas de Iluminação

Durante o espectáculo, e conforme as zonas da estrutura em que a cena decorre (ou às quais se decide, por outras razões, dar destaque), procede-se à operação de luz pela combinação de secções iluminadas e em sombra.

No que à sonoplastia diz respeito, a abordagem modular toma uma dimensão literal — partindo de t-shirts, riscadores e actores, e estando já estabelecido um registo de narração informal da história, recorre-se a um elemento do grupo que não só acompanha a

narração e contribui com interjeições no registo metateatral, como complementa a leitura dos momentos mostrados ao público com música, cantada ou trauteada. Para tal, surge o microfone enquanto ferramenta, que permite partir do actor como módulo para o som e distinguir dois registos para a voz que surge em *off*: a voz que intervém dentro do que é a metodologia resultante desta pesquisa e a voz do elemento do grupo enquanto ele/a mesmo/a. Esta dualidade de registos pode também ser colocada em comparação directa com a intervenção gráfica feita em cena e a intervenção que precede o momento de espectáculo, reforçando a ideia de dualidade que se opera nas diversas linguagens.

#### 4.3.2 – IMAGINÁRIO COLECTIVO: CÓDIGOS VISUAIS E DISPOSITIVOS

O espectáculo inicia-se com o “Quinto Império” – um actor assumindo a figura de D. Sebastião, mima as palavras do poema de Fernando Pessoa a ser lido em voz *off*, e duas atrizes apresentam um momento coreográfico que culmina na remoção da t-shirt gigante que serve de capa do monarca desaparecido. É neste momento, de apresentação enaltecedora da existência de um Portugal sobretudo colonialista, que uma das atrizes interrompe a acção com a questão “como é que chegamos aqui?” – inquirindo simultaneamente a chegada do processo de criação ao retrato de D. Sebastião e da Humanidade (e do grupo de trabalho) àquele momento.

A partir daqui a tentativa de resposta a essa questão norteia toda a acção que o público observa, e a exposição concreta do que é a metodologia em que este ESQUISSO culmina. Começa-se, então, pelo início: quando “não havia nada”: uma massa amorfa de malha branca é manipulada atrás da estrutura de estrados (enquanto em *off* se ouve trautear o tema de John Williams para o filme “2001: Odisseia no Espaço”), até que se divide em duas partes e se torna compreensível que se tratam de duas t-shirts. O início da matéria do Universo é ilustrado recorrendo ao que é o início material do processo de criação: a t-shirt branca.



Fig. 26 – O Surgimento de Tudo

Seguidamente, a narração em *off* anuncia o desenvolvimento da vida desde os seres procariontes à chegada da vida animal a terra, e depois a evolução desses primeiros seres terrestres até aos símios: um dos actores, servindo-se de várias formas de habitar a t-shirt, vai-se deslocando pelos vários níveis do estrado, apresentando a diferenciação de cabeça e membros, novas formas de locomoção, até ao surgimento dos polegares oponíveis.



Fig. 27 – Anfíbio



Fig. 28 – Símio

É narrada a evolução dos símios até ao surgimento do Homo Sapiens Sapiens, recorrendo a uma recriação do célebre diagrama evolutivo de um primata que se torna progressivamente mais erecto e usa ferramentas: é nesta altura que intervêm as duas actrizes, que compõem, com recurso aos manequins, a linha evolutiva a ilustrar. Numa abordagem histórica do desenvolvimento morfológico que levou à espécie humana, é natural o recurso à evolução morfológica do elemento Corpo no contexto do processo de criação: por essa razão surgem aqui os manequins.



Fig. 29 – Evolução dos Hominídeos

Daí, começa a surgir o recurso à dimensão pictórica, com a criação de uma cena descritiva do homínido primitivo que descobre o fogo e se auto-representa: é removida a t-shirt branca que cobria o manequim mais pequeno, e surge uma chama vermelha — com a qual o “homem das cavernas” se aquece; no verso desse mesmo manequim, procede ao registo de si mesmo — de forma análoga às pinturas rupestres do Paleolítico. Uma das atrizes simula ser uma vaca (que o homínido também representa) e, depois de ser “esfaqueada” com um marcador, é esfolada — removendo-se a t-shirt que tinha vestida. Estes dois primeiros momentos de grafismo permitem não só estabelecer o dispositivo dual que se estabelecerá ao longo do espectáculo — o desenho que já existe e o desenho em cena —, como apresentam o primeiro momento de recurso da cor como significante — a auto-representação a preto, em oposição à chama vermelha.

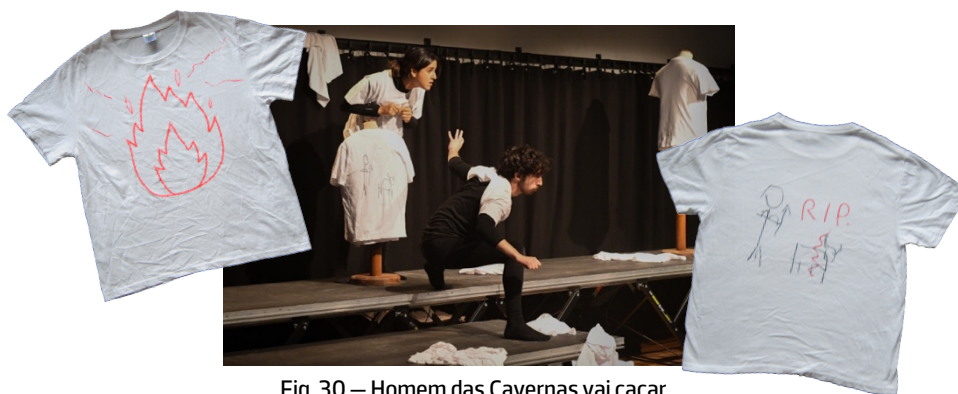


Fig. 30 — Homem das Cavernas vai caçar

De modo a explorar outros caminhos de chegada à espécie humana, uma das atrizes intervém enquanto não-personagem, iniciando-se a representação do criacionismo: sobre o manequim maior é desenhado a preto o tronco de Adão e, após o grafar da cicatriz na costela, é retirada debaixo da t-shirt uma outra, já com o tronco de Eva desenhado. Reforça-se aqui a dicotomia entre o desenho pré-feito e o desenho “em directo”, bem como o código de cores, e extrapola-se com mais significância a sobreposição de t-shirts nos manequins.



Fig. 31 — Deus apresenta a maçã a Adão e Eva

A representação do desenvolvimento da Civilização passa pelo Egipto Antigo, Ásia, Império Grego e Romano.

No Egipto, ambos os manequins servem de legenda (com um canopo e pirâmides já representados) e é dado especial foco à manipulação da t-shirt independente do grafismo: uma t-shirt passa a ser, quando utilizada na cabeça, um proto-turbante reminescente de um *neme* (o lenço às riscas associado aos faraós); um actor que é coberto com t-shirts, colocadas estrategicamente para enfatizar as volumetrias do corpo, está a ser mumificado – tudo isto enquanto em *offse* se ouve trautear a música “Walk Like an Egyptian”, das Bangles.

Referências informais ao continente asiático como uma civilização única (com o descobrir de um dragão e um pagode nos manequins e referências insensíveis a comer morcegos) servem de primeiro momento que permite antecipar a excessiva parcialidade dos agentes criativos que contam a História – centrando-se no Ocidente.

A Grécia Antiga é representada recorrendo a uma intersecção entre manipulação de vestuário e grafismo: num brainstorming “em directo”, os actores listam coisas que sabem sobre a civilização grega e é desenhada num dos manequins uma coluna jónica. Posteriormente, todos vestem as t-shirts como togas, e discutem matemática e geometria, grafando sobre o manequim pequeno (como se de um quadro se tratasse). Em referência directa aos proto-graffitis que se sabe existirem durante este período histórico, um dos “gregos” exalta-se em discordância dos restantes, e grafa uma forma mais obscena na coluna.



Fig. 32 – Graffiti em Coluna

A partir daí é feita uma ligação directa ao Império Romano – mais especificamente à perseguição e assassinato de Jesus Cristo. Desenha-se sobre uma t-shirt uma representação de tronco masculino estilizado – em referência às couraças musculares de metal – e estabelece-se novamente a dicotomia entre o que é desenhado e o que está já desenhado, ao ser retirada de fora de cena uma representação da saia de faixas (pteruges) associada à armadura romana. Com estes elementos, estabelece-se um romano, e um dos actores serve-se de uma t-shirt para que se assemelhe a um pano que cobre a púbis – uma quase-fralda. Coloca-se atrás do manequim com a coluna grega: quando este é girado, o público vê Jesus crucificado (a cruz está previamente desenhada no manequim). O terceiro elemento do grupo usa uma t-shirt como véu, e criando Jesus da cruz, alude-se à Pietà de Michelangelo.



Fig. 33 – Crucificação de Cristo

São retiradas de fora de cena mais dois “conjuntos romanos” – a couraça e a saia – , surgindo então em cena três legionários que discutem pelo poder: num jogo de Pedra, Papel, Tesoura, um deles sai vitorioso e assume-se como César, desenhando uma medalha ao peito. Enquanto este se vangloria, os romanos derrotados aproximam-se e procedem ao seu assassinato – riscando as t-shirts que usa com marcadores vermelhos.



Fig. 34 – Pedra, Papel, Tesoura

É feito um salto temporal até à Idade Média – servindo-se o grupo da cruz que permanece até então em cena. Várias camadas são despidas do manequim mais pequeno, com inscrições como “ARTE” e “CIÊNCIA”: aludindo ao retrocesso ou recusa de progresso associada a este período. De dentro do manequim adulto (sugerindo que naturalmente que surgem da própria cruz) são retiradas três t-shirts, inscritas com “FOME”, “PESTE” e “GUERRA”: que os actores apresentam ao público, até um deles retirar do fosso uma t-shirt enrolada. Desenrola cerimoniosamente a t-shirt, anunciando um clichê de Feira Medieval – um porco no espeto. Após uma breve discussão sobre a (i)moralidade do recurso à imagem do porco morto num grupo de trabalho em que a maioria dos intervenientes não come carne, é proposta a passagem ao Renascimento.



Fig. 35 – Porco no Espeto

O Renascimento serve de reforço (e simultaneamente subversão) da dicotomia entre o desenho pré-feito e aquele feito em cena: definido por uma t-shirt que manipula como paleta, um dos actores assume a figura de Leonardo da Vinci, e trata os restantes elementos do grupo como ajudantes. Pede-lhes que posem, e dá-lhes instruções sobre como colocar o cabelo e como criar um fundo (ambos estes elementos são desenhados e manipulados no momento) enquanto representa no manequim infantil aquilo que vê – até chegar à Mona Lisa.



Fig. 36 – Leonardo da Vinci pinta a Mona Lisa

Posteriormente coloca os ajudantes atrás do manequim adulto, manipulando os seus membros para que de algum modo anunciem o Homem Vitruviano – e grafa no tronco elementos caracterizadores da fisionomia masculina. Quando este da Vinci pede aos ajudantes que se retirem, e começa a riscar furiosamente o verso do manequim, o público espera um registo análogo à Mona Lisa que vira há breves momentos – apenas para ser surpreendido por um Homem Vitruviano que claramente já estava ilustrado no manequim – com as devidas proporções e equilíbrio.



Fig. 37 – O Homem Vitruviano

Anuncia-se o início da expansão marítima portuguesa, servindo-se os actores de t-shirts onde se pode ler “ESCOLA DE SAGRES” em estilo de equipamento de futebol, e de um discurso do Infante D. Henrique – uma das actrizes coloca a cabeça sobre o manequim pequeno, fazendo dele o tronco da personagem, e colocando uma t-shirt na cabeça para se assemelhar a um turbante. O manequim adulto é despido, revelando uma sereia, e segurado de forma a assemelhar-se à proa de um navio. Surgem no fosso um Cabo (a palavra escrita sobre o manequim pequeno) e, posteriormente, o Adamastor – uma t-shirt manipulada pelas pernas de uma actriz, com uma cara monstruosa desenhada. Em interacção com a voz em *off*, dramatiza-se o “Monstrengo” de Fernando Pessoa, numa cena que culmina na resposta do Homem do Leme em rap: rapidamente cortada pela actriz responsável pela voz *off*.



Fig. 38 – Navegadores Portugueses e o "Monstrengo"

O navio – construído pelos dois actores em bloco, um deles empunhando a sereia – atravessa a estrutura de estrados, e inverte a sua posição, revelando a parte traseira da sereia: uma subversão do código de bidimensionalidade aplicado a personagens como a Eva, pela possibilidade de voltar as costas ao público. Surge no lado oposto da estrutura uma nativa (sinédoque de nativos de todos os lugares que Portugal invadiu) – usando uma t-shirt com um tronco ilustrado na frente e nas costas, à semelhança da sereia –, despoletando uma cena em que os navegadores de Sagres a pilham, assediam e escravizam. Mais uma vez motivado pela voz em *off* (e mudança drástica de luz) o momento é cortado, e volta-se à “dimensão” dos actores-pessoas, que analisam criticamente todo o mal que os Descobrimientos causaram a quem foi “descoberto”. A montagem de personagens caricaturais – quer na dimensão visual, quer interpretativa – possibilita este tipo de cortes entre o actor que se auto-interpreta e as personagens, consolidando os registos de discurso que entram em paralelismo com a voz em *off* ao microfone e sem este. Além disso, com a aproximação histórica progressiva ao presente, surge na t-shirt que serve de figurino da nativa a terceira categoria de cor presente no processo e no espetáculo – o azul.



Fig. 39 – Nativa e Navegadores

A partir deste momento ilustram-se três revoluções de relevo: a americana, a francesa e a russa. Voltando à “bidimensionalidade” com apenas frente, um actor assume a personagem de regente inglês, que se aproxima de dois navegadores americanos (servindo-se da sereia como identificador de um navio). Oferece-lhes uma t-shirt como sendo chá, que os navegadores rejeitam e atiram para fora de cena: revoltam-se, despindo a t-shirt com a sereia do manequim para revelar uma declaração da independência “vandalizada” com o mote “WE THE PEOPLE”, enquanto gritam e cantam “Born in the USA” de Bruce Springsteen e “YMCA” dos Village People – esta última em uníssono com as exclamações “WHY?” do inglês destroçado.

Por baixo da t-shirt que caracteriza o inglês surgem desenhados um espartilho e seios de proporções exageradas, aludindo a uma Maria Antonieta que é caracterizada pelo verso do manequim grande – ao ser virado, este apresenta os ideais “LIBERTÉ, EGALITÉ, FRATERNITÉ”. Esta Maria Antonieta serve-se do manequim mais pequeno para simular relações sexuais com o Rei Luís XVI, ignorando as restantes duas personagens: que em revolta decapitam o Rei Luís (colocando e posteriormente retirando com violência uma t-shirt enrolada sobre o pescoço do manequim) e a própria rainha (puxando a t-shirt pelos ombros até que esta cubra a cabeça do actor que interpreta a aristocrata).



Fig. 40 – Maria Antonieta e Luís XVI

Ouve-se em *off* ser trauteada a “Marseillaise”, enquanto um dos revolucionários despe o manequim que era até então o rei – para revelar uma bandeira francesa – e o outro desenha sobre o peito um seio descoberto e tecido drapeado. Ao brandir o manequim com a bandeira, junto à Maria Antonieta decapitada, apresenta-se uma leitura da “Liberdade Guiando o Povo”, de Eugène Delacroix.

Segue-se a revolução russa, legendada por ambos os manequins: um deles com uma foice e um martelo, e o outro com uma casa e a legenda “A MINHA CASA”. A t-shirt que cobria a foice e o martelo é usada pelo actor que assume a figura de bolchevique como capa (com estrelas previamente desenhadas no avesso das mangas, caindo sobre os seus ombros), e este instrui o restante grupo a “fazer de mulher”: uma das actrizes, ainda com a t-shirt com o seio desenhado, simula a amamentação de um bebé, e a outra tricota com marcadores. Sendo a movimentação do bolchevique acompanhada pelo trautear em *off* de “Kalinka”, este substitui num dos manequins a palavra “MINHA” por “NOSSA” – resultando a legenda escrita em “A NOSSA CASA” –, é amamentado por uma das mulheres, e rouba os

marcadores com que a outra tricotava. Remata as acções colocando-se junto à ilustração de foice e martelo (naturalmente a vermelho) exclamando “Communism!”



Fig. 41– “Communism!”

É em seguida feita uma menção da Revolução Industrial como evento à escala mundial, possibilitador de novos meios de transporte, produção e armas: este último elemento promove a representação de uma cena bélica, e que os manequins são brandidos como armas, e é simulada uma batalha relatada em voz *off*. Uma das actrizes interrompe este momento para centrar a acção em Portugal, chamando os “primos” para se juntarem a ela. Os três actores em cena colocam t-shirts (as mesmas que retiraram anteriormente do manequim grande durante a alusão à Idade Média) sobre a cabeça como veús, e posicionam-se, ajoelhados, numa das laterais da estrutura de estrados. Permanece apenas, no nível superior do lado oposto, o manequim adulto, com uma face branca da t-shirt voltada para eles. Ouve-se em *off* a música “A Treze de Maio (Ave Maria)”: para o refrão, o que se percebe, entretanto, serem os pastorinhos Lúcia, Jacinta e Francisco fazem máscara para o público e cantam também.



Fig. 42 – Os Três Pastorinhos

Durante o segundo verso da canção, os actores vestem da forma convencional as t-shirts que usavam como véus, e colocam-se ao centro do nível superior da estrutura de estrados. Um deles chuta o manequim que serviu de Nossa Senhora de Fátima, e os três viram costas à plateia, revelando as palavras “DEUS”, “PÁTRIA” e “FAMÍLIA”. Começa a ouvir-se em *off* um discurso de Mussolini, traduzido para português: Salazar. O segmento termina, e os actores respondem ao ditador, fazendo a saudação romana. Voltam-se para a direita de cena, e o discurso continua, desta feita em espanhol: Franco. Nova saudação romana, e voltam-se para a esquerda. Em italiano, o discurso segue: nova saudação romana, saudando Mussolini. Os actores voltam-se para a frente, para que o discurso termine, em alemão. Começam então uma sequência frenética de saudações romanas, berrando “Heil Hitler”, até que um deles quebra: a mesma pessoa que interrompe o “Quinto Império” não aguenta e não compreende “como é que chegamos aqui”: a saudações nazis, a fascismo, a ditadura. Recusa-se a continuar, e afasta-se dos colegas.



Fig. 43 – Saudação Romana, "Heil Hitler"

Instala-se um pesado silêncio, quebrado apenas por burburinho entre os actores interrompidos e a actriz ao microfone: parecem chegar a uma espécie de acordo, e começa a ouvir-se em *off*, mas fora do microfone, “Grândola, Vila Morena”, de José Afonso, senha da Revolução dos Cravos que trouxe o fim do Estado Novo, a 25 de Abril de 1974: um pedido de desculpas à colega que disse “não”, ao qual lentamente os elementos do grupo em palco (e o público) se vão juntando. Aproximam-se dela, pegando na t-shirt gigante que servira de capa ao D. Sebastião do início do espectáculo, usando-a como manta que passa a cobrir os três.

A música acaba: “E foi assim que chegamos aqui. Havia muita coisa mais a contar, muita história de que não falamos. De todas as coisas más que o mundo tem, de todas as coisas que fugiram da caixinha de Pandora para atormentar o mundo, fugiu também a Esperança — por isso surge sempre um D. Sebastião. Uma Grândola. Há sempre alguém que resiste. Há sempre alguém que diz não.” A pessoa que interrompeu o espectáculo logo no seu início compreende: “É por isso que ainda estamos aqui.”



Fig. 44— “E foi assim que chegamos aqui.”

#### 4.3.2.1 – PUBLICIDADE

Para a divulgação da apresentação final, era sobretudo importante enfatizar a dimensão visual e material do processo — os elementos que caracterizam a metodologia do processo e a diferenciam. Assim, cria-se um cartaz no qual a informação — a síntese manuscrita dos detalhes referentes à apresentação — surge a preto, sobreposta ao suporte t-shirt branca.

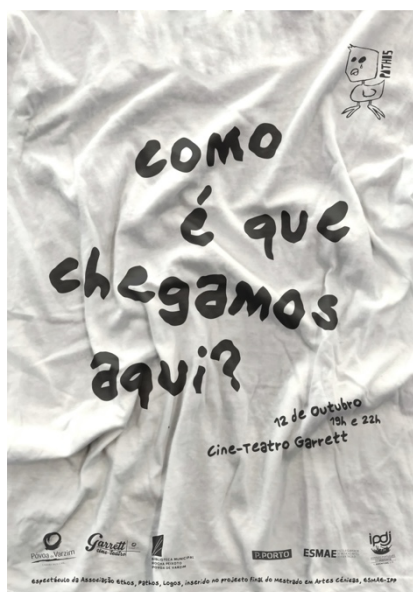


Fig. 45 — Cartaz de “como é que chegamos aqui?”

Existindo, naturalmente, a vontade de que a metodologia para a feitura do cartaz pudesse espelhar aquela que se cria durante o processo, grafando analogicamente as informações numa t-shirt, a formatação imposta pela ESMAE-IPP (e pelos parceiros da associação) impossibilitou esse procedimento gráfico. Por isso, recorre-se à manipulação digital da informação de modo a simular o que seria a criação do cartaz recorrendo a um marcador e uma t-shirt, sem de facto o fazer.

Para a maioria dos projectos da Associação Pathos (nome comum da Associação Ethos, Pathos, Logos), costumam ser desenvolvidas, a par do restante material publicitário, fotografias de perfil para que os associados intervenientes (e a própria associação) possam utilizar nas suas redes sociais.

Não sendo este projecto uma excepção, partiu-se de um exercício de desenho por contacto para a criação de retratos de cada um dos cinco membros do grupo de trabalho: sendo os nomes previamente sorteados, cada um foi convidado a desenhar a cara de outro dos elementos do grupo numa t-shirt colocada sobre a cabeça do sujeito a retratar, partindo sobretudo do estímulo táctil para um registo de contorno muito particular – informado por uma observação que transcende a visão.



Fig. 46 – Exercício de Desenho de Contorno por Contacto

Estes registos não só correspondem a um momento de destaque para a individualidade do traço de cada elemento do grupo de trabalho, como à representação de um dos exercícios que está na génese da metodologia e dispositivos a que se chega no espectáculo. Para além disso, a fotografia final apresenta cada um dos elementos em interacção com o manequim – identificando-o já, ainda que veladamente, como parte integrante do elenco da apresentação final.



Fig. 47 – Fotos de Perfil da Associação e do Grupo de Trabalho

Para além das fotos de perfil e cartaz, o esforço de promoção do espectáculo passa pela criação de uma outra cronologia ilustrativa da História – mas desta vez até ao momento de apresentação, no Cine-Teatro Garrett, na Póvoa de Varzim. Partindo de momentos representados em cena, chega-se a um conjunto de 8 imagens – registos fotográficos de desenhos no suporte t-shirt – que resumem um possível percurso desde o início de *Tudo* até à chegada do grupo ao local da apresentação.

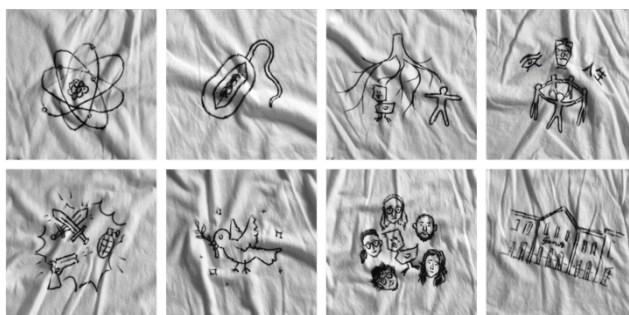


Fig. 48 – Big Bang, Vida, Evolução, Civilização, Guerra, Paz, O Grupo, O Cine-Teatro Garrett

## **5 – CHEGAMOS AQUI**

### **5.1 – A APRESENTAÇÃO FINAL**

Sendo a apresentação final – em duas sessões, às 19h e 22h do dia 12 de Outubro de 2021 – encaradas como uma formalização e consolidação dos meses de trabalho que a precederam, não foi com grande surpresa que se encarou o decorrer positivo do espectáculo. No entanto, é de destacar a o contratempo em que se tornou a quebra de um dos manequins durante a primeira apresentação – servindo o surgimento de um corpo sem membros (mas também sem uma base que o suportasse) como oportunidade para improvisação durante o próprio espectáculo: quer para novas formas de interagir com o corpo inanimado, como para adaptação de dispositivos previamente pensados.

A auscultação informal de público no final de ambas as sessões correspondeu a uma recolha muito positiva de opiniões, destacando-se sobretudo comentários alegando o potencial do espectáculo como intervenção didáctica e no domínio da cidadania – motivando o grupo de trabalho a considerar a sua reposição no futuro.

Foi registada em vídeo a apresentação das 19h, e, apesar de o contraste da imagem (que de algum modo “queima” o branco das t-shirts) impossibilitar a leitura do traço, o ficheiro vídeo (COMOEQUECHEGAMOSAQUI.mp4) segue anexo a este trabalho de modo a servir de auxiliar de memória e complemento às imagens que figuram no corpo deste texto.

### **5.2 – O QUE VEM DEPOIS?**

Após o momento de apresentação de espectáculo, e findado o processo de redacção do trabalho final escrito, começam a surgir novas oportunidades de aplicação da(s) metodologia(s) resultantes da pesquisa, sobretudo no contexto de trabalho da associação Pathos – começando pela exposição do espólio da criação de “como é que chegamos aqui?”, prevista já desde o início da apresentação da proposta inicial de trabalho.

## 5.2.1 –AINDA ESTAMOS AQUI



Fig. 49 – Cartaz de "ainda estamos aqui."

Realizada entre os dias 2 e 5 de Novembro de 2021, no átrio e galeria da Biblioteca Municipal Rocha Peixoto, na Póvoa de Varzim, “ainda estamos aqui.” é, para além de uma colecção de artefactos do processo de criação do espectáculo “como é que chegamos aqui?”, uma tentativa de, partindo da curadoria pelo grupo de trabalho, criar uma nova cronologia (ou pelo menos uma nova leitura) da História e do processo de criação, partindo do que consideram significativo para o processo de chegada da Humanidade, da Associação e de cada um ao momento de exposição.



Figs. 50 e 51 — planos gerais espaço de “ainda estamos aqui.”

A selecção de t-shirts intervencionadas foi feita no decorrer do processo — sendo separadas e conservadas aquelas que se consideraram ser de destaque no contexto do trabalho de cada encontro, e as restantes lavadas para reutilização — e, partindo do que se espera ser uma pequena instalação criada com t-shirts brancas, pode surgir uma linha

evolutiva — não completamente díspar da ilustrada em espectáculo em relação à evolução da Humanidade — com registos que, não sendo necessariamente organizados seguindo uma cronologia histórica, respeitam a evolução temporal da linguagem em que o processo culmina. Espera-se com este tipo de “mostra” não só dar ao público que assistiu à apresentação final mais contexto sobre a maturação da identidade visual e imagética colectiva do grupo ao longo do processo, como promover, sobretudo entre público que esteja no primeiro contacto com o projecto, uma visão crítica do que são os momentos, personagens, figuras, objectos e conceitos representados.

Em última análise, sendo este momento expositivo o verdadeiro momento de encerramento das actividades propostas para/neste ESQUISSO, que possa servir de lembrança que de facto a Humanidade persiste porque existem coisas que a transcendem — e que a Arte é uma das razões pelas quais “ainda estamos aqui”.

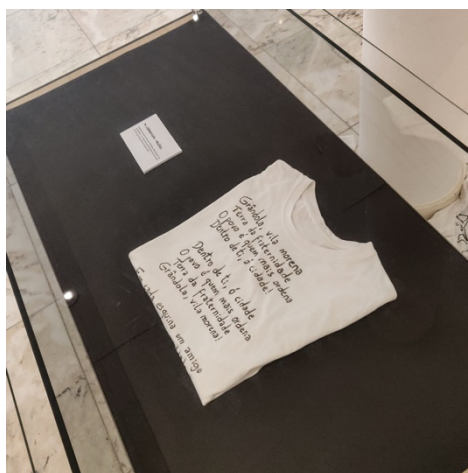


Fig. 52 — t-shirt grafada com a letra de “Grândola, Vila Morena”, em referência à cena final de “como é que chegamos aqui?”

## 5.2.2 — A METODOLOGIA NA ASSOCIAÇÃO ETHOS, PATHOS, LOGOS

A possibilidade de dotar a Associação Ethos, Pathos, Logos de uma metodologia de criação que possa ser útil na génese de novos projectos — sejam estes de natureza teatral ou não — é, desde a proposta inicial, um dos objectivos centrais da pesquisa: sendo a própria associação o maior promotor da apresentação final e exposição de espólio e o grupo de trabalho constituído por associados.

Assim sendo, tomam destaque, para o que é a actividade da associação, diversas aplicações da metodologia em que esta pesquisa culmina: duas das quais a materializarem-se no futuro próximo.



Figs. 53 e 54 – Instalação "Podia Ser a Tua..."

A 24 de Outubro celebra-se o Dia Municipal para a Igualdade: para tal, a associação propôs ao Gabinete para a Igualdade da Câmara Municipal da Póvoa de Varzim a realização de uma instalação no coreto existente na Praça do Almada. Como forma de alerta para o facto de a igualdade passar pela possibilidade de um sentimento de segurança, transversal a nacionalidade, etnia, crença, identidade de género ou orientação sexual, é colocado o foco no flagelo da violência doméstica – sobretudo como causa de morte de um número assustador de mulheres a nível anual em Portugal – como força motriz para a intervenção gráfica sobre t-shirts (servindo-se da sua leitura como vestuário neutro, já descrita neste trabalho escrito) com recurso a sangue falso. Inscrevendo um total de 12 t-shirts com palavras como "Mãe", "Filha", "Irmã" e "Amiga", pretende-se a lembrança de todas as pessoas que se deparem com a instalação de que a igualdade só se atinge quando todas as pessoas – e neste caso todas as mulheres – se puderem sentir seguras: e que a luta por um país mais seguro para as mulheres passa pela acção individual, para que a próxima "Mãe", "Filha", "Irmã" ou "Amiga" não seja a nossa.

Além disso, e no sentido de colocar os dispositivos resultantes do laboratório de pesquisa ao serviço de projectos já existentes na Associação, espera-se o recurso ao registo de intervenção gráfica (aproximado ao Desenho de Contorno e com especial foco no traço) deste ESQUISSO como definidora da linguagem de uma série de vídeos inseridos no Projecto Bardos – o resultado de uma parceria com a Câmara Municipal da Póvoa de Varzim que garante a criação de animações didáticas originais a serem levadas a todos os jardins infantis e escolas primárias da rede pública do concelho. Tendo a pandemia impedido a deslocação ao espaço escolar – resultando na adaptação temporária do projecto ao formato vídeo – espera-se que o retorno no ano lectivo 2021/2022 seja marcado por uma pequena série, a ser disponibilizada às instituições escolares mencionadas, em que as t-

shirts intervencionadas sejam figurino, estendendo-se a tipologia de grafismo a outros materiais em aplicações bidimensionais que sirvam de cenografia e adereços.

Finalmente, e tendo já a apropriação e manipulação da t-shirt aliadas ao grafismo sobre esta sido objecto de experimentação no seio da associação (no processo de criação que é objecto de análise deste mesmo trabalho), é de relevo mencionar o potencial da metodologia resultante como ferramenta para a improvisação: ainda que sem compromisso de aplicação desta linguagem a um espectáculo final. Durante outros processos de criação, sobretudo aqueles com associados mais novos, é notória alguma dependência da componente visual dos figurinos e adereços como auxiliares à improvisação: assim, o recurso às t-shirts manipuladas e a abertura da hipótese do grafismo sobre estas permite uma simulação de vestuário e objectos necessários à materialização de uma cena, servindo de teste efectivo da funcionalidade de certos elementos materiais sem o compromisso da sua aquisição e/ou criação/construção.

### **5.2.3 – VESTUÁRIO E GRAFISMO COMO FERRAMENTAS FUTURAS**

Além do potencial dos dispositivos neste trabalho descritos como ferramentas em improvisação ao serviço da criação teatral, surge enunciado como objectivo desde o início desta investigação a promoção de uma relação mais orgânica com o Desenho, na tentativa de o democratizar. Ora, partindo de exercícios que se ancoram na relação directa com o corpo e a t-shirt ao invés do suporte papel, e que dependem sobretudo de estímulos sensoriais para lá da visão, procura-se estreitar o espectro que existe entre o “prazer de riscar” e a capacidade objectiva de representação do real – a partir de uma abordagem didáctica do traço, instrumentaliza-se a organicidade do riscar como desbloqueador que permite a capacitação de quem responde aos exercícios propostos. Assim, a metodologia em que este projecto culmina não se foca na replicação de exercícios de cariz académico com foco na representação fidedigna daquilo que se observa, mas na promoção de uma relação mais táctil com os objectos a representar, recorrendo aos suportes t-shirt e corpo – o que resulta num melhor entendimento do real e, conseqüentemente, em registos que progressivamente se assemelham mais a este.

Nesta perspectiva, foi possível – paralelamente aos encontros para trabalho laboratorial – verter alguns dos resultados desta pesquisa em aulas de Expressão Plástica, com crianças dos 6 aos 12 anos.



Fig. 55 – Exercício de Desenho por Transferência, a partir do trabalho de Dennis Oppenheim

Partindo o plano de aulas de uma interpretação do plano de aulas exposto em “The Natural Way to Draw”, de Kimon Nicolaïdes – tal como a introdução do Desenho no início do projecto –, com especial foco nos Desenhos de Contorno e Gestual como desbloqueadores e desinibidores do traço, o trabalho com crianças serve como consolidação da crença que a sinestesia no grafismo é a forma mais eficiente de promover uma relação saudável e orgânica com o acto de riscar.



Fig. 56 – Exercício de Desenho Gestual, usando o próprio corpo como suporte para representação do resto do grupo

O foco da representação em todas as aulas tende a ser a figura humana, e em simultaneidade com a proposta de exercícios que se servem do suporte papel, é recorrente o recurso a exercícios desenvolvidos no processo de pesquisa para a criação teatral – sobretudo aqueles que promovem a exploração da própria fisionomia pelo estímulo táctil enquanto motivadora do traço.

Recorrendo a experiências sensoriais, é notória, mesmo num total reduzido de aulas, a resposta positiva das crianças ao registo gráfico: resultando muitas vezes o desenho

em que o olhar recai apenas no sujeito a representar e nunca no suporte (neste caso a t-shirt vestida) em representações mais fidedignas do que em papel.



Fig. 57 – Exercício de Contorno da Face pelo Estímulo Táctil

Os exercícios resultantes do trabalho de pesquisa para a criação teatral encontram então nova aplicação no contexto de aula vocacionada para o Desenho, e puderam ser inclusivamente experimentados por outros colegas na leccionação de aulas mediante a descrição feita neste trabalho – contribuindo para a consolidação desta metodologia como válida para o trabalho com crianças.

Tendo chegado à fruição o recurso ao Vestuário e ao Grafismo em interacção com o Corpo como ferramentas na criação teatral, a minha vontade de experimentação transcende este domínio e surge cada vez mais como interesse no âmbito didático-pedagógico: e, portanto, o término desta exploração ao abrigo do Mestrado em Artes Cénicas não pode corresponder, para mim, ao final da exploração desta metodologia, tendo descoberto, também, interesses e alavancas que me motivam e impulsionam para uma eventual persecução de estudos num programa doutoral. Em descrição do que é a minha postura para com o trabalho efectuado, e sobretudo o que está ainda por efectuar, atrevo-me a uma paráfrase do final de “como é que chegamos aqui?”, pela voz *off* ouvida durante os aplausos: *“quando o conteúdo é demasiado importante, não há conclusão possível”*.

## REFERÊNCIAS / FONTES DE INFORMAÇÃO

ARTWORKS FOR CHANGE. Guerra de la Paz.

Disponível em: <https://www.artworksforchange.org/portfolio/guerra-de-la-paz/>

Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on Photography* (5245th ed.). Hill & Wang Pub.

*Behind the Scenes: Hussein Chalayan at Sadler's Wells (Gravity Fatigue)*. Part 2 [ficheiro em vídeo].

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2ugG-fOvioQ&list=PLACOZTI5pkuzAmOsIIzfrjoBRsBDQXpKD&index=3>

Bel, J. (1997). *Shirtologie* [ficheiro em vídeo].

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5b3GQpgzm9U>

Berlin, B. & Kay, P. (1999). *Basic Color Terms: Their Universality and Evolution* (1999). Centre for the Study of Language & Information.

Borgdorff, H. (2006). *The Debate on Research in the Arts*.

Brown, T. (2002). *Trisha Brown Drawing/Performance* [ficheiro em vídeo].

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U7DQVW6qRq8>

Cabau, P. (2009). *Exercícios de Desenho (Também em Design)*.

*Christian Boltanski: Personnes / Monumenta 2010 at Grand Palais Paris / Interview* [ficheiro em vídeo].

Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/xbus1k>

DENNIS OPPENHEIM ESTATE. *2-Stage Transfer Drawing*.

Disponível em: <https://www.dennisaoppenheim.org/copy-of-new-page>

Derick Melander. Home.

Disponível em: <https://derickmelander.com>

EDDA GIMNES. Spring/Summer 2016.

Disponível em: <http://www.edda-gimnes.com/spring-/-summer-16>

Garner, S. (2008). *Writing on Drawing: Essays on Drawing Practice and Research (Readings in Art and Design Education)*(1st ed.). Intellect Books.

Isoda, G. (2013) *Sobre Desenho, Estudo Teórico-Visual*. (Tese de mestrado). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

KAARINA KAIKKONEN. Selected Art Installations.

Disponível em: <https://kaarinakaikkonen.fi>

Literat, I. (2013). *"A Pencil for Your Thoughts": Participatory Drawing as a Visual Research Method with Children and Youth*. International Journal of Qualitative Methods. University of Alberta.

Marcelino, A. (2015). *Três idades da imagem : sombra, figura, desenho*. Faculdade de Belas Artes. CIEBA

Marques, J. S. (2006). *No Específico do Desenho: Os Modos do Desenho. (Relatório de Aula)*. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

MCA. Gosia Wlodarczak – A Room Without a View, 2013.

Disponível em: <https://www.mca.com.au/artists-works/works/2016.14A-1/>

Nicolaïdes, K. (1969). *The Natural Way To Draw – A Working Plan For Art Study* (25th printing ed.). Houghton Mifflin Company.

Oppenheim, D. (1971). *Two Stage Transfer Drawing*[ficheiro em vídeo].

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7A-mowlXVMI>

Pais, T. M. (2016). *O esboço e o contorno no processo de aprendizagem do desenho de observação*. (Tese de doutoramento). Universidade de Coimbra, Portugal.

Pelland, L. (1980). *Kinesthetic stimulation as a method for improved drawing-skill acquisition*. (Tese de mestrado). Concordia University, Canada.

RB JEROME BEL. *Spectacles: Shirtologie* (1997).

Disponível em: <http://www.jeromebel.fr/index.php?p=2&s=3&ctid=1>

Silva, F. J. (2005). *Desenho, Imagem e Imaginação Vol, 1*. (Tese de mestrado). Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Tavares, P. (2009). *O desenho como ferramenta universal. O contributo do processo do desenho na metodologia projectual*. *Tékhné - Revista de Estudos Politécnicos* n.12.

Tony Orrico. *Penwald Drawings* - Archive.

Disponível em: <https://tonyorrico.com/penwald-drawings/archive/>

TRISHA BROWN DANCE COMPANY. *Repertory / It's a Draw* (2002).

Disponível em: <https://trishabrowncompany.org/repertory/its-a-draw.html>

VOGUE UK. Edda Autumn/Winter 2016 Ready-To-Wear Collection.

Disponível em: <https://www.vogue.co.uk/shows/autumn-winter-2016-ready-to-wear/edda/collection>

VOX. *The surprising pattern behind color names around the world* [ficheiro em vídeo].

Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=gMqZR3pqMjg>



**ESCOLA  
SUPERIOR  
DE MÚSICA  
E ARTES  
DO ESPETÁCULO  
POLITÉCNICO  
DO PORTO**

**P.PORTO**

**M**

**MESTRADO  
ARTES CÉNICAS**  
ESPECIALIZAÇÃO EM FIGURINO

**ESQUISSO: Grafismo e Vestuário como  
Ferramentas de Criação Teatral**  
Luis Miguel Lacerda de Oliveira Sandão

