



# O Nada em potência de Tudo

Júlia Costa e Silva Mendes Rodrigues

09/2017





# O Nada em potência de Tudo

## Júlia Costa e Silva Mendes Rodrigues

Projeto apresentado à Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Teatro, especialização Interpretação e Encenação.

Orientação  
Doutora Maria Inês Areal Rothes Marques Vicente

09/2017

Dedico este trabalho aos meus pais e amigos pelo incansável apoio, assim como a todos aqueles que nele ousaram participar.

## **Agradecimentos**

Ana Silva, André Vendeiro, Andreia Silva, Camaleões d'Alma, Câmara Municipal de Vila do Conde, Carlos Pinhão, Catarina Lopes, Dores Dias, Fábio Silva, Gonçalo Marques, Hugo Amorim, Inês Vicente, José Manuel Rodrigues, José Miguel Rodrigues, Manuela Costa e Silva, Maria Alice, Maria Félix, Maria José Teixeira, Mafalda Dias, Marco Giorgetti, Miguel Maia da Cunha, Nelson d'Aires, Orlando Dias, Pathos, Patrícia Silva, Pedro T. Vieira, Ramiro Paulo, Rita Nova, Rosa Silva, Simão Matos, Teresa Esbojeira, Vanessa Pereira, Vitor Silva e a todas as pessoas que de alguma forma apoiaram e contribuíram para este projeto.

## **Resumo**

A presente reflexão escrita complementa o Projeto de Mestrado em Teatro que resultou no espetáculo teatral intitulado “Para saber onde acaba~~x~~o” apresentado nos dias 13, 14 e 15 de julho nas instalações de um antigo talho na Rua do Lidador em Vila do Conde e foi desenvolvido em colaboração com um grupo de adolescentes da associação Camaleões d’Alma.

Este projeto partiu de uma pesquisa que procurou perceber de que forma é possível partir de um estado de Nada para a procura de um “Tudo” que constituirá a linguagem do coletivo teatral na criação colaborativa de um espetáculo resultante dos embates do interesse e do saber dos diferentes agentes criativos (entendidos como todos os elementos humanos geradores de material cénico) integrados nas diferentes fases do processo de criação através de um conjunto de dispositivos de recolha e tratamento de material cénico que funcionaram como «terreno de jogo» com realidades autónomas em que as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade de modo a potenciar a delimitação de um «universo» próprio de valor temporário no qual a atividade seja desligada dos interesses materiais de cada indivíduo com vista a potenciar a tradução do pensamento individual na lógica coletiva.

Esta investigação pretende entender de que forma pode o teatro interagir com a época em que vivemos, com os seus valores de espontaneidade, aleatoriedade, imediatez, transitoriedade e multidisciplinariedade numa era tecnológica marcada pelo «fenómeno» da Internet, assim como a função do caos na linguagem derivado da heterogeneidade e instabilidade das designações e representações percebendo de que forma a multiplicidade de meios, suportes, tarefas e funções pode contribuir para a procura da materialização do pensamento através da sua demonstrabilidade.

## **Palavras-chave**

Teatro; Dispositivo; Caos; Processo colaborativo; Jogo; Ordem.

## **Abstract**

The present written reflection complements the Master Project in Theater that resulted in the theater show titled "To know where it ends (o)" On July 13, 14 and 15 in the units of a former butcher's shop at Rua do Lidador in Vila do Conde and it was developed in collaboration with a group of adolescents of the association "Camaleões d'Alma".

This project was based on a research that sought to understand how it is possible to start from a state of Nothingness to the search for an "Everything" that will constitute the language of the theatrical collective in the collaborative creation of a theater show, resulting from the conflicts of interest and knowledge of the different creative agents (understood as all the human elements that generate scenic material) integrated in the different phases of the creation process through a set of collecting and processing of scenic material that functioned as a "playing ground" with autonomous realities in which the laws and customs of everyday life lose their validity in order to foster the delimitation of a temporally valuable "universe" in which activity is disconnected from the material interests of each individual in order to promote the translation of individual thought into collective logic.

This research intends to understand how the theater can interact with the epoch in which we live, with its values of spontaneity, randomness, immediacy, transience and multidisciplinary in a technological age marked by the "phenomenon" of the Internet, as well as the function of chaos in Language derived from the heterogeneity and instability of the designations and representations perceiving how the multidisciplinary of means, supports, tasks and functions can contribute to the search for the materialization of thought through its demonstrability.

## **Keywords**

Theater; Device; Chaos; Collaborative process; Game; Order.

# Índice

Introdução .....	1
Enquadramento .....	5
Nível 1 – Caos .....	11
Descrição do Processo .....	12
Nível 2 – Jogo .....	21
Descrição do Processo .....	22
Nível 3 – Ordem .....	31
Descrição do Processo .....	31
Conclusão .....	37
Bibliografia .....	41
Anexos .....	43



## **Introdução**

Ao longo das diferentes épocas, o homem tem vindo a encontrar novas formas de se expressar, de nomear e designar, de traduzir o pensamento, derivadas da necessidade de comunicar as suas inquietações, as suas angústias, de formular as suas perguntas, de lidar com as suas respostas, e de interpretar a realidade, de acordo com a evolução e os paradigmas de cada época.

O Homem procura comunicar. É no cruzamento da informação com o outro que o Homem «sai de si próprio» dando forma ao seu pensamento através da linguagem. À medida que o mundo se altera, também a linguagem se adapta aos novos contextos. O todo vigente impõe-se às necessidades individuais. Surge o denominado “status quo” natural e espontaneamente e, como diria Hegel, num processo dialético, a adequação significativa do ser ao meio - trata-se da identidade de um grupo humano num determinado território e período, neste caso, trata-se de um grupo de jovens com idades dos 15 aos 25 anos, pertencentes a uma associação sem fins lucrativos sediada em Vila do Conde (Camaleões d’Alma), entre os meses de Dezembro e Julho em procura de uma linguagem comunicante das subjetividades envolvidas no projeto, ou seja, dos agentes criativos.

Desde o fenómeno da Internet e da rápida evolução tecnológica que a tornou acessível a todos, assim como a banalização das publicações pessoais nas redes sociais em que qualquer pessoa se transforma de uma espécie de autor que reconhece importância na partilha informática do seu pensamento através da escrita, fotografias, vídeos e outro tipo de registos, que muita coisa mudou em pouco tempo, inclusive a forma como assimilamos e hierarquizamos toda a informação que se encontra nesta espécie de «vala comum», assumindo a forma de “data”, o que acaba, inevitavelmente, por ter impacto na forma como se processa o pensamento de cada indivíduo responsável por «filtrar» o mundo à sua volta.

Deste modo, a procura de uma linguagem artística, composta pelo cruzamento das diferentes «vozes» dos agentes criativos, ou seja, aquilo o que pensam e a forma como o traduzem, implica enfrentar o caos que habita na abstração do pensamento de cada um, através da formulação de um problema que exige a procura dos mecanismos de seleção de informação que os agentes envolvidos no processo considerem importantes e que, portanto, queiram trabalhar artisticamente.

Sendo o teatro uma forma artística que envolve um coletivo, é também a arte que se aproxima mais da sociedade na medida em que há várias vozes; diferentes pessoas, com personalidades, características e aptidões diferentes que não devem ser ignoradas, mas integradas no processo de criação, através do cruzamento e relação de significados e significantes expressos na «materialização» dos diferentes pensamentos dos agentes criativos na procura da sua demonstrabilidade e respetiva discussão em grupo, na qual cada elemento pode comunicar a interpretação feita, a partir do seu ponto de vista.

Deste modo, esta investigação propõe-se a pensar um processo de criação que parta de cada um e de todos os indivíduos envolvidos, com vista à procura da relação das diferentes matérias criativas envolvidas no processo de criação teatral. Para isto socorro-me de um conjunto de dispositivos de ensaio como mecanismos de construção de uma peça teatral, em que o processo da sua construção resulte dos embates do interesse e do saber dos diferentes agentes criativos, tratando-se, portanto do mecanismo que dará sentido à abstração individual, através dos diferentes signos disponibilizados pelos agentes criativos, e do dismantelamento e recomposição associada dos mesmos. Aqui, cada agente criativo é um «ponto de fuga» que lança a sua linha dramática de acordo com a sua constituição individual de ser-humano com as suas preocupações, angústias, desejos, vontades de mudança no mundo em que embate, sendo que o

embate dos diferentes ecos constituirá o primeiro movimento da sinfonia do processo de trabalho.

A função estratégica destes dispositivos consiste em perceber de que forma o cruzamento entre singulares constitui o plural, e de que forma pode ser constituída, coletivamente, a teia dramaturgica a partir das urgências individuais de cada agente, e está dividido em três níveis: Caos, Jogo e Ordem.

O nível do Caos trata-se do momento de encontro de diferentes indivíduos com um propósito comum, nomeadamente a construção de uma peça teatral que não está definida, pode ser qualquer «coisa» e, como tal, está em potência de tudo. Trata-se do momento da recolha de material para a pesquisa artística. Aqui, cada agente criativo terá de perceber qual é o seu verdadeiro objetivo enquanto autor, assim como ser humano em resposta às necessidades de um mundo exterior em mudança.

O nível do Jogo trata-se do momento em que tudo o que existe neste processo “está em jogo” e entra “em jogo”, assim como os agentes criativos que irão jogar com as peças encontradas na primeira fase.

O nível da Ordem, trata-se do momento de organizar a proposta e indicar os caminhos possíveis, testar a sua relação, procurar o equilíbrio (ou desequilíbrio) visual e a pertinência do seu conteúdo, de tomar uma posição coletiva face ao que o grupo pretende comunicar com o espetáculo, de categorizar e encontrar uma colocação na ordem das coisas. - o momento de encontrar a ordem deixa de ser aleatório, perde gradualmente o padrão caótico, ainda que se tratem de diferentes estímulos a representar uma só estética – o caos de tudo o que constitui a existência deste processo que vai, num determinado momento cristalizar-se numa obra teatral que acabou por se nomear “Para saber onde acaba o”.



## Enquadramento

Ao longo da história foram existindo diferentes formas de pensar e «fazer» teatro: desde a tragédia grega, num tempo a.C., que temos registos da adaptabilidade das formas teatrais aos paradigmas das épocas históricas nos diferentes países, contextos e respetivas regras e/ou convenções.

Hoje em dia vivemos numa época diferente de todas as outras, contudo ela não surgiu «do nada» mas como consequência das antecedentes, trata-se, portanto de um processo gradual de alteração dos contextos no campo de ação do ser humano no espaço-tempo em que se movimenta, através das ações e relações de poder que se estabelecem e afetam o mundo à sua volta. No Espaço Vazio, Peter Brook diz que “*A ciência de construir teatros nasce do estudo sobre aquilo que potencia as relações mais fortes entre as pessoas – e resultará isto com assimetrias, até mesmo com a desordem? Se assim for quais são as regras dessa desordem?*” (Brook, 2008). Pensar qual é o teatro desta época, qual é a sua forma, as suas regras e características só pode ser feito através de perspetivação, ou seja, trata-se de pensar o ponto de vista de quem o pratica, ou pensa sobre ele. Deste modo, ao pensar o teatro a partir do cruzamento de perspetivas, ou pontos de vista, dos diferentes agentes implicados na criação pretendo perceber qual é o teatro resultante da relação entre os embates das «subjetividades» representadas pelos agentes criadores.

Assim como Alison Oddey refere no seu livro “Devising Theatre” (Teatro Colaborativo), o principal é que o grupo colabore com o trabalho que emerge a partir de cada indivíduo, e não de um texto:

*“Teatro colaborativo pode surgir de qualquer coisa. Ele é determinado e definido por um grupo de pessoas que estabelece um modelo de trabalho ou estrutura a ser explorada e experimentada com ideias, imagens, conceitos, temas ou estímulos específicos que podem incluir música, texto, objetos, quadros ou movimento”* (Oddey, 1994).

Os processos de criação colaborativa já se têm manifestado ao longo da história do teatro, de diferentes formas, como é o caso da Commedia dell’Arte em que isto acontecia de acordo com os seus moldes e características, contudo a categorização do processo só surgiu nos anos 70 e 80 com a distinção entre teatro colaborativo e o teatro baseado no texto,

sobretudo nas produções de algumas companhias britânicas que começaram a trabalhar coletivamente, através da descoberta e improvisação de materiais e da utilização das experiências pessoais dos atores e dos contextos socioculturais como estímulo de criação da dramaturgia, como é o caso dos Forced Entertainment que destaco pelo facto de, através dos diferentes processos de construções colaborativas ao longo dos anos em que trabalham juntos, terem desenvolvido uma linguagem teatral própria que define a identidade deste grupo, não se tratando apenas do trabalho de um encenador, mas de uma companhia constituída por agentes criativos com responsabilidade na criação (excetuando as produções teatrais em que Tim Etchells assume a função de encenador, como é o caso do espetáculo: *The Coming Storm*, contudo, até aqui joga com a linguagem por eles desenvolvida).

Ao longo deste projeto procurei encontrar essa linguagem artística comum e comunicante das subjetividades criadoras envolvidas na conceção do espetáculo teatral resultante do processo que se socorreu do dispositivo de criação apresentado na Introdução.

Numa entrevista dada em 1977, Foucault explicita o conceito de dispositivo como:

*“conjunto absolutamente heterogéneo que implica discursos, instituições, estruturas arquitetónicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, preposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo, tanto o dito como o não dito, eis os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se estabelece entre os elementos”* (Foucault, 1977, *Dits et écrits*, 3, 299).

No dispositivo, entendido por Foucault, não contam as ações individualizadas dos sujeitos envolvidos, mas sim as ações relacionadas e os resultados do conjunto, pelo que as ações sociais não podem ser compreendidas como dos indivíduos, mas sim dos dispositivos, onde cada um opera uma parte do conjunto de ações que o constituem: “o dispositivo tem uma natureza essencialmente estratégica, que se trata, como consequência, de uma certa manipulação de relações de força, de uma intervenção racional e combinada das relações de força, seja para orientá-las numa certa direção, seja para bloqueá-las ou fixá-las e utilizá-las. O dispositivo está sempre inscrito num jogo de poder e, ao mesmo tempo ligado aos limites do saber, que derivam desse, e na mesma medida condicionam-no.”.

A partir deste conceito de dispositivo Agamben utiliza o termo para *“qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, intercalar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes”*

(Agamben, 2009, p.40). Em “O que é o Dispositivo?”, o autor separa duas grandes classes, nomeadamente, a dos seres-viventes, ou as substâncias, e os dispositivos, sendo que entre estes existe um terceiro elemento resultante da relação dos dois primeiros – os sujeitos.

O dispositivo de construção teatral que implementei neste projeto não teve como objetivo atingir qualquer processo de subjetivação ou homogeneização das substâncias perante o mesmo, não pretende produzir sujeitos ou manipular a sua matéria criadora através de qualquer forma de hierarquização do poder, trata-se antes do desmantelamento e fluidez do mesmo na medida em que a ideia não está concentrada numa pessoa que a representa e dirige ao longo do processo de criação, em vez disso, são os agentes que as produzem, cruzam e relacionam ao longo do mesmo, adquirindo o poder da demonstrabilidade da sua relação, permitindo que o valor de cada ideia seja atribuído através da visão panorâmica do seu enquadramento entre as restantes.

A filtragem da informação feita por cada agente acaba por se transformar numa característica identitária, na medida em que corresponde à abrangência da informação acedida ou consultada no desenvolvimento do indivíduo que se move na sociedade. Vivemos numa época histórica em que a digitalização da informação é feita a toda a hora, transformada em data, sendo que, a partir do momento em está carregada na Internet, fica acessível a qualquer entidade com acesso à mesma - à distância de um motor de busca que é ativado através da escolha de acordo com os interesses e curiosidades do indivíduo, assim como pela necessidade utilitária de informação para servir um fim prático. Toda a informação anteriormente contida nos seus suportes correspondentes, encontra-se agora reunida numa espécie de vala comum: livros, filmes, teses, ensaios, publicidade de todo o tipo, religião, cursos, tutoriais, jogos, fotografias, mapas, satélites, reuniões, conferências e decretos de lei, verdades, mentiras, informação e contrainformação, preciosidades e banalidades, assaltos e prisões, guerras e tratados de paz. Subitamente, a Internet passou a fazer parte do mundo em que vivemos, tornando-se num dispositivo indispensável para a vida em sociedade, e o veículo de comunicação de informação mais rápido do mundo, sendo também o principal meio de alienação, na medida em que não temos tempo de tratar toda a informação que embate em nós ou à qual acedemos consciente ou inconscientemente, e tudo se torna de certa forma superficial. São criadas pegadas virtuais, definidos algoritmos que nos associam ao histórico das buscas virtuais, e são definidos perfis pelos próprios indivíduos através do seu registo e interação nas redes sociais e do registo do algoritmo feito pelo arquivo das viagens virtuais.

O virtual não pertence a este mundo concreto em que existimos fisicamente, contudo, as ações virtuais afetam a realidade. O ser-humano inventa formas de existir e de comunicar de acordo com o contexto em que está inserido e com as ferramentas que tem à sua disposição, trata-se da forma de relacionar o mundo exterior com a interpretação que fazemos dele, assim surgiram as palavras que constituem a linguagem: quando algo existe, só pode ser comunicado se for encontrado um termo que seja convencionalizado para o designar, antes de existir Internet não existia a palavra Internet porque não há necessidade de nos referirmos a algo que não existe, sendo que esse algo só pode «existir» se for suscetível de ser comunicado através de uma linguagem. “Conceber uma linguagem é conceber uma forma de vida”, com isto, Wittgenstein sugere que a criação de uma forma de vida, prende-se com o facto de o significado das palavras ser demonstrado com o seu uso e não pela sua descrição, este filósofo compara a linguagem a uma batalha de símbolos, pelos jogos de linguagem que vão surgindo e desaparecendo e que, como tal, são formas de vida, então, os acontecimentos que tornam a linguagem possível são o uso e o contexto em que as palavras são proferidas pelo que o sentido da linguagem, tal como este autor descreve está encerrado em si mesmo.

Parti para a minha pesquisa no mestrado de teatro intrigada com as potencialidades do processo criativo de construção colaborativa de uma peça teatral, pressentindo no teatro, com a sua multiplicidade de linguagens que se entrecruzam ao longo do espaço-tempo do processo criativo, um meio através do qual o pensamento individual e coletivo possa ser articulado e traduzido no formato teatral. O grupo de pessoas que viria a constituir o núcleo de trabalho deste projeto inclui jovens dos 15 aos 25 anos, cuja maioria não tem qualquer formação teatral ou hábitos de ver teatro, sendo que a ideia de teatro que possuem é restrita à experiência no grupo de teatro da associação com que têm vindo a trabalhar no registo de teatro amador em projetos locais. Assim, ao partir de um «estado de Nada», suspendendo todos os valores e ideias pré-estabelecidas, todas as regras e caminhos percorridos, para iniciar um novo percurso a partir de uma «página em branco» contribuí para pensar em conjunto a ideia que cada um possui de teatro, qual é o conjunto de «mecanismos» e ferramentas que o constituem, quais são as suas regras e de que forma estas podem ser «jogadas» neste projeto, delimitando, assim, o campo de ação no qual viríamos a trabalhar nos próximos meses.

Enquanto forma artística, o teatro engloba várias linguagens e diferentes outras formas artísticas, através da composição cénica onde uma ação é montada no espaço-tempo,

transformando-se num «universo alternativo» para o qual o público é convidado a espreitar. Apesar do seu caráter de ficção, o teatro contém em si, sempre uma realidade incontestável enquanto experiência no espaço-tempo, o espectador está sentado, na maioria das vezes e, contudo, participa enquanto ser-humano, intérprete pensante, recetor de uma «realidade alternativa» que se pode imprimir no pensamento aquando a sua interpretação e relação desta com os conteúdos nele contidos, ou seja, as diferentes interpretações das diferentes experiências passadas, conciliadas com as crenças temporárias associadas aos conceitos de verdade e mentira, realidade e ficção.

Interpretamos a realidade envolvente de forma não muito diferente daquela com que interpretamos uma peça teatral, através de um jogo de convenções e leitura das suas regras. As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar e é aqui que reside a sua liberdade.

*“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de consciência de ser diferente da «vida quotidiana»” (Huizinga, 2000, p.18)*

Sendo que este projeto é iniciado pela diversidade de conhecimentos e interesses dos diferentes participantes, que concordaram com os moldes da sua realização durante um espaço de tempo que lhes foi apresentado (Dezembro a Julho), trata-se de uma atividade temporária com uma finalidade autónoma (a criação de uma peça teatral) em que o denominador comum assenta em explorar as práticas metodológicas de estratégias participativas e colaborativas, conduzida por um entusiasmo da prática que se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste na sua própria realização, irrompendo o mecanismo de satisfação imediata dos desejos e necessidades individuais e, como tal, identifica-se com as características do jogo apresentadas por Johan Huizinga no seu livro “Homo Ludens”.

*“Conquanto nenhum Stalin fungue nos nossos pescoços, porque não fazer alguma arte a serviço de uma insurreição? Não importa se é impossível. O que mais devemos aspirar atingir senão o impossível? Devemos esperar que outras pessoas revelem os nossos verdadeiros desejos? Se a arte morreu ou o público desapareceu, então encontramos-nos livres de dois pesos mortos. Em potencial, todos nós somos algum tipo de artistas – e potencialmente todo o público recuperou a sua inocência, a sua*

*capacidade de se tornar a arte que experiência. Desde que consigamos escapar dos museus que erguemos dentro de nós mesmos, desde que consigamos parar de nos vender ingressos para as galerias que existem dentro dos nossos próprios crânios, podemos começar a contemplar uma arte que recrie o objeto do feiticeiro: mudar a estrutura da realidade pela manipulação dos símbolos vivos.” (Bey, 2003, p. 31)*

Aqui, Hakim Bey (2003) define feitiçaria como “*o cultivo sistemático de uma consciência aprimorada ou de percepção incomum e a sua articulação no mundo das ações e objetos a fim de se conseguir os resultados desejados*” (p.19). Não considero que haja nada de incomum com a percepção dos diferentes agentes criativos envolvidos neste processo, contudo acredito que o cultivo da sua percepção e consciência possa ser aprimorado pelos respectivos cruzamentos estabelecidos na procura da sua relação e demonstrabilidade dentro do «universo criativo». Deste modo, o dispositivo de ensaio que me propus a testar neste projeto pretende pensar o processo de criação teatral através de um jogo com três níveis: Caos ou preparação onde se introduz o incidente inicial que irá gerar o enredo, a fase de jogo ou confronto entre os elementos gerados no nível do caos e a fase da ordem ou resolução das questões levantadas pelo momento inicial.

## Nível 1 - Caos

A fase do Caos trata-se do momento de encontro de indivíduos com um propósito comum, nomeadamente a construção de uma peça teatral que não está definida, pode ser qualquer «coisa» e, como tal, está em potência de tudo: este nível começa por um momento de conversa e debate sobre jogo, regras, do que pode significar o «nada em potência de tudo», o terreno virgem onde pode crescer qualquer plantação desde que plantada e tratada, a tela em branco, a pulsão perante o espaço vazio e, sobretudo, o que significa ser agente criativo no projeto artístico apresentado; o formato da criação é teatral, contudo, o quê que cada agente criativo entende como teatro? O quê que o constitui enquanto tal? Como isolar a sua composição? Quais são as suas regras? Como podem ser jogadas? Trata-se do momento da recolha de material para a pesquisa artística. Aqui, cada agente criativo terá de perceber qual é o seu verdadeiro objetivo enquanto autor, assim como ser humano em resposta às necessidades de um mundo exterior em mudança.

Para isto socorri-me de métodos e dispositivos de recolha do contributo artístico ou pedaço de informação disponibilizado pela pesquisa de cada agente criativo que se movimenta na construção de uma mesma criação teatral.

Exemplos:

- Trabalho de pesquisa coletiva e colaborativa: durante os ensaios, circuitos de cruzamento de informação em colaboração de grupo(s) e individualmente em grupo.
- Trabalho de pesquisa individual, fora dos ensaios, de informação online.
- Trabalho de pesquisa diarista

Aqui, o objetivo foi a construção de uma teia que relacione as diferentes perspetivas lançadas sobre o ponto zero de criação, relações estas cuja demonstrabilidade viria a ser testada na segunda fase deste processo.

## **Descrição do processo**

Devido às suas características que, numa fase inicial, não permitiam prever qualquer título ou tema para designar o espetáculo teatral que se pretendia criar, este projeto de investigação artística foi integrado no plano de atividades da associação Camaleões d'alma como "Residência Artística" na qual me apresentei como investigadora da pesquisa que pretendia desenvolver com o grupo de indivíduos que se dispusessem a participar como agentes criativos, sendo que o meu papel seria o de orientar o processo de trabalho de acordo com as premissas da investigação, gerindo e organizando o material criativo gerado nas diferentes fases do processo. Deste modo, o papel do agente criativo seria preponderante para o desenvolvimento desta pesquisa que pretende que os agentes envolvidos na criação trabalhem como autores e não apenas como executantes das ideias e indicações de um indivíduo detentor do poder criativo.

Contudo é importante equacionar as particularidades desta figura sobre a qual se deposita responsabilidade autoral na criação de uma obra teatral, sobretudo quando se tratam de adolescentes com pouca «experiência teatral». O agente criativo, só o é, enquanto estiver a exercer as suas funções na criação da obra em devir, então, para que o processo de geração criativa ocorra, é necessário que no espaço tempo do processo de trabalho, os agentes criativos utilizem uma consciência diferenciada obtida pela anulação do sujeito pessoal que os constitui enquanto indivíduos sociais que obedecem a regras e convenções pré-estabelecidas e que orientam a forma de agir e pensar na vida de todos os dias, para que possam ser atravessados pelo ímpeto da criação. Como não podia limitar-me a dizer isto, esperando que a sua função de agentes criativos, ficasse clarificada, então comecei por falar-lhes da importância das condições iniciais que deveriam respeitar em qualquer ensaio: como a necessidade de se equiparem com uma roupa diferenciada daquela que usaram ao longo do dia, uma roupa que fosse prática e não prendesse os seus movimentos, sendo que, o corpo é o seu material de trabalho, este não deve ser impedido de se movimentar livremente por vestuário inadequado; deveriam, de igual modo, lembrar-se que durante o tempo de ensaio, em qualquer espaço que sirva de «tabuleiro», sobre o qual os seus gestos sejam jogados criativamente, procurassem despir-se das preocupações mundanas do quotidiano, apercebendo-se do lugar diferente em que se encontram, um espaço de liberdade, de modo a que se possam concentrar apenas no seu corpo, o seu instrumento de trabalho, apercebendo-se e exercitando as suas habilidades motoras de modo a que a mente

utilitária que os ajudou no seu dia possa desfocar de certos valores sociais como a vergonha e o medo de agir ou de errar para que os impulsos criativos se libertem no seu corpo.

Estes indivíduos já tinham ouvido orientações como “deixem os vossos problemas lá fora para se poderem concentrar no trabalho que está a ser feito cá dentro” ou “tragam roupa prática para os ensaios” ou até “usem o corpo, é o vosso instrumento de trabalho”, mas penso que não haviam compreendido realmente porquê que o deveriam fazer, e isso manifestou-se numa fase inicial do projeto em que muitos insistiam em trazer calças de ganga e a não seguir as orientações específicas que lhes eram dadas tanto no momento do aquecimento como no trabalho de geração de material criativo; mais tarde percebi que esses elementos foram aqueles que acabaram por abandonar o projeto, e aqueles que ficaram e não tinham o hábito de trazer roupa prática para o ensaio, passaram a fazê-lo por perceber que só assim lhes era possível trabalhar.

O primeiro ensaio da «fase do Caos» aconteceu no dia 19 de dezembro de 2016 e último no dia 13 de fevereiro de 2017, sendo que durante este período só foi possível agendar um ensaio por semana com a duração de duas horas. Isto aconteceu porque o grupo era constituído maioritariamente por adolescentes cujos pais não autorizavam o aumento da carga de ensaios durante o período letivo e, como já utilizavam outro dia da semana para ensaiar um outro projeto com a mesma associação, não podiam dedicar mais tempo, nesta fase, a este projeto. Inicialmente, isto não foi problemático na medida em que o tipo de trabalho que era pretendido não exigia uma continuação direta e o tempo semanal que espaçava os ensaios permitia-me analisar e organizar o material gerado com vista a criar novos dispositivos de geração de material criativo para os ensaios subsequentes. Os principais problemas com que me deparei nesta fase foram a assiduidade dos agentes que se mostrou incerta pelo que tive de jogar com o grupo de trabalho que estava disponível em cada ensaio, sendo que não era o mesmo do ensaio passado e, como tal, nem todos os agentes percebiam a continuidade dada ao projeto; e a falta de preparação dos indivíduos no que diz respeito ao trabalho prático e à responsabilidade que lhes cabia enquanto agentes criativos.

Para criar um estado de disponibilidade física e mental que permitisse que o trabalho criativo se desenrolasse, optei por investir num bom aquecimento, ainda que isso me custasse metade do tempo do ensaio, não considerei que fosse um problema, uma vez que o trabalho que sucedia não exigia tanto tempo e era importante desenvolver o corpo de

trabalho dos diferentes agentes criativos. Deste modo, optei por utilizar o mesmo aquecimento que aprendi nas aulas de Pesquisa Teatral II com a professora Inês Vicente por considera-lo eficiente na preparação do corpo e mente como instrumentos de trabalho teatral.

Comecei por introduzir os pressupostos da técnica de Alexander a partir da qual poderiam aprimorar a consciência corporal detetando os esforços desnecessários inconscientemente feitos nas movimentações do seu corpo. Uma vez que esta técnica pode exercer influência tanto no modo de pensar como no modo de agir, é essencial que o ator esteja confortável com o processo de utilizar a mente de forma consciente tendo em vista a orientação do seu corpo de forma eficaz para que este se mantenha o mais livre possível de tensões, aumentando o potencial do seu funcionamento podendo atingir melhores resultados.

Este aquecimento partia da posição do corpo deitado sobre o chão com os joelhos fletidos e mãos sobre o fundo da caixa torácica de modo a distribuir o peso do corpo igualmente alinhando a coluna com o pescoço, cabeça, bacia e pés durante 20 minutos nos quais os agentes deveriam concentrar-se apenas no alinhamento do seu corpo e se possível esvaziar a mente de modo a atingir um estado em que se sintam a flutuar ou a afundar no chão. Durante este período de tempo, fui corrigindo as suas posturas, fazendo-os perceber o alinhamento correto do seu corpo, ainda que, inicialmente, lhes parecesse desconfortável ou pouco natural, havendo a tendência de afastar ou juntar os joelhos, assim como de tensionar o maxilar. À medida que fomos repetindo este exercício no início de cada ensaio, os resultados foram melhorando na medida, em que eram eles próprios que se corrigiam quando se apercebiam de problemas no alinhamento, inibiam as tensões desnecessárias, orientando o corpo, conscientemente, de modo a influenciar os respetivos impulsos musculares. Depois destes 20 minutos, a partir da mesma posição, orientava-os no aquecimento isolado das diferentes articulações (dedos, pulsos, cotovelos, braços, calcânhares, joelhos, anca) em que se pretendia explorar todas as movimentações que determinada articulação permitia agilizar, ajudando, de igual forma, a detetar possíveis tensões. Depois de explorar as movimentações das articulações isoladamente, estas passam a ser exploradas todas ao mesmo tempo, desfazendo a posição inicial e juntando as costas e a cabeça à exploração dos movimentos; agora os agentes podiam passar a mover-se no espaço explorando as potencialidades das movimentações do corpo no nível baixo, evoluindo gradualmente até níveis mais elevados, até ao nível de pé ao qual se poderia passar a juntar o salto e a mistura de todos os níveis. Aqui o desafio foi conseguir manter o

grupo ativo na mistura dos diferentes níveis, utilizando todo o corpo no espaço que tinham disponível como se fosse uma espécie de borracha: se o corpo estiver liberto de tensões, e os agentes se entregarem à exploração sem medo de cair, uma vez que estão em controlo consciente do seu corpo, quando passam do nível de pé ou até do nível de salto para o chão não se magoavam, uma vez que o corpo não estava rígido, podendo assim evitar lesões que de outra forma poderiam acontecer.

Para finalizar este aquecimento, o último exercício consistia em perceber e responder aos estímulos externos através do corpo e, para isto, o grupo reunia-se num lado da sala onde podiam observar a atividade dos três elementos aquando do exercício: um colocava-se no centro de olhos fechados enquanto os outros dois comandavam o percurso do primeiro até à outra extremidade da sala através do toque. Aqui, era pretendido que o elemento que estivesse a ser comandado estivesse atento ao efeito do toque dos colegas no seu corpo, percebendo a direção, força e qualidade do mesmo, de forma a responder com o corpo ao estímulo recebido de forma verdadeira; por sua vez, os dois elementos são responsáveis pelo corpo a seu comando e como tal a forma como o dirigem deve ser consciente das limitações do mesmo, desafiando-o sem nunca o colocar em risco de lesão, pelo que devem estar em constante contracena, trabalhando o terceiro corpo em conjunto e nunca separadamente, o toque gerado por um deve ser respondido pelo outro no corpo do terceiro através do qual dialogam no percurso em que devem explorar os diferentes níveis. Este exercício teve de ser interrompido por diversas vezes para corrigir os agentes, sobretudo numa fase inicial em que não cumpriam as orientações do mesmo. Um dos erros mais comuns assentava no facto de alguns agentes comandados manterem o corpo em tensão não respondendo corretamente aos estímulos provocados, isto acontecia, porque estavam com medo de serem deixados cair uma vez que estavam de olhos fechados e não confiavam nos colegas, que por sua vez não estavam a fazer a sua presença notada, deixando estímulos sem resposta, o corpo comandado ficava perdido sem ter como se guiar; assim que os agentes que comandam se aproximaram e passaram a dialogar de forma mais direta e definida sem deixar que houvesse momentos de suspensão por parte do agente a seu comando, o exercício passou a correr de melhor forma. Outro erro comum acontecia quando os elementos que dirigiam o terceiro corpo não dialogavam entre si enviando estímulos contraditórios para o corpo que ficava sem saber como responder e, então inventava ou ficava suspenso na sua indecisão, como podemos ver no anexo 1.1.8 em que as duas agentes puxam a terceira para direções contrárias, ao mesmo tempo, o que é

completamente contra aquilo que era pretendido. Depois de várias sessões em que se repetiu o exercício, os agentes foram ficando mais conscientes do seu corpo, percebiam melhor como responder aos estímulos que recebiam que, gradualmente, ficaram mais precisos e controlados e o próprio percurso acontecia de forma fluida.

A segunda parte dos ensaios da fase do «Caos» foi dedicada ao preenchimento do vazio que veste o «Nada» do momento zero da criação, de modo a perceber de que forma o coletivo se posiciona individualmente perante o mesmo, assim como ao conjunto de palavras chaves presentes na investigação.

Como já foi possível perceber, este projeto parte e depende de seres humanos que se propõem a participar em algo que não sabem nem entendem bem o quê, contudo estão dispostos a participar, conhecem o teatro que fizeram até então, guiado por um texto ou tema que são apresentados no início do processo de ensaios e que irão guiar o mesmo, finalizando a obra com marcações. Aqui, não iríamos partir de um texto, nem tampouco de um tema que pudesse indicar o caminho a seguir, o futuro deste projeto começa por apresentar-se como um mistério do qual ninguém tem respostas, apenas a evolução das suas ações e escolhas no tempo as poderiam trazer. Tratando-se de um tipo de trabalho completamente diferente daquele que os agentes estavam habituados, achei importante fazê-los pensar sobre os pressupostos desta investigação, e para isto, em vez de uma conversa na qual nem todos se permitem participar por vergonha de expor o seu pensamento ou até por preguiça de falar, optei por delinear um conjunto de circuitos nos quais poderiam fazê-lo por escrito anonimamente, assim poderiam materializar o seu pensamento através da tradução do mesmo.

A metodologia adotada para a recolha de informação relativa ao posicionamento dos diferentes agentes criativos perante as palavras chaves que deram origem à pesquisa tratou-se do preenchimento de “Mind Mappings” – nome dado a um tipo de diagrama sistematizado pelo psicólogo inglês Tony Buzan utilizado, sobretudo, como ferramenta de “brainstorming” e que visa espacializar a informação gerada. Contudo, apesar das indicações dadas no que diz respeito ao preenchimento dos mapas, os agentes apropriaram-se dos mesmos, executando-os de forma anárquica em relação ao tema central (salvo raras exceções que executaram as ramificações propostas no modelo de Buzan, cujo formato sugere a utilização de ramificações que mostrem associações relativas à evolução da ideia através de uma determinada hierarquia radial. Em vez disso, os agentes traçaram «sóis»

cujos raios espacializam as ideias que se associam ao tema central, assim como notas nos cantos da folha sem ligação radial ao tema central (cf. anexo 1.2.21). Apesar do preenchimento dos mapas não ter ramificado a evolução do raciocínio associado à ideia central, não deixou de ser útil para perceber quais as ideias principais que o grupo relacionava com as temáticas da investigação. As primeiras palavras a passar por este processo foram: Caos, Jogo, Regras, Nada, Tecnologia, Internet e Linguagem, mais tarde os mapas passaram a servir para tratar recorrências encontradas no material gerado de modo a perceber a sua evolução (para este segundo tratamento do material gerado também foram utilizadas listas). Os mapas eram distribuídos no espaço através de um circuito pelo qual os agentes teriam de circular contribuindo para a sua evolução, juntamente com outro objeto que viria a estar presente em quase todos os ensaios desta primeira fase – caixa de recolha de Urgências. Este objeto serviu para perceber o quê que os agentes gostariam de trazer para o projeto, os assuntos que consideravam importantes e que, portanto, quisessem tratar enquanto agentes criativos, sendo que, tal como numa urna de voto, o contributo seria sempre secreto e teriam total liberdade para expressar as suas urgências sem comprometer a sua identidade. Contudo a identidade do grupo estaria sempre comprometida, na medida em que a constituição do coro é uniformemente jovem - alguns na adolescência e outros jovens adultos com menos de 25 anos – pelo que aquilo que é tido como urgente para eles, no momento da análise deste material, seria sempre considerado mediante este fator. Todos estes recursos foram úteis para conhecer o que o grupo de trabalho pensa sobre os «gatilhos» do projeto no qual está envolvido, de que forma os agentes responsáveis pela criação se posicionavam mediante determinadas questões envolvidas no mesmo, e o que é urgente para eles enquanto indivíduos que se movem num mundo cada vez mais complexo, com uma imensidão de focos de atenção e de distração, procurar perceber o que lhes chamava à atenção no determinado momento em que a recolha foi feita.

Outra forma de conhecer o grupo de trabalho foi o preenchimento das fichas de perfil do agente criativo, constituídas por uma imagem de si próprios na qual deveriam intervir e um conjunto de perguntas sobre si próprios que não seriam reveladas a ninguém para além de mim própria e me ajudariam a perceber o núcleo de trabalho, o conjunto das suas características, gostos e referências na análise do material gerado (cf. Anexo 1.3); assim como a distribuição de diários (cf. Anexo 1.4) que serviriam para preencher com os impactos do quotidiano que os fizessem refletir, assim como por qualquer estado de espírito que os fizesse querer atuar sobre os mesmos: através de desenhos, colagens, recortes,

indagações, reflexões, mapas, esquemas, gráficos, etc., enfim de qualquer forma que eles considerassem adequada para traduzir um determinado pensamento que surgisse durante esta fase – estes diários seriam recolhidos no final da fase do «Caos» para analisar em conjunto com o restante material. Outro trabalho que os agentes tiveram de fazer foi uma recolha de imagens, músicas, excertos de literatura e/ou notícias que representassem os seus interesses naquele momento. Este trabalho de pesquisa seria enviado por e-mail nesta primeira fase do processo, contudo a maioria dos agentes optou por enviar apenas a pesquisa de imagens, salvo algumas exceções que anexaram vídeos e notícias.

Depois dos três primeiros ensaios terem sido dedicados exclusivamente à recolha do material por meio dos dispositivos em cima apresentados, o quarto ensaio foi utilizado para perceber conjuntamente a ideia de teatro que o grupo possui ou, dito de outro modo, quais são os aspetos que cada agente transporta para o conceito de teatro neste momento específico do projeto. Para isso o grupo de trabalho juntou-se à volta de uma tira de papel de cenário com dois metros de comprimento para «mapear» o território teatral em conjunto através da suspensão das componentes incluídas no conceito de teatro que cada agente possui, pondo-as em causa ao jogá-las numa discussão argumentativa com o grupo de modo a decidir onde colocar cada coisa que é dita na hierarquia radial do mapa centrado no conceito de teatro. Sendo que o objetivo deste projeto passa pela procura da linguagem criativa deste grupo de trabalho e o teatro o jogo ao qual iremos «jogar», passava a ser importante perceber quais podem ser as componentes que constituem as suas «peças», conhecendo-as e definindo-as, procurando perceber as suas características e possibilidades, de modo a confrontar o território existente com aquele que poderemos construir em conjunto: conhecendo as peças do jogo, podemos passar a definir estratégias para as mover no espaço do «tabuleiro» de jogo – espaço de ensaio no qual as relações das ações criativas dos agentes a partir do material por eles gerado seria posto em jogo na procura da sua tradução, cujos resultados vistos de forma distanciada viriam a permitir a visão panorâmica do seu conjunto de modo a estabelecer possíveis relações e então definir o fio condutor que poderia coser e guiar o projeto até ao jogo final no qual o trabalho realizado viria a embater com a última peça com a qual se poderia completar o projeto e transformar o jogo em teatro: o encontro com o público.

Ao analisar as urgências e o preenchimento dos mapas gerado nesta fase, percebi que a maioria das questões levantadas eram do foro existencial, declarando um desconhecimento perante si próprios, perante o mundo e a vida, dúvidas perante o futuro, um desejo de se

compreenderem e de serem compreendidos pelos outros, questões associadas com o amor e com a sexualidade, lançando também urgências de revolta, uma inquietação perante a sociedade e a liberdade; contudo, sempre que eram confrontados a desenvolver estas questões, mostravam fragilidades nas suas certezas. Resolvi levar para um outro ensaio o filme de Richard Linklater “Waking Life”, um filme de animação que se passa durante um sonho do qual o personagem principal não consegue acordar e então vai-se encontrando com diversas outras personagens com quem discute questões filosóficas e religiosas associadas aos diferentes estados de consciência e formas de estar no mundo, pelo que toca precisamente as questões existenciais que tão fortemente marcaram presença na caixa de urgências.

Para finalizar a fase do Caos pedi aos agentes que trouxessem um ou mais objetos que fossem importantes para eles de modo a servir de gatilho para falarem um pouco sobre eles próprios enquanto indivíduos, sobre o seu curto percurso de vida, de modo a perceber de que forma encaminharam ou se procuram direcionar para a realização dos seus sonhos ou objetos de desejo. Comecei por ser a primeira a falar sobre o meu percurso e sobre as incertezas que surgiram no caminho, as negações externas que fui recebendo na luta pelos meus sonhos e objetivos que fui traçando, apresentando por fim os objetos que representavam obstáculos superados e abertura para novas possibilidades; depois de mim, cada um dos agentes se entregou ao exercício, falando sobre si, dizendo aquilo o que quis sobre a sua experiência, expondo algumas das suas fragilidades e forças, inquietações, traumas, tristezas e superações que os trouxeram até àquele momento. Aqui rolaram lágrimas e desenharam-se sorrisos, no final distribuí pulseiras de pano com a mensagem oculta (eu sonho) para que não se esqueçam da matéria motivadora que os sonhos podem canalizar na realização dos seus objetivos, para que não desistam com os «nãos» que bloqueiam passagens uma vez que estes não passam de obstáculos que podem ser ultrapassados quando são definidas novas estratégias para alcançar os objetivos. Este último exercício serviu para que os indivíduos se dessem a conhecer ao grupo com quem iriam trabalhar de forma mais íntima, fazendo-os, simultaneamente, pensar sobre aquilo o que é realmente importante para eles, sobre aquilo o que estão dispostos a revelar, ajudando-me a relacionar esta informação com o conjunto de urgências gerado.



## Nível 2 – Jogo

O nível do Jogo trata-se do momento em que tudo o que existe neste processo «entra em jogo», assim como os agentes criativos que irão jogar com as peças encontradas na primeira fase. Estas peças foram isoladas e analisadas separadamente e em conjunto na procura de possíveis relações que seriam testadas pelos «jogadores» no espaço de tabuleiro através de diferentes formas de expressão, de modo a testar as primeiras peças do caos em estreita relação, assim como em relação de opostos, com vista a testar a demonstrabilidade de um pensamento ou ideia e respetiva relevância, de modo a que os possíveis caminhos que o projeto poderia seguir fossem revelados ou descobertos através do jogo. Nesta fase, o meu jogo enquanto investigadora não foi mais do que a criação de sistemas de tradução do material gerado na primeira fase do processo, transformando-os em jogos e desafios com regras e funções próprias, para que os agentes criativos possam enveredar enquanto jogadores, imaginando possibilidades, definindo estratégias e apresentando os resultados de acordo com a linguagem que considerem mais apropriada para a sua tradução cénica.

Desta forma, de ensaio para ensaio, foram criados diferentes tipos de jogos de acordo com o material que era apresentado e as características do espaço (à medida que este foi alterado, como irei explicar mais à frente neste capítulo). Estes jogos começaram por se apresentar sob a forma de improvisações, também para servir o propósito de desenvolver a espontaneidade criativa dos agentes na resposta às propostas; passaram a assumir a forma de trabalho de casa de preparação da resposta a dar no ensaio seguinte (de modo a rentabilizar o tempo uma vez que os ensaios eram curtos e raros), possuindo a característica de permitir delinear uma estratégia de resposta ao desafio com tempo e recursos que poderiam ser adquiridos fora do local de ensaios para a preparação da apresentação que possuiria um carácter cénico, uma vez que neste jogo cada agente é o encenador da apresentação da sua construção cénica; e, por fim, jogos no tabuleiro de cartão, com vista a preparar a última fase do projeto – nível da ordem – em que as últimas conexões seriam estabelecidas e as peças resultantes viriam a encontrar o seu lugar definitivo na construção teatral. Fora a construção destes jogos, aproveitei esta fase para avançar com a análise do material na procura do universo temático do projeto que estava a ser desenvolvido.

## **Descrição do processo**

Muito material foi gerado na primeira fase do projeto, contudo todo esse material não passa de informação solta, coisas que foram ditas em determinado momento pelos agentes para representar as suas urgências e pensamentos, sendo que muito do que foi dito não fazia propriamente muito sentido, era agora necessário colocá-lo em jogo para extrair os possíveis significados.

Como foi já referido, os primeiros jogos centravam-se sobretudo no trabalho de improvisação no qual os agentes não tinham muito tempo para estruturar a resposta a dar aos desafios lançados, pelo que teriam de recorrer à sua intuição e espontaneidade para o fazer. Para perceber as qualidades técnicas de resposta criativa dos agentes criativos, antes de mexer no material de trabalho, resolvi introduzir o grupo a alguns exercícios de improvisação do qual muitos dos jogos que iriam surgir ao longo do processo dependeriam, pelo que era bom que os agentes se sentissem confortáveis a improvisar de modo a não bloquear nos exercícios subsequentes.

Assim, no primeiro jogo foi pedido, aos agentes que se juntassem em grupos de dois, e cada elemento deveria retirar um papel no qual continha um conjunto de três palavras começadas pela mesma letra, aqui, eram dados quinze minutos nos quais cada agente criativo teria o objetivo de articular as ideias contidas no seu papel com as ideias do seu colega, transpondo esta articulação de ideias em algo suscetível de ser apresentado ao resto do grupo. Como, neste ensaio só estavam cinco de dez agentes criativos só se pôde fazer dois grupos (um com dois e outro com três indivíduos), o grupo de dois foi o primeiro a apresentar e o resultado foi um conjunto de clichês sem explorar as possíveis associações possíveis de serem estabelecidas com as suas palavras, sem o mínimo de concentração, limitando-se a fazer uma tradução direta e infantil (cf. anexo 2.1.5); por sua vez, a proposta do grupo de três começou de forma muito mais interessante, com uma série de traduções corporais relativas às suas palavras enquanto se iam cruzando no espaço de forma articulada e ritmada, até que um dos elementos do grupo começou a desconcentrar-se, prejudicando e influenciando o trabalho dos restantes dois que acabaram por perder a concentração que contaminava os seus movimentos iniciais, o que os levou a concluir o exercício, inconscientemente entre risos (cf. anexo 2.1.7). Aqui, foi possível observar que, em ambos os casos o principal problema foi a concentração e

compromisso com aquilo o que estava a ser feito, contudo essa desconcentração só surgiu no segundo grupo por contaminação de um dos elementos que desrespeitou as regras, libertando-se da tensão equilibrada pela crença de quem está envolvido, o que fez com que os restantes elementos do grupo passassem a questionar o jogo; o mesmo acontece com as crianças quando brincam umas com as outras e constroem ficções que se transformam em realidades temporárias no período do jogo que, por sua vez, não pode acontecer sem o cumprimento das regras que anteriormente decidiram para balizar o mesmo; caso isto aconteça, o jogo é normalmente interrompido, seja para expulsar o jogador que «não brinca a sério», ou seja, não cumpre as regras e portanto perturba o «funcionamento» do mesmo ou para o chamar à atenção. No exercício da dupla, o problema foi mais drástico na medida em que houve desconcentração desde início, uma vez que as duas agentes nunca deixaram de duvidar de si próprias e da proposta que se tinham decidido a apresentar, como não estavam envolvidas naquilo que estava a ser feito, não se tinham, sequer, disposto a entrar em jogo, ou, dito de outro modo, não conseguiram dedicar-se à prática de uma atividade especial que só balizada pelas regras do jogo poderia fazer sentido quer para quem faz como para quem vê.

Depois de ter conversado com os agentes sobre estes problemas de forma a que eles os possam detetar e corrigir, pedi-lhes para repetir o exercício, desta vez sem planear nada, mas em vez disso, procurassem interagir entre si com as palavras que haviam tirado do frasco de forma mais intuitiva possível sem se julgarem a si próprios ou aos outros, nem com a preocupação do que quem está de fora a ver poderia pensar. Contudo, apesar das indicações, o exercício não obteve melhores resultados, pelo que resolvi simplificar o que estava a ser pedido: pedi que voltassem a caminhar pelo espaço de forma a equilibrá-lo, variando as velocidades, direções e níveis, voltando ao aquecimento que tinha antecedido o primeiro exercício, de modo a despertar a consciência corporal que se demonstrava adormecida e desatenta. Quando percebi que os agentes criativos perderam a preocupação que os bloqueara no exercício anterior, pensando, agora, apenas na articulação dos movimentos do seu corpo no espaço resolvi retomar o exercício anterior como parte deste: para isso, interrompia o exercício com uma palma pedindo a um dos agentes para tirar um novo papel do frasco e depois de ver as palavras nele contidas traduzir corporalmente aquilo que as palavras lhe suscitavam, enquanto isso os restantes agentes observavam o que estava

a ser feito de modo a comentar o que perceberam daquilo o que foi feito pelo agente em ação, depois retomavam o exercício de movimentar o corpo pelo espaço até à nova interrupção que levaria um outro agente a tirar novo papel para interpretar. Neste segundo exercício os resultados formam mais interessantes, talvez por não terem tido tempo para «arquitetar» a tradução corporal, fazendo com que a imediatez da resposta fizesse com que evoluísse comparativamente à anterior tentativa em grupos (cf. anexos 2.1.2; 2.1.3; 2.1.4; 2.1.9). Em conversa com os agentes criativos percebi que as dificuldades que eles sentiram no primeiro exercício se deveram, sobretudo, à conexão das palavras que tinham saído a cada um como o todo do grupo, sendo que estas não faziam sentido em conjunto não tendo sido capazes de trabalhar com a absurdo nem com a falta de sentido que os afasta da realidade na qual as respostas estão prontas; enquanto que no segundo exercício, por estarem sozinhos e não terem tempo de pensar no que poderiam fazer, agiram de acordo com a primeira «coisa» que lhes vinha à cabeça. Percebi aqui a falta de preparação dos agentes criativos para o tipo de trabalho que pretendia fazer com eles, contudo, resolvi não desesperar uma vez que à medida que lhes fosse apresentando novos jogos de diferentes formatos eles próprios iriam desenvolver as suas aptidões técnicas e práticas ao ultrapassar os diferentes desafios à medida que estes eram lançados.

Uma vez que havia muito material gerado na fase do caos para tratar, tentei acrescentar outro dia no calendário de ensaios para que fosse possível cruzar o máximo de informação possível de modo a encontrar o conjunto de possíveis conexões a serem estabelecidas, contudo, isto não foi possível porque grande parte dos agentes criativos preparavam, agora, um outro projeto a apresentar com a mesma associação um mês e meio antes deste ter de estar pronto. Assim sendo, fui obrigada a encontrar formas de eu própria avançar com parte do tratamento do material gerado na primeira fase. Ao olhar para o mesmo, percebi um conjunto de incongruências naquilo o que estava escrito nas suas urgências, em frases como: “Nunca somos nós mesmos que cá estamos. Só nós sabemos quem somos” ou “que as pessoas injustas morram” ou até “que os divórcios acabem”, pelo que decidi resolver estes problemas como se se tratassem de equações matemáticas, procurando o significado de cada palavra e fazendo evoluir as variações do mesmo através das respetivas conexões como o exemplo nos anexos em 2.2. Outra forma de aproveitar o único ensaio semanal que tinha para me encontrar com os agentes criativos foi o lançamento de

desafios para trabalho de casa, de modo a fazer com que os agentes criativos não abandonem o projeto quando saem dos ensaios, mas antes tenham de se envolver no mesmo fora do tempo que lhe dedicávamos em conjunto, acedendo a recursos materiais e de tempo que não estariam disponíveis no espaço de ensaio para o desenvolvimento das suas propostas.

Tendo em conta que as características das urgências apresentadas na primeira fase tinham sido, sobretudo, de foro existencial e de desenquadramento social mal explicadas, optei por direcionar os próximos jogos neste sentido de modo a procurar a transformação dessas urgências em algo que fosse suscetível de materializar o pensamento nelas contido. Para isto, criei o «jogo das realidades alternativas» no qual era suposto que os agentes preparassem, como trabalho de casa a apresentação do seu «planeta ideal» que refletisse uma realidade alternativa com a qual eles concordassem e gostassem de fazer parte: aqui deveriam construir a maquete do planeta com os materiais que achassem mais indicados, deveriam pensar quais seriam as características biológicas desse planeta e a sua influência nos seres que lá habitam, deveriam também pensar como seria o esquema social predominante no mesmo assim como outras particularidades que considerassem relevantes para a sua apresentação na conferência interplanetária que viria a ter lugar nos próximos ensaios. Este exercício foi uma surpresa positiva, na medida em que os agentes se apropriaram do mesmo para apresentar o «interior» de si próprios, obrigando-os a pensar como seria o mundo no qual gostavam de viver, colocaram-se, pela primeira vez na posição de criadores de uma realidade alternativa, o que viria a ser muito importante para as etapas subsequentes. Podemos ver alguns exemplos deste exercício nos anexos em 3.1. Depois de cada apresentação planetária, os agentes teriam de responder às perguntas do público, constituído pelos restantes agentes criativos, o que fez com que os as particularidades de cada planeta fossem discutidas de modo a esclarecer possíveis lacunas na sua construção – expondo o pensamento individual à lógica coletiva.

Foram lançados mais desafios para os agentes criativos desenvolverem em casa de modo a apresenta-los nos ensaios: como a criação de workshops e tutoriais de diferentes formatos, desenvolvimentos de ideias apresentadas nas urgências e respetiva materialização criativa, até que o processo de trabalho teve de ser interrompido pela proximidade da estreia do outro projeto no qual a maioria dos

agentes estavam envolvidos. Entre Abril e Maio, houve o período de um mês no qual não foi possível reunir o grupo de trabalho pelo que aproveitei para acabar a preparação do tabuleiro implementado no segundo espaço de trabalho (cf. Anexo 2.4), onde nos passaríamos a reunir para concluir a fase do jogo e estruturar a próxima fase na qual se iria trabalhar a ordem do projeto. Este «tabuleiro de cartão» não era mais do que uma porção do chão revestida com várias camadas de cartão que recolhi ao longo destes meses em diferentes cafés, restaurantes e mercearias– mas, uma vez implementado no espaço de ensaio passava a demarcar o espaço de jogo, separando-o da área que cabia à realidade do quotidiano; um espaço em que os agentes criativos passavam a jogadores de um jogo em que seria suposto mover as «peças do caos» para um propósito comum.

Apresentada a peça teatral que parte do grupo havia preparado no outro projeto da associação, os ensaios poderiam ser retomados e a sua carga semanal redobrada, era tempo de alterar o local de ensaios para aquele onde havia sido implementado o «tabuleiro de jogo» e reunir o grupo de agentes criativos que constituiriam o elenco definitivo que viria a assumir a responsabilidade de construir o espetáculo teatral que tínhamos vindo a alimentar. O grupo tinha ficado reduzido a seis agentes criativos constituído por dois rapazes e quatro raparigas e o novo espaço localizava-se numa garagem de um prédio nas Caxinas, relativamente perto do metro (o que facilitaria a deslocação para o ensaio).

Este espaço foi cedido por uma das agentes do projeto, e tratava-se de uma garagem onde não poderiam entrar carros uma vez que tinha sido feita a partir de uma antiga pequena fábrica que se situava imediatamente atrás do prédio, cujo espaço fora dividido pelos respetivos moradores que optaram por construir cozinhas enquanto que a área pertencente à família desta agente criativa estava sem nada construído, servindo apenas para arrumos. Como este espaço era o mais afastado do prédio, ficando ao fundo de um longo corredor, não se apresentou a questão de incomodar a privacidade dos moradores pelo que seria o espaço perfeito para avançar com os ensaios do projeto, constituindo de igual forma uma possibilidade de ser utilizado como lugar de apresentação pública do seu resultado.

Quando cheguei ao novo espaço no dia do primeiro ensaio no tabuleiro de cartão, encontro um grupo de quatro pessoas a descarregar montes de caixas de peixe de

uma carrinha que se encontrava à porta do prédio, vejo pela primeira vez o tabuleiro de cartão a ser pisado por pés calçados e vejo ao fundo amontoados de caixas de transporte de peixe azuis, completamente novas, a ocupar cerca de um quarto da área do espaço forrado (cf. Anexo 2.5.2). Dentro de pouco tempo chegariam os agentes criativos ao novo espaço e não se poderia desperdiçar o tempo de ensaio, uma vez que estes não eram frequentes, pelo que optei por incluir as caixas de peixe no primeiro jogo de interação com o tabuleiro com o propósito de estudar a influência da «mascarada».

No seu livro “Homo Ludens”, Johan Huizinga (2000) refere que “*a capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifesta-se de modo marcante no costume da mascarada.*”(p.9), acrescentando que “*o indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa. É outra pessoa*” (p.9). De modo a perceber de que forma a «mascarada» poderia ter impacto nas ações dos agentes criativos na adaptação ao espaço do «tabuleiro de jogo» coloquei no topo de cada torre de caixas um conjunto de vestuários e de adereços que mais tarde seriam incluídos no exercício e afastei-as para as laterais do tabuleiro, de modo a ser possível haver espaço para o aquecimento no qual o agentes começavam deitados ganhando consciência do seu corpo que deveria ser ativado gradualmente, de acordo com os impulsos que a música poderia gerar no mesmo, enquanto criavam uma ficção que desse propósito às suas ações. Uma vez construídas essas ficções, os agentes podiam passar a ganhar consciência das caixas e mexer nelas, apropriando-se do que nelas encontrassem para desenvolver o seu personagem ficcional (cf. anexo 2.6). Neste exercício, ao criar a sua ficção, cada agente desenhou o seu próprio percurso no tabuleiro de jogo; chegado o momento de se apropriarem do vestuário para dar sentido ao personagem que haviam construído, todas as suas ações se tornaram muito mais claras, tornando possível a quem estava de fora uma interpretação mais clara daquilo o que estava a acontecer no tabuleiro. Estando o primeiro nível ultrapassado, foram ditadas novas regras em que os agentes criativos passariam a ganhar consciência dos outros jogadores podendo interagir entre si, através de novas propostas de vestuário às quais não podiam recusar, o que implicaria a composição de novos personagens e, portanto, novas formas de agir no «tabuleiro de jogo».

Neste jogo foi possível perceber que a materialização do espaço de jogo através do tabuleiro de cartão implementado no espaço de ensaio teve uma forte influência na

concentração e atitude dos agentes criativos: separando o espaço onde vigoram as regras do jogo, do espaço quotidiano alimentado pela realidade, o que contribuiu para a «transformação» dos indivíduos em jogadores, a partir do momento em que equipados e de pés descalços pisavam o cartão.

*“uma das características mais importantes do jogo é a sua separação espacial em relação à vida quotidiana”, isto acontece porque “É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e as regras têm validade”.*  
(Huizinga, 2000, p. 14)

Aqui, também percebi a potencialidade cénica das caixas de transporte de peixe que se haviam apresentado, inicialmente, como um empecilho e agora enriqueciam o próprio tabuleiro, conferindo-lhe profundidade e cor, sendo que, o facto de se parecerem com peças de legos e de permitirem encaixes que viabilizam construções acabou por constituir a bifurcação que viria a guiar o projeto para a fase seguinte. Esta constatação serviu de gatilho para planear o jogo do próximo ensaio, no qual era suposto os agentes criativos moverem as peças (caixas) para um propósito comum; o que ia de encontro aos propósitos desta mesma pesquisa. Aqui, depois do aquecimento, dei algum tempo aos agentes criativos para se juntarem de modo a discutir um plano para mover as peças no espaço do tabuleiro, sendo que tinham liberdade para construir o que quisessem desde que chegassem a um acordo. Depois de algum tempo começaram a mover as peças na construção de um muro edificado na fronteira do tabuleiro, impedindo a quem estava fora do tabuleiro ver o que se passava no espaço de jogo (cf. anexo 2.7.10). Depois de conversar com os agentes criativos sobre a sua opção eles confessaram que se esqueceram de que havia um fora, uma vez que estavam absorvidos na construção não se preocuparam com quem estava a ver, só queriam construir um «forte». Pedi-lhes para repetir o exercício com a consciência de que havia público fora do tabuleiro e que, portanto, não podiam impedir a visão do mesmo para o espaço de jogo. Desta vez os agentes não sabiam o que fazer e não conseguiram chegar a uma conclusão conjunta, passando mais tempo a discutir sobre o que fazer do que a mover as peças, pelo que lhes retirei o recurso à palavra e começaram a comunicar através da movimentação das peças de acordo com as suas opções individuais sem propósito comum, os resultados foram outros uma vez que estavam libertos da aprovação do grupo para as suas escolhas e foram

criadas diferentes experiências cenográficas no espaço do tabuleiro (cf. anexos 2.7.16; 2.7.15; 2.7.16; 2.7.20 e 2.7.21). Mais tarde esses espaços viriam a servir de gatilho para novos jogos nos quais se misturou a potencialidade da «mascarada» na composição do personagem através do vestuário em interação com os espaços que os agentes haviam construído com as peças do jogo através de diferentes improvisações.

Neste segundo nível, o grupo mostrava-se muito mais envolvido com o projeto do que na fase anterior, apesar de nunca ter todos os agentes presentes em nenhum ensaio desta fase foi possível avançar com os agentes presentes em cada jogo, contudo o tempo havia passado e era urgente juntar as peças encontradas até aqui e esboçar com elas uma proposta dramatúrgica para a construção teatral.



### **Nível 3 – Ordem**

Tendo o universo temático sido descoberto no «nível do Caos» e posto em causa no «nível do Jogo», no qual foram feitas experiências em seu redor, passa a ser o momento de juntar as «peças» e definir a ordem que viria a compor o produto final. Neste nível foram feitos testes e experiências de montagem com os elementos que o grupo de trabalho decidiu incluir no espetáculo teatral e respetiva adaptação ao espaço de apresentação pública.

Trata-se da fase em que as decisões têm de ser tomadas, e para isto, é necessário que o grupo de trabalho se reúna na tarefa de procurar ver, de forma panorâmica, o emaranhado de percursos percorridos com o material gerado, de modo a perceber de que forma se expandem as ramificações e decidir de como pode esta árvore ser podada na composição teatral, ou, dito de outro modo, ordenar as diferentes propostas e indicar os encaixes possíveis de modo a testar a sua relação, procurar o equilíbrio (ou desequilíbrio) visual e a pertinência do seu conteúdo, de categorizar a informação e encontrar uma colocação na ordem das cenas.

O momento de encontrar a ordem perde as características de aleatoriedade que marcavam o nível do jogo em que tudo podia ser qualquer coisa, este é o momento de perceber qual é a «coisa», perdendo gradualmente o padrão caótico deste processo que permitiu até aqui deixar todas as «portas» abertas, e que agora se irá cristalizar numa obra teatral.

### **Descrição do Processo**

Apesar de se tratar de um processo de construção colaborativa no qual se pretende que o material seja trabalhado em conjunto com a equipa de agentes criativos, é importante lembrar que os indivíduos que constituem esta equipa se tratam de jovens estudantes com tempo limitado para dedicar a este projeto, o que fez com que grande parte do trabalho de decisão e composição teatral tenha recaído sobre mim que, a certa altura, passei a assumir as funções de dramaturga e encenadora, e os agentes criativos de atores. Contudo isto não aconteceu de um momento para o outro, foi um processo gradual que surgiu como forma a responder às urgências do projeto.

Antes do primeiro encontro com o grupo de trabalho na fase da ordem tracei um

primeiro esboço dramaturgico composto por pequenos textos que escrevi à volta do material gerado nas diferentes fases do processo, juntamente com outros textos retirados dos diários dos agentes criativos e de outros autores, nomeadamente, Fernando Pessoa e Hakim Bey. Contudo, ainda nada estava definido, tratavam-se apenas de textos soltos que seriam discutidos com o grupo de trabalho de modo a perceber de que forma poderíamos construir o guião teatral, pelo que o primeiro passo nesta fase foi a análise destes textos, (de modo a perceber com quais o grupo decidia avançar e aqueles que não faziam sentido no seu conjunto) e considerações sobre possíveis estruturações cénicas. Neste momento o espaço idealizado para a montagem do espetáculo teatral era a garagem na qual tínhamos vindo a ensaiar no «Nível do Jogo», pelo que, nas primeiras reuniões criativas foram traçados planos que idealizavam a adaptação das ideias discutidas de modo a tirar partido das características desse mesmo espaço.

Traçado o primeiro rascunho era altura de testar a viabilidade das ideias discutidas através da materialização das mesmas no «tabuleiro de jogo» onde se encontravam as peças que viriam a constituir a ponte entre as cenas através da manipulação da cenografia adotada para cada uma. As peças foram colocadas em jogo a partir do momento em que as deixaram no tabuleiro e, portanto, estava para todos claro a sua importância, assim, ficou decidido tratar desta encenação como de um jogo que procura mover as peças para um propósito comum entre os agentes criativos que no tabuleiro se transformam em jogadores das próprias urgências.

Uma vez distribuídas as falas do texto que cada agente teria de decorar, voltamos a repetir o jogo no qual foi construído um muro que separava o tabuleiro de jogo do espaço que pertence à vida real com a variável de haver um jogador que põe em causa a sua construção e boicota a mesma, contudo, os restantes agentes teriam de ser implacáveis de modo a não permitir que nenhum elemento possa impedir o cumprimento do «propósito comum». Depois de várias repetições à volta desta construção, variando as indicações de modo a conferir ritmo na articulação das ações, percebemos que poderia ser este o início da peça em devir. Passados uns dias fui contactada por um amigo que soube que eu andava à procura de cartão e tinha uma caixa de grandes dimensões que ia pôr ao lixo, porém, quando a fui ver, percebi que não tinha nenhum veículo grande o suficiente para a transportar e a caixa tinha demasiado potencial cénico no «tabuleiro de jogo» para ser abandonada, pelo que

convidei os agentes criativos a transportá-la em conjunto do centro de Vila do Conde até à garagem nas Caxinas de modo a filmar o percurso e possivelmente transformar esse vídeo num «objeto» a incluir na apresentação do espetáculo. Esta caixa viria a transformar-se na prisão do jogador que contestava a construção do muro.

Definida a primeira cena, foi-se dando continuidade aos testes de demonstrabilidade cénica no enquadramento sequencial das cenas propostas, definindo o primeiro rascunho do guião que se pensou quase pronto. Contudo o inesperado manifestou-se no dia 31 de Maio de 2017 quando o espaço da garagem onde estava implementado o «tabuleiro de jogo» e no qual se esperava apresentar publicamente o produto deste projeto, ficou inviabilizado por divergências com as vizinhas do prédio que ameaçaram a proprietária que nos havia emprestado o espaço, no qual tínhamos vindo a ensaiar nos últimos dois meses, com um processo em tribunal caso o grupo continuasse a encontrar-se lá. Passou a ser urgente encontrar um novo espaço suscetível de adaptar a composição da ordem que estávamos a desenvolver nesta fase. Para isto contactei a presidente da associação para perceber se seria possível alargar o orçamento deste projeto de modo a alugar um espaço capaz de acolher o espetáculo, tendo esta consentido dentro de determinados limites monetários, avancei com o aluguer do espaço de um antigo talho na Rua do Lidador em Vila do Conde. Este espaço era bem diferente do anterior, mas nessas diferenças possuía vantagens que não havia imaginado possíveis anteriormente. Este novo espaço era constituído por dois compartimentos: logo a seguir à porta de entrada encontra-se o primeiro no qual havia uma grande montra em vidro que era necessário revestir de modo a garantir a privacidade dos ensaios, em frente à porta de entrada havia uma outra porta que se abria para o segundo compartimento com uma casa de banho e uma varanda ao fundo – este seria o espaço ideal para implementar o «tabuleiro de jogo».

Agora os ensaios passariam a acontecer no espaço do talho, pelo que o primeiro passo seria transportar o material (camadas de cartão, caixa grande de cartão e oitenta caixas de transporte de peixe) de modo a perceber de que forma poderíamos adaptar o trabalho desenvolvido na garagem até este momento do nível da ordem ao novo espaço onde o trabalho viria a ser apresentado. Contudo as características do espaço eram bem diferentes e à medida que os atores iam aparecendo nos ensaios com o texto decorado foram feitas experiências de montagem cénica através das

construções com as peças – foi num destes ensaios que resolvi assumir a própria construção cénica como um jogo, separando a primeira sala enquanto espaço onde os jogadores aquecem e se preparam para entrar na segunda sala onde este iria decorrer – para isto as caixas iriam começar na primeira sala separando o espaço de preparação de cada jogador, que na realidade, acabaria por ser o espaço de aquecimento de cada ator antes de entrar em cena. Assim, a ordem do espetáculo seria reformulada, assumindo este momento de preparação como a primeira cena antes da construção do próprio muro que viria a separar público e atores na fronteira do tabuleiro. Com esta alteração, todas as outras cenas ganhavam um novo sentido neste universo do jogo que acabaria por contaminar a dramaturgia, permitindo a finalização do guião definitivo (ver o anexo em 3.1) podendo-se então passar a testar a sua demonstrabilidade cénica nos próximos ensaios juntando a luz, o som, os figurinos e marcando as mutações cenográficas através da utilização das caixas ao longo das cenas (ver os anexos em 3.3).

Vendo a disposição das torres de caixas a separar o espaço de preparação de cada agente criativo na primeira sala tornou-se evidente que o cartão deveria também aqui estar presente em cada estação, assim como as fichas de perfil que cada agente criativo preencheu no primeiro nível do projeto – estas seriam entregues na bilheteira aquando da chegada dos participantes marcando o momento de início do espetáculo. Tratando-se a primeira sala do espaço de preparação dos «jogadores» que vinham do exterior para participar, tratava-se de igual forma da sala de receção ao público que vinha para ver o «jogo», o que contribuiu para transformar este espaço numa espécie de instalação com os elementos gerados pelos agentes criativos ao longo do processo que deu origem àquilo que iria acontecer no tabuleiro de jogo. Para isto, aproveitei o facto das paredes serem feitas de azulejo branco para as preencher, com marcadores de cores diferentes, com todas as urgências e mapas desenvolvidos ao longo do processo; a montra também não podia ser ignorada, pelo que foi forrada a cartão, com uma abertura central onde estaria uma televisão a passar o vídeo do transporte da «prisão» de cartão, em cima de um balcão de caixas onde viria a ser a bilheteira nos dias do espetáculo; e por último, o som presente no momento inicial seria o de um frigorífico de modo a remeter para o antigo talho que, agora, albergava o projeto. Assim, aquilo que foram as sementes plantadas secretamente pelos agentes criativos quando tudo começou eram agora expostas nas paredes juntamente como os atores

que vêm para participar e para isso tiravam a roupa que trazem do exterior para vestir aquela que os colocaria em jogo, preparando para isso o corpo e a voz, de modo a tornar o seu instrumento de atores apto para pisar o tabuleiro onde se encontrariam para o jogo final de encontro com o público. O nome escolhido para o espetáculo – Para saber onde acaba/o – relaciona-se com este confronto final entre os agentes criativos e o público que recebe o espetáculo resultante do processo que acaba com o mesmo (é o processo que acaba com a apresentação do seu resultado e são os personagens que se procuram a si e aos outros, na tentativa de perceber quem são, a fronteira que os separa e o «lugar» onde acabam).

Como a associação Camaleões d’Alma não tinha um equipamento de som, pedi emprestado a outra associação juvenil sediada na Póvoa de Varzim, nomeadamente os Pathos, convidando-os assim para assistir ao ensaio geral, de modo a que os agentes criativos possam ser confrontados com a presença do público antes do dia da estreia. Para o trabalho de sonoplastia tive a ajuda do fotógrafo Nelson d’Aires que aceitou o desafio de operar a mesa de som já que estava familiarizado com o trabalho desenvolvido, uma vez que fez o acompanhamento fotográfico nas diferentes fases do projeto, tratando-se, portanto, do autor de todas as fotografias em anexo. Relativamente à luz, esta seria operada pelos agentes criativos durante as diferentes cenas uma vez que optamos por manipulá-la através de lanternas de cabeça. Neste momento, a ordem estava definida, contudo era necessário esquematizar toda esta informação de forma a tornar legíveis as movimentações das peças na construção dos cenários e respetiva utilização das lanternas, pelo que teve de ser feito outro guião no formato de storyboard (cf. anexo 3.3).

Estava quase tudo pronto, contudo, desde que este processo começou até ao primeiro dia da semana em que o espetáculo seria estreado, ainda não tinha sido possível reunir todos os agentes criativos no mesmo ensaio. Era segunda-feira e os atores ainda não tinham nem o texto nem a sequência das cenas bem decorados, pelo que havia grandes motivos para preocupação, era necessário um esforço redobrado da parte deles que ainda não tinham ganho consciência da inevitabilidade da apresentação pública do projeto que viria a acontecer dentro de três dias. Nesta semana, a presença assídua da minha orientadora durante os ensaios teve um papel preponderante no que diz respeito ao acabamento do projeto, uma vez que despertou a responsabilidade adormecida nos agentes que haviam negligenciado o trabalho de

estudo que deveriam fazer em casa com guião, decorando as suas falas de modo a torná-las seguras assim como a sequência das cenas. Foi, portanto, na última semana que os agentes passaram a comprometer-se seriamente com o projeto que tratavam agora com profissionalismo, dedicando muitas mais horas no espaço de trabalho a rever as suas cenas e a ensaiar a forma como as interpretavam.

O resultado deste projeto foi pela primeira vez apresentado publicamente no dia 12 de Julho de 2017, no ensaio geral para o qual foram convidados os restantes elementos da associação Camaleões d'Alma e dos Pathos que, tratando-se dos primeiros «elementos externos» a receber o espetáculo, foram os primeiros a vestir a segunda sala com os comentários sugeridos pelo mesmo. Nos três dias seguintes aconteceram as apresentações oficiais nas quais o espetáculo foi apresentado e recolhidas as contribuições do público que as finalizavam com a sua intervenção nas paredes, tornando-se os últimos participantes da construção (cf. anexo 3.4).

## Conclusão

Esta pesquisa começou com o pensamento de que todos somos uma espécie de bailarinos, de seres em movimento que coreografam as suas ações, construindo dramaturgias que justificam os dias, atribuindo «papéis» a tudo e a todos – é a forma que temos de lidar com o Caos existente nas incertezas do mundo. O facto de ter optado por partir de um «estado de Nada» na tentativa de vir a encontrar a linguagem do grupo teatral, implica o anulamento de todas as dramaturgias que poderiam dar sentido ao teatro que os agentes criativos envolvidos conheciam, implicando a contemplação do espaço vazio que só será preenchido pelas suas decisões perante o mesmo. Aqui, o ponto de fuga que cada agente representa é que determina as linhas lançadas que, no seu conjunto entrelaçado, viriam a criar a rede que suportaria a infra-estrutura de tudo o que viria a ser construído ao longo do processo de criação teatral. Aqui, está presente o pensamento de que a visão de um só «ponto de fuga» é limitada e restrita à abrangência da amplitude do seu ângulo, ocultando a visão completa do objeto que só poderá ser observado quanto perspectivado a partir de diferentes pontos de vista. Foi também a forma de fazer com que indivíduos que querem fazer teatro, pensem sobre o teatro que querem fazer e o que querem com ele dizer, impedindo-os de ligar o «piloto automático» com o qual decoram um texto e seguem indicações, mas antes faze-los olhar para si próprios e para o mundo do qual fazem parte, conferindo-lhes a responsabilidade autoral de quem intervém na «folha em branco».

Foi um processo complicado na medida em que rompeu com o seu «plano de reconhecimento» plantado no hábito de se deixar levar pelos caminhos indicados, de serem executores de tarefas em vez de agentes criativos. Penso que esse foi o motivo de algumas desistências por parte dos agentes que não se sentiam confortáveis com este novo papel de ser constantemente desafiados a falar e a agir por si próprios, e de serem responsáveis pelas suas decisões; contudo, o grupo de seis indivíduos que continuaram o projeto, desenvolvendo-o até ao fim, foram entregando-se cada vez mais ao mesmo, evoluindo com os seus contributos que revelavam um pensamento cada vez mais envolvido com a matéria em transformação, assim como com as respetivas traduções no plano de experimentação no qual se moviam para as resoluções dos problemas que iam surgindo.

Os dispositivos de jogo que foram implementados no segundo nível deste processo para tratar a matéria gerada pelos agentes no nível do Caos, contribuíram para que aquilo o que era dito não ficasse suspenso na abstração da interpretação das palavras de cada um, funcionando enquanto processo alquímico de transformação da abstração pensada e escrita por si e pelos outros, em ações e objetos concretos apresentadas no espaço tempo e discutidas pelo grupo presente no momento de tradução. Porque, pensar, toda a gente pensa, cada um à sua maneira, contudo, chegado o momento de traduzir esse pensamento com o objetivo de se apresentarem a um público que as irá interpretar, implica a procura da linguagem capaz de comunicar aquilo o que está na cabeça de cada um, daquilo o que é posto no papel irracionalmente e que, no momento de encontrar alguma razão, são encontrados e imaginados diferentes ângulos de o compreender e comunicar.

Chegado o momento de compor a obra teatral, foi necessário olhar para o processo de forma distanciada de modo a encontrar as recorrências presentes no material encontrado nos dois primeiros níveis em que os agentes ditaram as «urgências» que queriam transportar para a obra e a forma como as trabalharam no jogo das suas traduções. Para além deste tipo de trabalho, que era já previsto acontecer desde que o projeto foi delineado, há também o processo de lidar com os elementos imprevisíveis do acaso: como foi o caso das duas centenas de caixas de transporte de peixe que surgiram no «tabuleiro de jogo» e a mudança de espaço para o qual o nível da ordem se iria voltar na composição do espetáculo teatral. Ambos estes «incidentes» acabaram por ser vantajosos para o processo, uma vez que as caixas se transformaram em peças de jogo em cima do tabuleiro acabando por ser centrais na cenografia e responsáveis até pela união dramática da conceção teatral; assim como a alteração do espaço no qual foi finalizado o último nível, e no qual também os «fantasmas» do processo estiveram presentes nas paredes, permitindo lembrar aos agentes criativos de onde aquilo o que se preparavam para apresentar tinha partido, assim como permitia ao público espreitar a matéria-prima com qual o processo começou a ser cozinhado meses antes. Os atores chegam ao espaço no dia do espetáculo ao mesmo tempo do que o público, e dirigem-se ao mesmo balcão: uns para comprar bilhete para ver o espetáculo e os outros para apresentarem a sua ficha de perfil de agente criativo que lhes daria acesso ao figurino (ou equipamento de jogo) que lhes era entregue para participar no espetáculo, ou seja, no jogo final

para o qual se haviam preparado, para saber onde acaba o.

Na forma como não se cumpriram os «protocolos teatrais», esta obra revelou-se profana, na medida em que rompeu com a forma como se pensou ser suposto fazer-se «as coisas», os seus rituais foram privados e a sua realidade exposta no próprio espaço, vestido de segredos, em que é apresentada, e no fim opiniões são desnudadas. Mas também o teatro, em certa medida rouba a realidade das coisas, das pessoas, dos lugares e até do próprio tempo, trata-se de uma profanação da realidade, ao mesmo tempo que a sacraliza, na medida em que lhe dá relevo e importância, direcionando todas as atenções para a sua interpretação. No vai e vem dos dias comuns, grande parte dos indivíduos limitam-se a viver as suas rotinas, esquecendo-se de guiar o pensamento em direção às possíveis interpretações das particularidades que delas podem brotar. O teatro desperta esta atenção não só para quem o «pratica», mas também para quem o vê, na medida em que se trata de uma espécie de «dispositivo» que concede ao indivíduo, enquanto espectador, a função de recetor do espetáculo com o qual embate, pedindo que a sua atenção se debruce sobre o fragmento de realidade mascarada de ficção que lhes é apresentado. Não há regras para se ser espectador, nem ator, nem criador, assim como não há regras para se ser pessoa. Há normas de conduta regidas pelo hábito construído à volta do que se tornou uma convenção, contudo, é sempre possível parar e pensar nessas normas e o sentido que fazem com aquilo que aprendemos e acreditamos, assim como podemos fazer a experiência de as pôr em causa sem as desvalorizar, mas antes, perspetivar diferentes possibilidades, pela simples experimentação com a variação do ponto de vista.



## Bibliografia

- Agamben, Giorgio. (2007). *Profanações*. (1ª Edição) São Paulo: Boitempo Editorial.
- Agamben, Giorgio. (2009). *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos.
- Artaud, Antonin. *O Teatro e o seu Duplo*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda.
- Badiou, Alain. (2002). *Pequeno Manual de Inestética*. (2ª Edição). São Paulo: Estação Liberdade.
- Béhar, Henry & Carassou, Michel. (2015). *Dada – História de uma subversão*. (1ª Edição). Lisboa: Antígona.
- Bey, Hakim. (2003). *CAOS Terrorismo Poético e Outros Crimes Exemplares*. Conrad Editora do Brasil.
- Brennan, Richard. (1994). *A técnica Alexander*. Lisboa: Estampa.
- Brook, Peter. (2008). *O Espaço Vazio*. Lisboa. Orfeu Negro.
- Buzan, Tony. (2005). *The Ultimate Book of Mind Mapping*. HarperCollins ebooks. Recuperado em Agosto, 2012, de <https://archive.org/details/pdfy-MEuyCwZKGT3fqH56>
- Cioran, Emil. (1995) *Breviário de Decomposição*. (2ª Edição). Rio de Janeiro: Rocco.
- Etchells, Tim. (13 de Abril, 2010). *Em retrospectiva*. The Guardian.
- Huizinga, Johan. (2000). *Homo Ludens* (4ª Edição). Editora Perspectiva S.A.
- Gil, José (28 de Outubro, 2015). *Caos, Loucura e Criação*. Jornal de Letras Artes e Ideias.
- Molinari, Cesare. (2010). *História do Teatro*. Lisboa: Edições 70.
- Nietzsche, Frederich. (2009). *A Filosofia na Idade Trágica dos Gregos*. São Paulo: Edições 70.
- Oddey, Allison. (1994). *Devising Theatre: A practical and theoretical handbook*. London: Routledge.
- Primogine, Ilya. (2002). *As Leis do Caos*. (2ª Edição). São Paulo: Editora UNESP.



# ANEXOS

---

O Nada em potência de Tudo

JÚLIA RODRIGUES

MESTRADO DE TEATRO ENCENAÇÃO

FOTOGRAFIAS

NELSON D'AIRES

---

ESMAE



# NÍVEL I - CAOS

## 1.1 - AQUECIMENTO



1.1.1



1.1.2



1.1.3



1.1.4



1.1.5



1.1.6



1.1.7



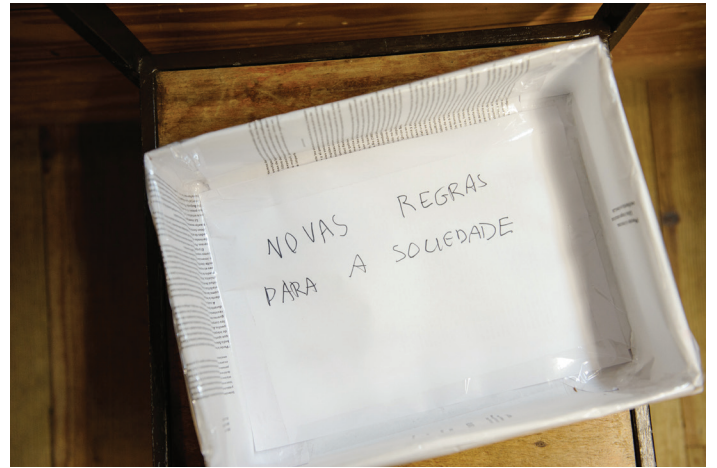
1.1.8

# NÍVEL I - CAOS

## 1.2 - RECOLHA MATERIAL



1.2.1



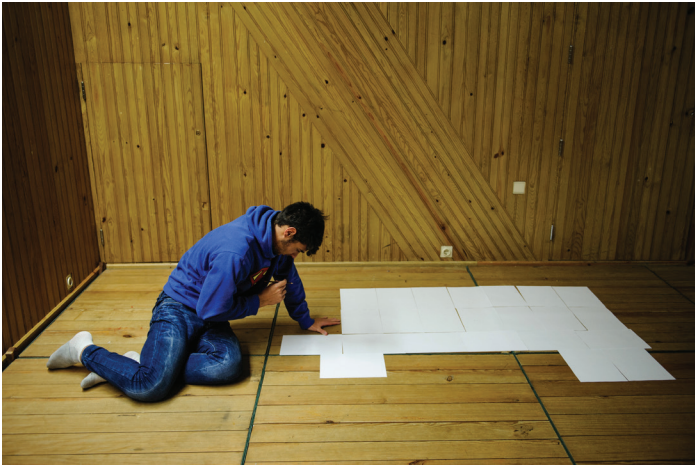
1.2.2



1.2.3



1.2.4



1.2.5



1.2.6



1.2.7



1.2.8



1.2.9



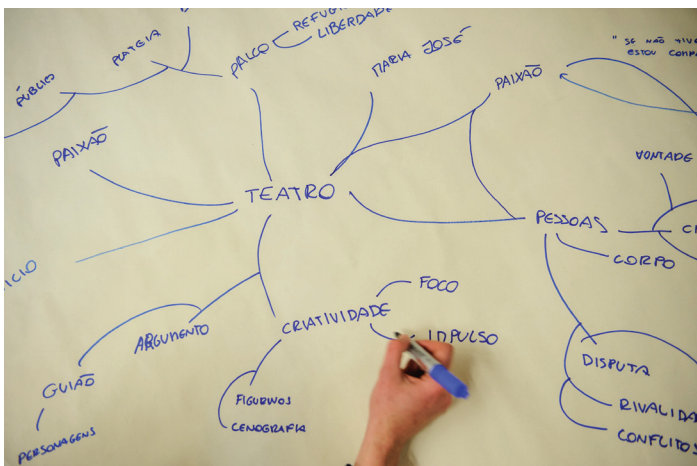
1.2.10



1.2.11



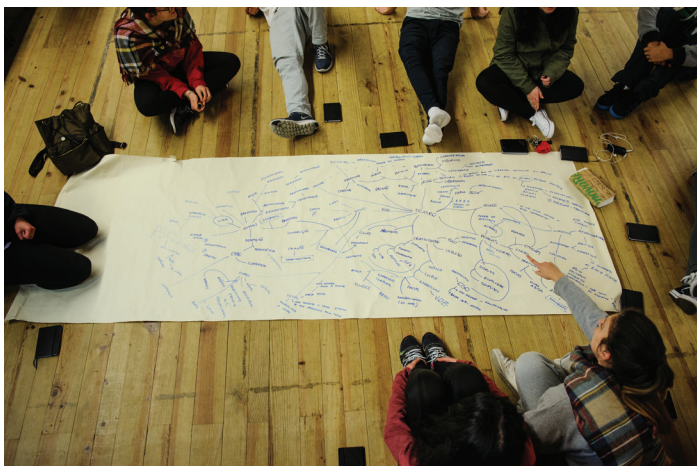
1.2.12



1.2.13



1.2.14



1.2.15



1.2.16



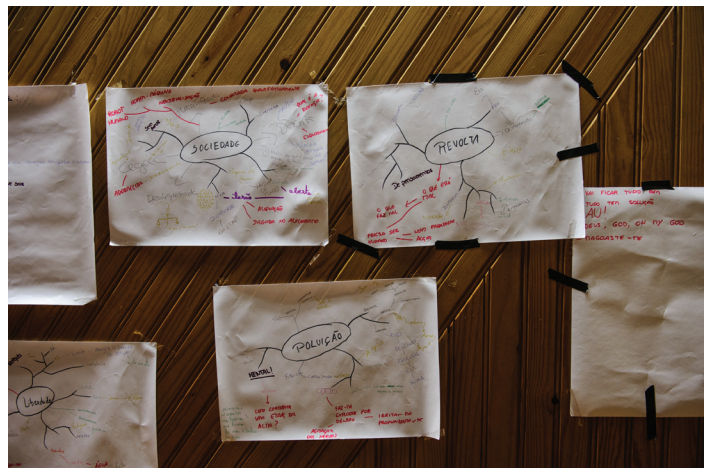
1.2.17



1.2.18



1.2.19



1.2.20



1.2.21

# NÍVEL I - CAOS

## 1.3 - FICHA DE PERFIL DO AGENTE CRIATIVO



1.3.1



1.3.2



1.3.3

Nome:

Idade:

E- Mail:

Alergias:

Piercing(s) e/ou Tatuagens:

Medidas:

- Altura:
- Ombros:
- Anca:
- Cintura:
- Peito:
- Braço:
- Perna:
- Calçado:

Desporto(s):

Atividades de interesse:

Medo(s) assumido(s):

Super Poder(es):



Filme(s) preferido(s):

Peça(s) de teatro preferida(s):

Serie(s) preferida(s):

Livro(s) preferido(s):

«Ódio(s)» de estimação:

Paixões/ «coisas» que te fazem vibrar:

Mudanças mundiais:

Mudanças locais:

Mudanças internas:

Escreve qualquer coisa, não importa o quê:

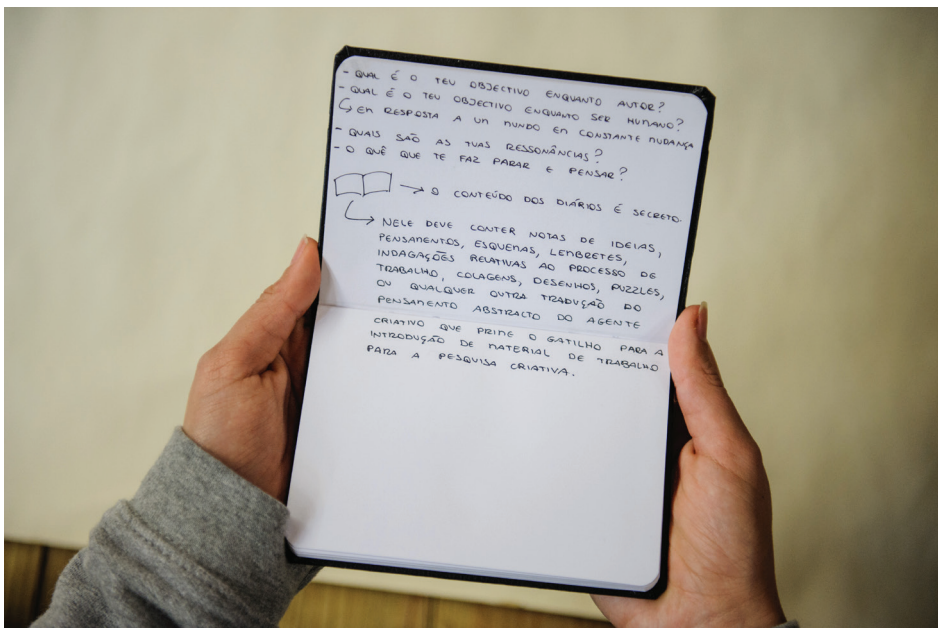
Desenha qualquer coisa não importa o quê:

# NÍVEL I - CAOS

## 1.4 - DIÁRIOS



1.4.1



1.4.2

# NÍVEL II - JOGO

## 2.1 - PRIMEIRAS IMPROVISAÇÕES



2.1.1



2.1.2



2.1.3



2.1.4



2.1.5



2.1.6



2.1.7



2.1.8



2.1.9



2.1.10

# NÍVEL II - JOGO

## 2.2 - EQUAÇÕES COM PALAVRAS

5) NUNCA SONOS NÓS MESMOS QUE CÁ ESTAMOS.  
SÓ NÓS SABEMOS QUEM SONOS  
QUEM SONOS AFINAL?

CA → ADVERBIO = AQUI = NESTE LUGAR = PARA AQUI  
= ENTRE NÓS  
DO LATIM ECCU HIC → « EIS AQUI »

→ SE CÁ ESTAMOS E NÃO SONOS NÓS MESMOS  
QUEM ESTÁ CÁ? → ONDE É CÁ?

1) SE NÃO ESTAMOS NÓS MESMOS, CÁ ONDE ESTAMOS NÓS MESMOS?  
2) QUEM SONOS NÓS MESMOS?

Se (SÓ) NÓS SABEMOS QUEM SONOS  
1) NUNCA SONOS NÓS MESMOS QUE (CÁ) ESTAMOS

NINGUÉM SABE QUEM SONOS PORQUE (SÓ) NÓS SABEMOS  
QUEM SONOS E NÓS NUNCA CÁ ESTAMOS

SABER → TER CONHECIMENTO OU NOTÍCIA DE (ALGO)  
ESTAR A PAR (DE)  
→ TER O SABOR OU O GOSTO

- (SÓ) NÓS ESTAMOS A PAR DE QUEM SONOS  
MAS COMO PODEMOS SER SEM ESTAR CÁ?

2.2.1

- SÓ NÓS TEMOS O SABOR OU O GOSTO DE NÓS  
MESMOS → PORQUE SE NUNCA SONOS NÓS MESMOS QUEM  
CÁ ESTAMOS

NINGUÉM PODE PICHAR, SABOREAR  
OU GOSTAR

SABER → VERBO TRANSITIVO

- (SÓ) NÓS → ESTAR HABILITADO PARA (QUEM SONOS)
- (SÓ) NÓS → SER INSTRUIDO EN (QUEM SONOS)
- (SÓ) NÓS → ESTAR CONVENCIDO DE, ESTAR CERTO DE, ACHAR
- (SÓ) NÓS → GUARDAR NA MEMÓRIA, TER DE COR (QUEM SONOS)
- (SÓ) NÓS → CONSIDERAR, TER COMO (QUEM SONO)

BÁSICAMENTE (SÓ) NÓS ESTAMOS HABILITADOS PARA SER  
QUEM SONOS, PORQUE (SÓ) NÓS SOMOS INSTRUIDOS EN QUEM  
SONOS, PELA QUE (SÓ) NÓS ESTAMOS CONVENCIDOS, (SÓ) NÓS  
ESTAMOS CERTOS, (SÓ) NÓS ACHAMOS QUEM SONOS PORQUE  
(SÓ) NÓS MESMOS GUARDAMOS NA MEMÓRIA E TEMOS  
DE COR (QUEM SONOS) → ENTÃO (SÓ) NÓS CONSIDERAMOS E  
TEMOS COMO (QUEM SONOS)  
PORQUE NUNCA CÁ ESTAMOS

NINGUÉM NOS VÊ

2.2.2

# NÍVEL II - JOGO

## 2.3 - CONFERÊNCIA INTERPLANETÁRIA



2.3.1



2.3.2



2.3.3



2.3.4



2.3.5



2.3.6



2.3.7



2.3.8

# NÍVEL II - JOGO

## 2.4- CONSTRUÇÃO DO TABULEIRO



2.4.1



2.4.2

# NÍVEL II - JOGO

## 2.5- PEÇAS IMPREVISTAS DO JOGO: CAIXAS



2.5.1



2.5.2

# NÍVEL II - JOGO

## 2.6- IMPROVISACIONES COM VESTUÁRIO



2.6.1



2.6.2



2.6.3



2.6.4



2.6.5



2.6.6



2.6.7



2.6.8



2.6.9



2.6.10

# NÍVEL II - JOGO

## 2.7- EXPERIÊNCIAS COM AS PEÇAS: CAIXAS



2.7.1



2.7.2



2.7.3



2.7.4



2.7.5



2.7.6



2.7.7



2.7.8



2.7.9



2.7.10



2.7.11



2.7.12



2.7.13



2.7.14



2.7.15



2.7.16



2.7.17



2.7.18



2.7.19



2.7.20



2.7.21



2.7.22

# NÍVEL III - ORDEM

---

## 3.1- GUIÃO

PARA SABER ONDE ACABA O

## PRIMEIRO MOMENTO

### ATORES/JOGADORES

Agentes criativos chegam ao espaço, à hora que está marcada para o espetáculo, trazem consigo a ficha de perfil de agente criativo que mostram na bilheteira. É-lhes entregue o figurino correspondente – equipamento de jogo. Dirigem-se à sua estação no tapete de cartão.

Colocam a ficha no suporte que lhes é destinado.

Trocam de roupa e começam o aquecimento:

Os atores preparam o seu instrumento para começar o espetáculo.

Os jogadores preparam-se para entrar em jogo.

### PÚBLICO

Entra no espaço do qual nada sabe, em que tudo está por acontecer.

Pode entrar de uma determinada maneira, mas não sabe de que forma vai sair.

Dentro do espaço encontra uma primeira sala com:

- Caixas azuis amontoadas em determinados locais
- Traduções do material gerado durante o processo de trabalho
- Agentes criativos que se preparam para entrar em jogo – mas será que o facto de se encontrarem já expostos não poderá significar que o jogo já começou?

SOM – frigorífico. Quando muda para o som de chuva e trovoadas, Patrícia desenrola o tapete de cartão e dirige-se para a sala 2. Volta para libertar os restantes jogadores. Dirigem-se todos para a segunda sala

## SEGUNDO MOMENTO

### MOMENTO DE CONCENTRAÇÃO E CONECÇÃO EM GRUPO NO ESPAÇO

Agentes reúnem-se em dois grupos de três:

TERESA

ROSA

PEDRO

GONÇALO

PATRÍCIA

MARIA

Dois comandam através do toque o corpo relaxado do terceiro que responde aos impulsos gerados pelos dois.

Depois de algum tempo de exploração em grupo – quando o agente manipulado responde naturalmente aos impulsos gerados no seu corpo e quando os agentes que manipulam conseguem fazer fluir os movimentos do corpo que controlam, trocam naturalmente de funções entre si, sem interromper o fluxo dos movimentos.

Quando toca um telemóvel, este momento é interrompido pelos agentes que percebem a presença de elementos externos fora do tabuleiro.

- Juntam-se em grupos de dois para trocar informações baixinho, tapando a boca de modo a que não seja possível ler os movimentos dos lábios na pronúncia das palavras.
- Juntam-se atrás da torre de caixas para fazer planos relativos à melhor forma de se dar início ao jogo tendo em conta as condições em que se encontram.
- Maria sobe para as costas do Pedro e começam a desmontar a torre, utilizando as peças para construir um muro na fronteira do «tabuleiro». Quando as peças acabam, vão buscar as que estão na sala 1.

## TERCEIRO MOMENTO

### CONSTRUÇÃO DO MURO

Agentes agilizam-se mecanicamente na passagem das peças da sala 1 para a sala 2 para iniciar a construção de um muro cheio de janelas.

À medida que as janelas são preenchidas por outras peças, tapando o espaço que fronteiram com a opacidade que cabe à sua materialidade.

Assim que a Patrícia percebe aquilo o que estão a fazer – fronteirar o terreno de jogo com um muro de peças, barrando a visão do tabuleiro de jogo – inicia o questionamento relativo à máquina que se gerara – questiona o propósito da construção tendo em conta o contexto do jogo / da linguagem que estão a utilizar – performática / teatral / expositiva de um conjunto de pensamentos que se cruzaram.

### PÚBLICO

Pode estar detido em algum detalhe exposto na sala 1 ou a espiar as ações dos agentes na sala 2.

**PATRÍCIA** – Vocês já viram o que estamos a fazer? (ninguém lhe responde) – Gente! Acho que este posicionamento não é o mais adequado! (ninguém lhe responde) Hei! Gente vá lá, temos de repensar o posicionamento das peças isto assim não faz sentido! (Ninguém lhe responde. Patrícia dirige-se a cada um individualmente para tentar chamar-lhes à atenção no que diz respeito aos problemas da construção, mas ninguém liga ao que ela diz e mandam-na voltar para o seu lugar:)

- Anda lá, volta para o teu lugar, estás a atrasar tudo.

- Menos! Não comeces com coisas faz o que tens a fazer!

*(Como ela não aceita o que tem a fazer, Gonçalo começa a força-la! – Estou à espera! Estou à espera! Estou à espera (...). Outros agentes alimentam o trabalho forçado de Patrícia, até que esta explode e tira a máscara para dizer o que tem a dizer):*

**PATRÍCIA** – (tira a máscara) – JÁ CHEGA, PARA MIM JÁ CHEGA! Não vim para aqui para isto! Eu não quero fazer parte disto! Vocês não me podem obrigar só porque sim, só porque nas vossas cabeças acham que estão a cumprir as regras. Desculpem, mas enchi!

**PEDRO** – Olha grande coisa! Não viesses!

**GONÇALO** – Mesmo! Vai te embora! Para fazer o que estás a fazer mais valia não teres vindo!

**PATRÍCIA** - O quê que vos aconteceu? Como é que conseguem pensar dessa forma? Isto não é um propósito comum a partir do momento em que eu não concordo e apresento argumentos que justifiquem a minha posição: O jogo consiste em conjugar as peças para um propósito comum só assim podemos ultrapassar os níveis.

**GONÇALO** – Oh pá que chata, não se cala!

**TERESA** – Deixa de ser problemática! Não vês que tem de ser assim?! Foi o que ficou decidido, não sei porquê que estás a querer arranjar problemas!

**MARIA** – Sim! É melhor parares antes que seja tarde de mais!

**PATRÍCIA** – Expliquem-me.... Expliquem-me porquê que tem de ser assim! Expliquem-me! Conseguem explicar? Querem-se esconder? É isso? Ficaram com medo agora que tudo vai começar! Vergonha, talvez seja vergonha, é isso?

**ROSA** – OMG ! Isto não é suposto ser suposto acontecer!

**MARIA** – Pois, ela está-se a passar!

**Patrícia** - Eu sei que não é suposto eu estar a fazer isto. Mas já não quero saber, percebes? Quero lá saber que se estejam a sentir corrompidos por mim, eu também me sinto corrompida por o que está a ser feito, aqui e agora, cegamente. Temos que ser críticos com as nossas ideias!! Não basta apenas executar!! Para isso existem as máquinas! Se acham que tudo está decidido e regulamentado – Se têm assim tanta certeza

que é assim porque tem de ser assim, onde encontram o espaço para descobrir o que não sabem? O que ainda não experimentaram? Onde encontrarão espaço para ver? Como poderei ver LÁ se CÁ os muros são erguidos? Pensem fodasse! Eu não estou aqui para estragar o jogo de ninguém, estou só a participar!

*(Agentes olham-se entre si com preocupação)*

**PEDRO** - Isto está a ir longe de mais, temos de fazer alguma coisa.

**GONÇALO** - O protocolo diz para isolar os vírus que perturbam o sistema.

**PEDRO** - Teremos de o fazer antes que se propague.

*(Patrícia é presa dentro da caixa: - Aqui tens tudo o que precisas; é para o teu próprio bem; sabias que não podias ter feito isso, não sei porque te queixas agora; eu bem avisei (...) Patrícia tenta lutar contra a sua subjugação infrutiferamente, até que para de manifestar a sua revolta.)*

**PATRÍCIA** – De repente apercebo-me de como é vã a minha fúria, nada alcança para além do meu próprio esgotamento, NÃO ME QUERO DEIXAR AFECTAR POR TUDO ISTO, não quero sentir raiva, não quero ser contaminada por essa doença que vos afeta. Preocuparam-se tanto em erguer muros, que as paredes se ergueram também em vós.

Ainda querem decidir que está na hora de me tornar como vocês? De jogar aos protocolos, convenções e herpes sociais? Quem são vocês para garantir que este é o nosso lado do muro? Quem são vocês para garantir que deve haver um lado? Que deve haver um muro?!

*(Agentes fecham a caixa com a patrícia lá dentro. Silêncio. Continuação da discussão referente aos últimos posicionamentos das peças. Rosa fica em frente à caixa. Percebe que falta uma pessoa para equilibrar o número de jogadores e coloca um espelho em frente à caixa – olha durante algum tempo e depois fala.)*

**ROSA** – Eu percebo a ideia, mas porquê que tem de ser um muro?

**GONÇALO** - Para saber onde acaba.

**ROSA** - O quê que acaba?

**GONÇALO** - O nosso espaço.

**MARIA** - O que nos pertence.

**ROSA** - Please. O espaço é alugado.

**TERESA** - E pronto, o vírus já se alastrou!

**PEDRO** - Isolamo-la?

**TERESA** - É melhor, temos de cumprir as regras.

**ROSA** - Não isolam coisa nenhuma, eu estou completamente ciente das regras do jogo, não me esqueci delas como vocês sabem quem. Não estou a contestar o jogo, só estou a pensar que podemos tentar pensá-lo de outra forma.

**GONÇALO** - Lamento desapontar, mas não há outra forma!

**TERESA** - Os paços têm de ser seguidos senão não se pode chegar ao fim.

**PEDRO** - E depois há mais paços, e depois outros,

**MARIA** - E depois outros

**GONÇALO** - E depois outros

**TERESA** - Mas para isso as regras têm de ser seguidas.

**ROSA** – Mas não se esqueçam que podemos seguir sem pôr gosto: assim segues sem te comprometer com elas. Por exemplo: se elas dizem – DELIMITAR O TERRENO DE JOGO – tu podes delimitar o espaço de jogo sem fronteirar com as peças. Podemos sempre construir outro tipo de muro que sirva a delimitação do espaço, e usar antes as peças para jogar.

**MARIA** - Pois, esse deve ser o próximo passo.

**PEDRO** - Não, nada disso, a construção do muro já faz parte do jogo e, portanto, é para usar as peças!

**TERESA** - Sim, e além disso temos de nos proteger, senão não jogamos a sério!

**ROSA** - Proteger de quê?

**GONÇALO** - Proteger de quê?! LOL. Dos outros!!

**TERESA** - Claro!! Dos elementos externos!

**ROSA** - Do público?

**PEDRO** - Dos juízes!

**MARIA** - Os que não participam.

**ROSA** - Claro que participam! E nem comeces com coisas que aqui não há juízes nenhuns, creio eu. Mas isto também não é o tribunal, portanto se houver, estão fora de serviço!

**MARIA** - Dizes tu! Os juízes nunca estão fora de serviço! O quê que achas que eles vão pensar quando olharem para nós? Quando nos compararem com as suas referências? Não estamos no tribunal, mas também não estamos no teatro – se não há juízes, também não há público!

**ROSA** - Como podes viver com medo do que os outros vão pensar? Para quê que estivemos a treinar este tempo todo, se não para nos pôr em jogo? Não há motivos para ter medo, se dizes que os juízes nunca estão fora de serviço, também te posso dizer que o público nunca está fora de serviço; e o que és tu, senão público quando saís do tabuleiro? Até cá dentro és público da publicação dos outros.

**MARIA** - Não comeces a dar-lhe na hermenêutica senão nunca mais saímos daqui!!

*(Enquanto Rosa diz a próxima fala começa a deslocar as peças que barricavam o portão do muro)*

**ROSA** - “CONQUANTO NENHUM STALIN FUNGUE NOS NOSSOS PESCOÇOS, PORQUE NÃO FAZER ALGUMA ARTE A SERVIÇO DE UMA INSURREIÇÃO?”

**GONÇALO** - Pronto, cá vamos nós!

**MARIA** - Esquece, não adianta discutir, vamos!

**TERESA** - Avançamos com as peças?

*(enquanto o agente revela o comunicado #6 1. “São do Apocalipse” de Hakim Bey os restantes agentes vão desmontando as peças que bloqueiam as janelas do muro construído à boca de cena para distribuir as peças no cenário seguinte.)*

**ROSA** - “NÃO IMPORTA SE É IMPOSSÍVEL. O QUE DEVEMOS ASPIRAR ATINGIR SENÃO O IMPOSSÍVEL? DEVEMOS ESPERAR QUE OUTRAS PESSOAS REVELEM OS NOSSOS VERDADEIROS DESEJOS? SE A ARTE MORREU, OU O PÚBLICO DESAPARECEU, ENTÃO ENCONTRAMO-NOS LIVRES DE DOIS PESOS MORTOS. EM POTENCIAL TODOS SOMOS ALGUM TIPO DE ARTISTA – E POTENCIALMENTE TODO O PÚBLICO RECUPEROU A SUA INOCÊNCIA, A SUA CAPACIDADE DE SE TORNAR A ARTE QUE EXPERIENCIA. DESDE QUE POSSAMOS ESCAPAR DOS MUSEUS QUE CARREGAMOS DENTRO DE NÓS MESMOS, DESDE QUE NOS CONSEGUIRMOS PARAR DE VENDER INGRESSOS PARA AS GALERIAS QUE EXISTEM DENTRO DOS NOSSOS PRÓPRIOS CRÂNIOS, PODEMOS COMEÇAR A CONTEMPLAR A ARTE QUE RECREIE O OBJECTO DO FEITICEIRO: MUDAR A ESTRUTURA DA REALIDADE PELA MANIPULAÇÃO DOS SÍMBOLOS VIVOS.”

**PEDRO** – Oh pá eu começo a achar que nada disto faz sentido.

**TERESA** – Como assim não faz sentido?

**PEDRO** – Não sei, isto é estanho!

**TERESA** – Acho que podia ser mais estanho.

**PEDRO** – Como mais estranho?

**TERESA** – Acho que se não fosse estranho era estranho!

**PEDRO** – Sim, é verdade!

**GONÇALO** – Hei! O quê que vocês estão aí a fazer? Não é suposto pensar-se na coisa quando ainda se está a coisar! Se estás a coisar, coisas, senão, claro que é estranho! No momento tudo é estranho!

**MARIA** – Eu juro que não sei o que se passa com vocês hoje! Logo hoje que tudo é a sério!

**GONÇALO, PETRO, TERESA** – Pois hoje é a sério!

*(Voltam às suas tarefas de desmontagem do muro enquanto a Maria vai buscar a bandeja com as perucas)*

## QUARTO MOMENTO

### À PROCURA DO PRIMEIRO REFLEXO

Depois de Rosa dizer o último texto do terceiro momento na entrada do «tabuleiro» em frente ao espelho, dirige-se ao mesmo e começa a preenche-lo com fita-cola de papel.

Depois escreve com tinta imaginária:

**“NUNCA SOMOS NÓS MESMOS QUE CÁ ESTAMOS. SÓ NÓS SABEMOS QUEM SOMOS”**

*(Teresa e os restantes agentes dirigem-se a Rosa e começa a falar enquanto vão tirando, as fitas do espelho colocando-as no rosto e cabelos dela)*

**MARIA** - Mas como pode alguém saber quem somos se nós nunca cá estamos?

**TERESA** – Para começar:

CÁ é um advérbio de lugar que provém do latim “ECCU HAC” e significa: «EIS AQUI», o que nos indica que implica a presença do sujeito no lugar.

Então,

Se: NUNCA SOMOS NÓS MESMOS QUEM CÁ ESTÁ

- ONDE É CÁ?
- ONDE ESTAMOS NÓS MESMOS?

**PEDRO** – Isso, pura e simplesmente, não faz sentido: como é que alguém haveria de saber quem somos se nós nunca estamos cá?

**GONÇALO** – Pois, ninguém pode saber: SÓ NÓS TEMOS O SABOR OU O GOSTO DE NÓS MESMOS, porque SE NUNCA SOMOS NÓS MESMOS QUE CÁ ESTAMOS, NINGUÉM PODE SABOREAR, PROVAR OU GOSTAR.

**MARIA** – Talvez essa seja a aflição dela! Se calhar ela provou e não gostou do próprio sabor. ou se calhar provou, gostou, e agora não o quer partilhar!

**TERESA** – talvez não seja só uma questão de sabor, até porque podemos interpretar esta afirmação de uma outra forma: podemos também pensar a seguinte intenção: só ELA está habilitada para ser quem é porque só ela foi instruída em quem é, então só pode ser ela a estar convencida de ter achado quem é, porque só ELA guarda na memória e sabe de cor quem é. - Tudo isto porque: NUNCA ESTÁ CÁ E NINGUÉM A VÊ.

**PEDRO** – Exato! Mas vocês estão-se a esquecer de um pequeno pormenor: ELA afirmou em NÓS: tipo: “Só Nós sabemos quem somos, blá blá blá Nós nunca estamos cá” – digam-me agora onde é que está o NÓS quando é só uma pessoa a falar.

**TERESA** – sim, a pessoa de NÓS é plural e não singular, implica a presença de mais do que uma pessoa na mesma afirmação.

**PEDRO** – Então qual é a lógica dela afirmar em NÓS?

**TERESA** – Bem, podemos pensar esse ato de duas formas, até porque aqui diz que é um pronome usado de duas formas: PLURAL MAJESTÁTICO em que a afirmação é proferida de forma majestosa, própria de um soberano ou, de forma oposta, pode ser uma Afirmação colocada no plural de modéstia com o desejo de não dar nas vistas incluindo-se pluralmente na manifestação desse desejo.

**MARIA** – E qual poderá ser esse desejo?

**PEDRO** – Pois, o que me parece que ela quer é que quem CÁ está, saiba quem ELA é, mas isso nunca irá acontecer enquanto ela não for capaz de ser ela mesma cá.

**TERESA** – E há ainda a possibilidade do desejo dela estar a espelhar em si o desejo do que gostaria de ver nos outros sujeitos. Talvez por achar que os sujeitos que “Cá” estão também não sejam eles mesmos. Neste caso o sujeito que afirma “NUNCA SOMOS NÓS MESMOS QUE CÁ ESTAMOS. SÓ NÓS SABEMOS QUEM SOMOS” afirma no Plural para se incluir naquilo o que vê nos outros.

**GONÇALO** – Concluímos então que o sujeito da Afirmação, afirma saber quem é ele mesmo e os outros que inclui no mesmo estatuto, sem conhecimento de causa uma vez que não testou o que pensa que sabe saber de si próprio CÁ.

*(Neste momento, a Rosa tem a cabeça enfeitada com a fita de papel. Ouve-se um barulho da caixa de cartão: agentes dirigem-se à porta da caixa que abrem lentamente. Lá dentro está a Patrícia com o planeta terra ao colo e os restantes planetas a seus pés. Patrícia sai lentamente carregando a terra amaçada ao colo até ao centro. Os agentes pegam cada um no seu planeta para rodopiar sobre ele e sobre a terra. Patrícia afaga a Terra e coloca-a no centro para ir buscar na caixa o seu planeta e entra no novo jogo. Rosa vai tirar as fitas do rosto para a casa de banho.)*

## QUARTO MOMENTO

### Planetário

**Som: valsa – dança com os planetas que saem da caixa, o planeta terra está no centro – Rodam em orbitas sobre si e sobre a terra até ficarem tontos - Depois caem, rodam sobre si de modo a ficar de frente para a terra no centro e falam.**

**TERESA** – Tudo começou com o ser que se encontrou na Terra com vista para o Céu

**PEDRO** - A ignorância torna-o indefeso.

**MARIA** – Claro, não tem respostas que justifiquem a sua existência e isso deixa-o confuso e baralhado.

**PATRICIA** – o tempo passa... e na terra valem as leis dos Homens, são criados os primeiros sistemas de poder em que são delegadas importâncias e responsabilidades pela ação coletiva - OS CRITÉRIOS PARTEM DA FORÇA PARA A INTELIGÊNCIA. Os sistemas adaptam-se à mutabilidade dos tempos e alteram as suas características mediante os contextos que são construídos.

**GONÇALO** – No céu não sabemos o que vale. O Universo é desconhecido. Ninguém pode mandar na chuva nem na tempestade, nas grandes cheias nem nos terremotos.

**TERESA** – Desde os primórdios da atuação racional do ser humano na Terra que não sabemos lidar com os fenómenos inexplicáveis e, talvez por isso, tenhamos evoluído neste sentido à procura de respostas que possam dar alguma explicação, algum alento, alguma razão, sentido ou direção por onde guiar os dias na Terra.

**MARIA** – Temos medo de respostas erradas e temos medo que tudo seja por nada, então procuramos grandes motivos que nos façam mover – algo que justifique o facto de estarmos aqui e agora!

## QUINTO MOMENTO

### Maria Helena

*(som a definir. Gonçalo tem uma ideia – para explorar a fragilidade humana. repentinamente recolhe todos os planetas e começa o programa de astrologia. Coloca uma peruca de papel higiénico – chama o seu público aos seus lugares, para que possam pertencer ao programa, ao novo jogo, exceto a Maria que fica com o planeta terra no centro, acabando por ficar em frente do balcão da astróloga a astróloga)*

**GONÇALO** – Ah! Já sei o que vamos fazer! Ajuda-me a mexer isto!

*(Gonçalo vai dando indicações baixinho aos agentes que montam o próximo cenário que vão seguindo as suas indicações)*

**GONÇALO** – Olá, querido público, juntem-se, juntem-se, os astros comunicam e indicam o caminho, blá blá blá vamos ver quem está em linha blá blá blá produção!!! Blá blá blá então com quem é que eu estou a falar?

**MARIA** – Isso não interessa para nada, o meu nome não é chamado para o caso.

**GONÇALO** – Vê-se logo que não percebe nada de numerologia, senão entendia que os nomes são muito importantes e dizem muito da nossa pessoa! Mas vá, querida eu perdoo-a porque já percebi que tem problemas – foi por isso que ligou para a televisão para os resolver, então diga-me lá quais são os seus problemas minha querida

**MARIA** – O meu problema é que não consigo caber num sistema com o qual não me identifico! Penso na minha existência logo existo conscientemente. Penso nos acontecimentos que ocorreram na minha envolvimento e ordeno-os na minha memória. Dou sentido ao sem sentido com que me deparo e mais tarde percebo que esse não era o sentido que escolheria agora. Mas e então? O tempo não anda para trás e todas as escolhas têm importância, ainda que não me aperceba disso instantaneamente. Valido regras com as quais identifico verdade e justiça e reprovoo aquelas com as quais não concordo – mas o que adianta reprovar as regras na minha cabeça, se na vida real tenho de as cumprir à mesma ou, caso não o faça lidar com as consequências do seu incumprimento.

**GONÇALO** – Ora, minha querida, penso que o seu problema é pensar demais! É óbvio que as regras têm de ser cumpridas, e é óbvio que os sistemas são feitos para funcionar! Todos nascemos num contexto já deve ter idade para perceber isso em vez de se andar por aí a chorar pelos cantos e a fazer de vítima por coisas que não têm importância nenhuma.

**MARIA** – Ou fugir!! Posso sempre mudar de sistema. Procurar o sistema no qual melhor me insiro, posso procurar um sistema com o qual possa encaixar o meu sistema sem o ter de adaptar a regras que não concordo, adulterar, mudar, reestruturar, matar ou trair.

**GONÇALO** – O valha-me deus, isto é demais, a menina só diz disparates.

**MARIA** – Não é disparate nenhum, para ser parte de um sistema tenho de acreditar nele, caso contrário tudo o que eu sou e faço dentro dele, é uma mentira! É um serviço para os interesses de alguém que não os meus!

**GONÇALO**– kfhvkjtr (*Maria Helena finge o barulho da chamada a cair*) bem parece que estamos com problemas técnicos não podemos continuar esta chamada. Também não estou em crer que os meus queridos espectadores estejam com paciência para aturar este tipo de depressão!

*(Gonçalo faz a pausa para o break publicitário em que vai vender a fonte dos desejos que se concretizam com moedas de 2 euros. Até que a luz é cortada e ele reclama pela produção, mas ninguém lhe responde. Começa um som. Rosa entra pela porta da casa de banho com a sua luz acesa e é a única luz que existe. Rosa aponta a lanterna para a Maria que está no centro com a terra ao colo. Quando o som é interrompido, Maria acende a luz da sua lanterna e o próximo diálogo é iniciado.)*

## QUINTO MOMENTO

**Sobre o que pensamos saber.**

**MARIA** - ESTÁS CÁ?

**ROSA** - CÁ ONDE?

**MARIA** - CÁ ONDE EU ESTOU E TU ESTÁS.

**ROSA** - ACHAS QUE ESTAMOS NO MESMO SITIO?

**MARIA** - EU ESTOU CÁ E TU CÁ ESTÁS, PORTANTO, SIM!

**ROSA** - TU ACHAS QUE EU ESTOU CÁ?

**MARIA** - SEI QUE ESTÁS CÁ, PRONTO!

**ROSA** - COMO SABES QUE SOU EU QUE CÁ ESTOU?

**MARIA** - ENTÃO SE ESTÁS À MINHA FRENTE, EU ESTOU TE A VER. TENHO INSTRUMENTOS QUE ME PERMITEM CONTRARIAR A MINHA MIUPIA, PORTANTO JÁ VI QUE ESTÁS CÁ.

**ROSA** - DEVE SER UM TALENTO E TANTO PARA RECORTAR A REALIDADE ATRAVÉS UM SÓ SENTIDO!

**MARIA** - NÃO É SÓ UM: TAMBÉM TE ESTOU A OUVIR E, SE QUIZER POSSO TOCAR, ATÉ PROVAR SE ME DEIXARES.

**ROSA** - CONSIDERAS ENTÃO O MEU CORPO UM INDICATIVO DE MIM PRÓPRIO?

**MARIA** - O TEU CORPO É O INDICATIVO DE TI PRÓPRIO, SEM ELE NÃO PODIAS SEQUER SER.

**ROSA** - QUEM DISSE QUE EU ERA?

**MARIA** - O QUÊ QUE ERA?

**ROSA** - PRECISAMENTE!

*(A luz apaga-se sobre a Maria e a Rosa e acende-se sobre Pedro, Teresa, Gonçalo e Patrícia)*

**PEDRO** - PARECER SER?

**GONÇALO** - SER O QUE SE PARECE RARAMENTE É

**PATRÍCIA** - PARECES COM O QUE ÉS?

**TERESA** - ÉS O QUE PARECES!

**GONÇALO** - IDENTIFICAS-TE?!

**PATRICIA** - COM O QUÊ SE NÃO CONHECES?

**PEDRO** - PARECE QUE CONHECES QUANDO VÊS

**TERESA** - TESTAS?

**GONÇALO** - NÃO. VÊS

**PATRICIA** - CHEGA?

**TERESA** - PARECE.

**PEDRO** - NEM TUDO O QUE PARECE É

**GONÇALO** - EXEMPLIFICA

**PEDRO** - O TOMATE É UMA FRUTA QUE PARECE LEGUMINOSA. NASCE COM UMA DETERMINADA IDENTIDADE QUE É CONTESTADA PELO USO QUE É DADO AO SEU CORPO

**GONÇALO** - ENTÃO ALGUÉM LHE DEVIA DIZER QUE O SEU LUGAR É NA FRUTEIRA EM VEZ DA GAVETA DO FRIGORIFICO. TALVEZ SE AS CRIANÇAS SE HABITUASSEM A VÊ-LO NO LUGAR QUE LHE COMPETE ELE SE SENTISSE MAIS INCLUIDO NA SUA DIETA.

**TERESA** - TU ACHAS QUE O OBJETIVO DO TOMATE É SER CONSUMIDO POR CRIANÇAS?

**GONÇALO** - NÃO. EU SEI PERFEITAMENTE QUE SÃO OS ADULTOS QUE GOSTAM MAIS DE TOMATE. MAS SE OS ADULTOS COMEÇASSEM A SUBSTITUIR NAS LANCHEIRAS DOS SEUS FILHOS A MAÇÃ PELO TOMATE TALVEZ ELES APRENDESSEM A GOSTAR. MAIS DELE E ELE SE SENTISSE MAIS INCLUIDO.

**PATRICIA** - SÓ SE FOR NAS LANCHEIRAS

**PEDRO** - PODE SER NAS LANCHEIRAS QUE COMECE A INCLUSÃO DO TOMATE, PORQUE NÃO?

**TERESA** - TODOS SE JULGAM NO DIREITO DE DECIDIR PELO TOMATE, MAS NINGUÉM PERGUNTOU SEQUER AO TOMATE O QUÊ QUE ELE QUER SER OU FAZER. SABES LÁ SE O TOMATE SE QUER INCLUIR?

**PEDRO** - PORQUE NÃO HAVERIA? TODA A GENTE SE QUER INCLUIR NO SITIO ONDE PERTENCE?

**TERESA** - E SE NÃO PERTENCER A SITIO NENHUM QUE TU CONHEÇAS? VAIS LHE DAR A OPORTUNIDADE DE ESCOLHER OU VAIS PASSAR OS TEUS DIAS A DECIDIR PELOS TOMATES?

**PEDRO** - ENQUANTO EU GOSTAR DE TOMATE NA SALADA VOU CONTINUAR A PÔ-LO NA SALADA, NO REFUGADO NA BOLONHESA E ATÉ

NO DO ARROZ SE FOR PRECISO. FOI ASSIM QUE EU O CONHECI. É AÍ O SEU LUGAR. SE SOU EU QUE O USO, SOU EU QUE DECISO COMO O USAR, SEM MIM ELE NÃO ERA NADA.

**PATRICIA** - TALVEZ ELE PREFIRA SER NADA.

**GONÇALO** - NADA? UM TOMATE NÃO PODE SER NADA, A PARTIR DO MOMENTO EM QUE NASCE TOMATE, É UM TOMATE.

**TERESA** - DESCULPA LÁ MAS NÃO CONCORDO. TALVEZ O TOMATE ESTEJA CANSADO DE SER TOMATE E QUEIRA SER OUTRA COISA. SÓ ATRAVÉS DO NADA É QUE ELE SE PODE TRANSFORMAR.

**PEDRO** - MAS UM TOMATE É UM TOMATE!

**GONÇALO** - E UM CACHIMBO É UM CACHIMBO!

**PATRICIA** - AH?! COMO É QUE O CACHIMBO É PARA AQUI CHAMADO?

**PEDRO** - PRECISAMENTE!

## SEXTO MOMENTO

### Espelho

*(Som a definir. Os agentes arrumam as peças do tabuleiro criando um suporte para o cavalete e a tela de cartão que o Pedro irá pintar durante esta cena. Os restantes agentes confrontam a sua imagem no espelho)*

**PEDRO** - Sinto-me entre o real e a ficção.

**ROSA** - Vejo-me no ESPELHO.

**MARIA** - O espelho é um objeto EXTERIOR A MIM.

**PATRICIA** - NO ESPELHO vejo IMPRESSA uma IMAGEM.

**GONÇALO** - NO ESPELHO existe, neste momento um REFLEXO DAQUILO O QUE VÊ ENQUANTO É VISTO.

**TERESA** - NO ESPELHO vejo a imagem de UM DUPLO QUE PENSO SER, UM CORPO QUE JULGO TER – impressão EFÊMERA que SÓ EXISTE ENQUANTO FOR MANTIDA, ENQUANTO A PRESENÇA A ALIMENTAR.

**GONÇALO** - PELA PRIMEIRA VEZ OBSERVADOR E OBSERVADO. É através deste reflexo que me relaciono com a IMAGEM de mim QUE OS OUTROS VÊEM.

**ROSA** - Observo a minha FORMA FÍSICA, os MOVIMENTOS QUE DESENHO COM O CORPO NO ESPAÇO – UM ENCONTRO COM A MINHA APARÊNCIA.

**MARIA** - O ESPELHO é um objeto de ENCONTRO DAS DUALIDADES: a IMAGEM REAL e a IMAGEM PROJETADA: O EU QUE CONTEMPLA O EU QUE É CONTEMPLADO PELA SUA IMAGEM.

**TERESA** - O ESPELHO representa o DIÁLOGO do EU com o EU. O DIÁLOGO entre o BEM e o MAL, entre o JULGADOR e o JULGADO.

**ROSA** - O QUE VÊS QUANDO TE OLHAS?

**MARIA** - RECONHECES-TE?

**TERESA** - SERÁ UMA CÓPIA DO QUE JULGAS SER?

**GONÇALO** - SERÁS TU PRÓPRIO, ESCULPIDO À TUA IMAGEM?

**PATRICIA** - SERÁS TU PRÓPRIO ESCULPIDO À IMAGEM DE UM OUTRO MODELO?

**ROSA** - CONJUGAÇÃO DE VÁRIOS MODELOS?

**GONÇALO** - VÁRIAS APARENCIAS QUE DESEJAS PROJETAR NO OLHAR DE OUTREM, NO OLHAR DE TI PRÓPRIO ENQUANTO TE CONTEMPLAS?

**TERESA** - AINDA TE CONTEMPLAS?

*(Acabam todos sentados no «tabuleiro» a ver o Pedro pintar)*

**PEDRO** – A verdade é que não sei quem diz isto, que parte de mim será? Sou todos e sinto que nem um conheço. Dou-me ao MUNDO, ou ACHO que dou. Criada uma

imagem do que julgo ser o meu EU, caminho. O CAMINHO NÃO É LINEAR, não é certo. Não se vê ao longe nem ao perto.

SENTES NOS PÉS? SENTES NOS PÉS O CAMINHO A SEGUIR? E SE SIM, PODEM ELES ENGANAR-TE?

Claro que podem...

Rodas e rodopias, rodas e rodopias, sem te aperceber qual é o centro sobre o qual rodas. Às vezes ignoras esse centro, mas QUAL É O CAMINHO CERTO? QUAL PODE SER? Perceber o centro e rodar perpetuamente sobre ele ou deixar o centro de rotação?

QUANTAS VIDAS VIVES NUMA SÓ VIDA?

QUANTAS PESSOAS ÉS?

QUANTAS PODES SER?

EU NÃO QUERO O MUNDO!

ÀS VEZES NÃO QUERO A VIDA!

AMO-TE TANTO... E que vida é esta de amar e não viver?

Considero-me um produto da minha história – DA CIÊNCIA QUE ESTUDA O MEU PASSADO E O SEU PROCESSO DE EVOLUÇÃO, NA TENTATIVA DE OBTER UM CONJUNTO DE INFORMAÇÕES SOBRE PROCESSOS E FACTOS OCORRIDOS NO PASSADO QUE CONTRIBUAM PARA A COMPREENÇÃO DO PRESENTE – Mas nada compreendo. Esse estudo também não é certo, porque perde-se a perspectiva se for outro a olhar.

INDIVISIVEL E DIVISIVEL.

COMPLETO E VAZIO.

A DUALIDADE EM TUDO.

NO BOM E MAU.

NO CERTO E ERRADO.

NO AMOR E QUASE ÓDIO.

A BELEZA NÃO MEDES NA SUPERFICIALIDADE DA CARNE.)

Pinto uma tela em que tudo se alinha com tudo – em que a harmonia impera, mas não passa de uma mentira – PORQUE PINTAS O QUE QUERES E NÃO O QUE ÉS.

NÃO SABES O QUE ÉS.

ESSE SERÁ O MAIOR SEGREDO DE CADA UM.

A PINTURA QUE NÃO FOI DELICADA.

A PINTURA QUE É SUJA E CHEIA DE DEFEITOS.

A DOR DO TRAÇO.

A DOR DA FRUSTRAÇÃO E DA INEVITABILIDADE.

NEM SEI O QUE É O AMOR.

NEM SEI O QUE É VIVER.

NEM SEI PARA ONDE VOU NEM SEI O QUE VOU FAZER.

Pede-me que te conte quem sou e falar-te-ei da minha Terra, do que vi e vivi.

Não te vou poder pintar a minha verdadeira imagem, ainda não a vi, não a conheço.

O ESPELHO SÓ TE MOSTRA A PELE QUE COBRE A CARNE E AS VISCERAS DE SER HUMANO.

A CARNE QUE APODRECE E DEIXA DE EXISTIR.

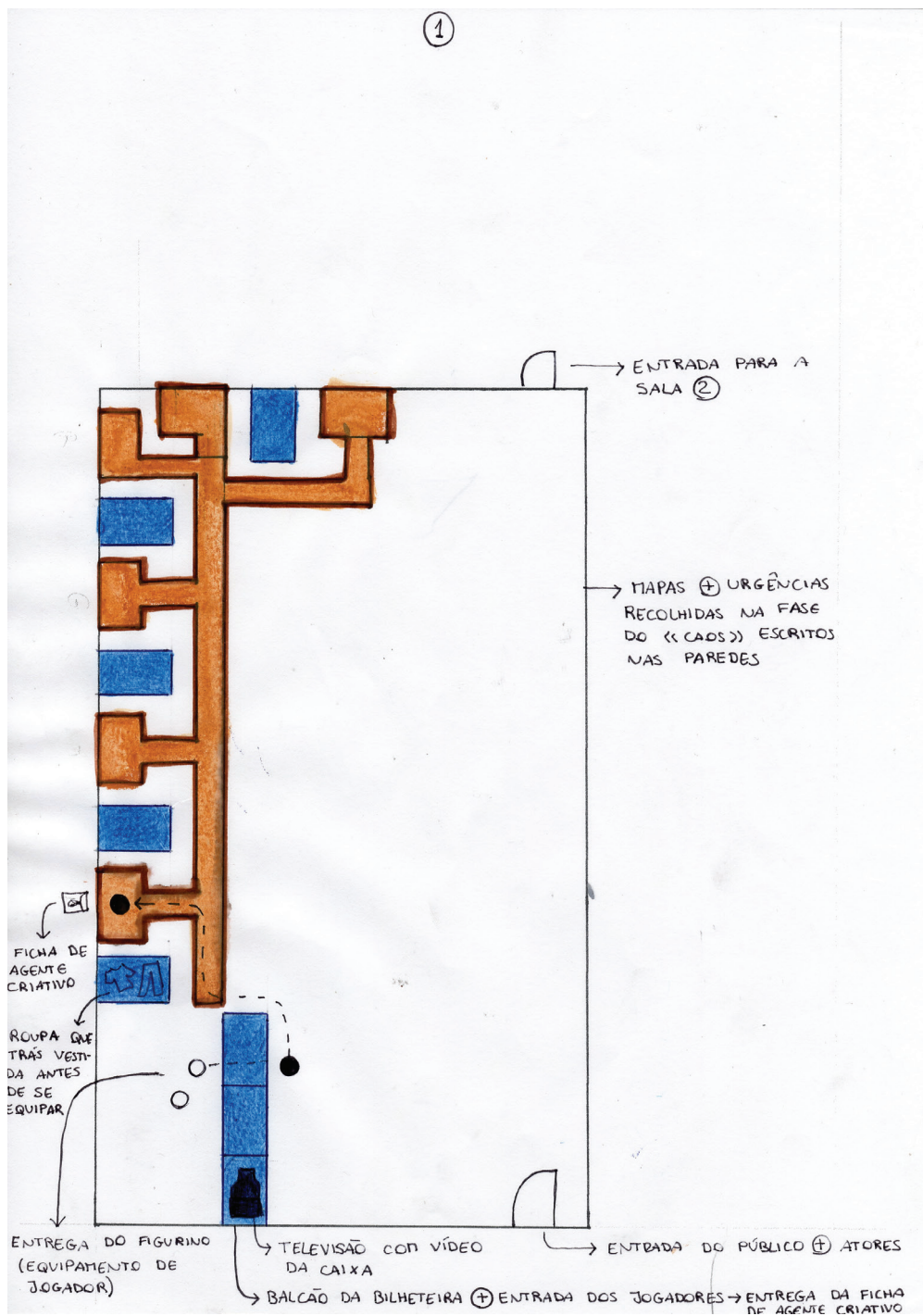
DÁ-ME UM ESPELHO QUE ME MOSTRE

QUE TE MOSTRE A TI

*(Black out)*

# NÍVEL III - ORDEM

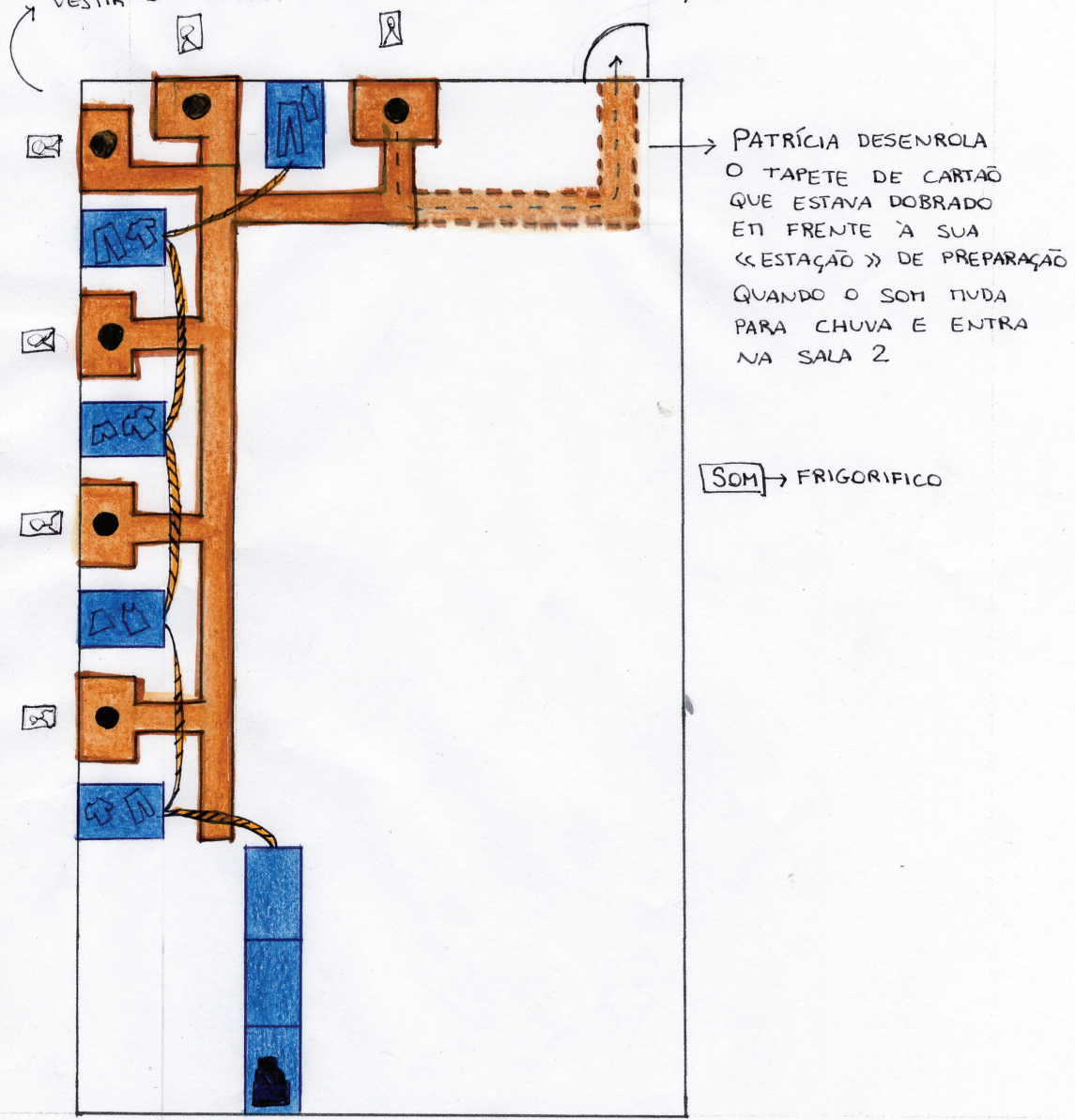
## 3.2 - DESENHOS DE CENA



3.2.1

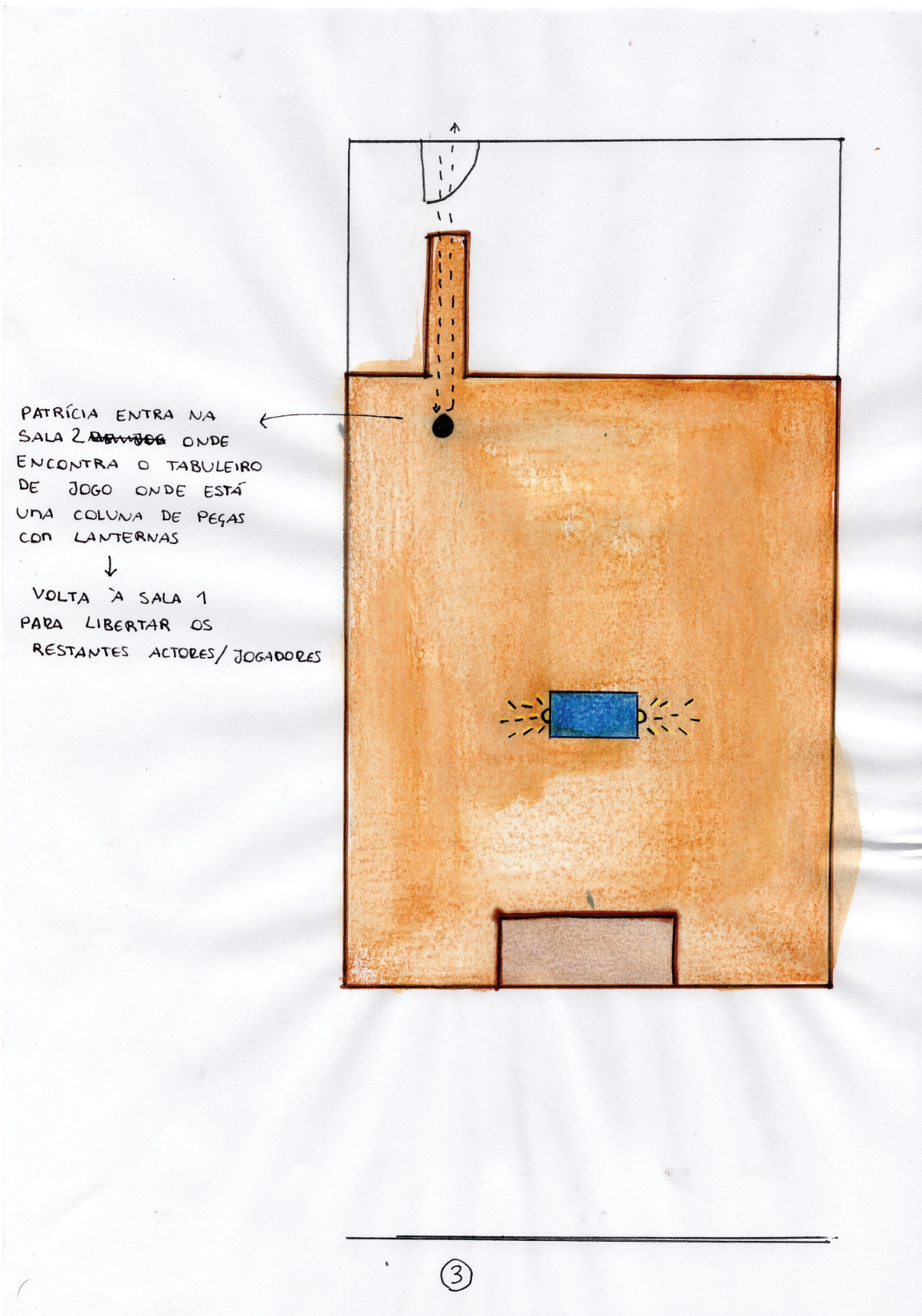
(2)

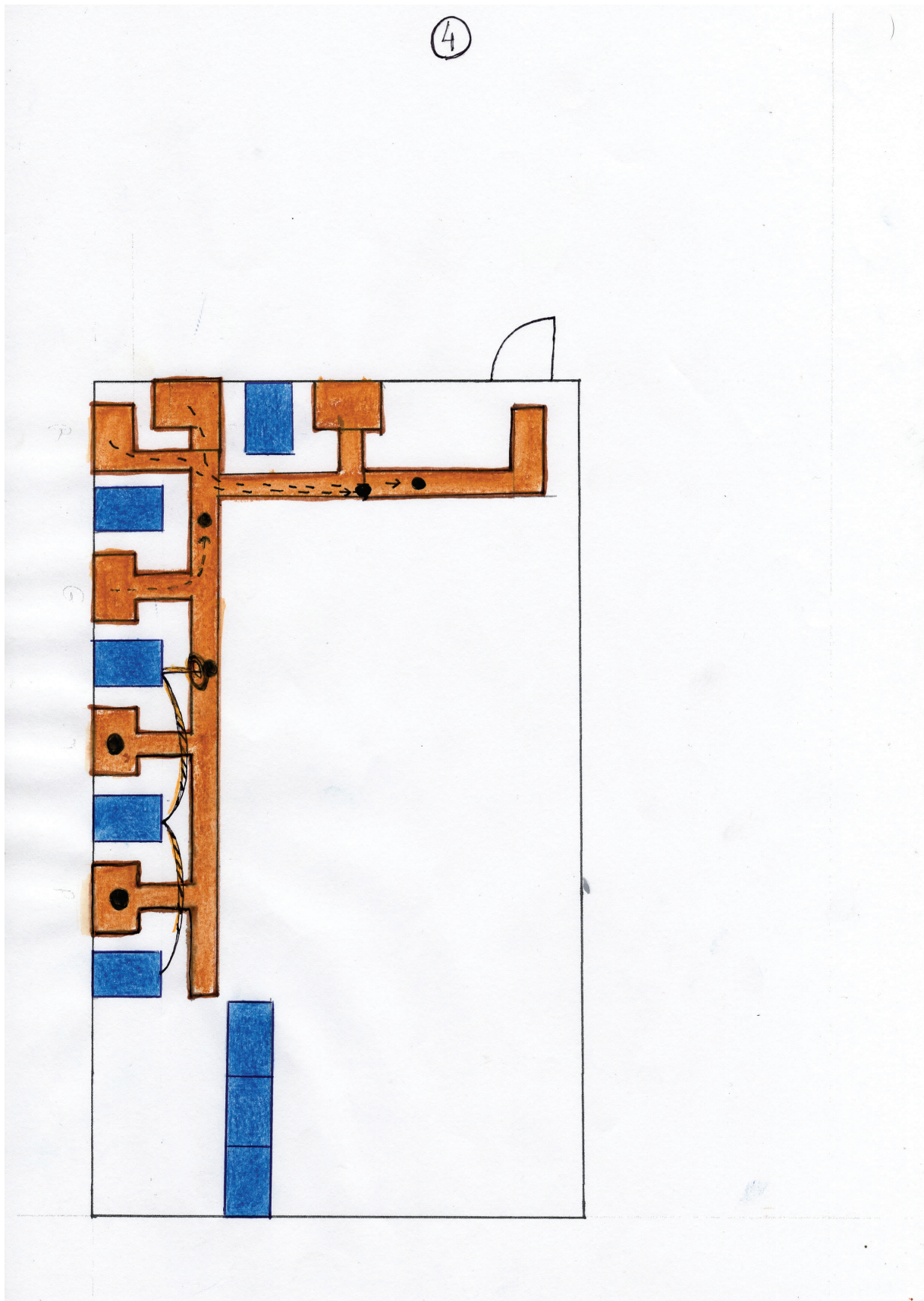
A MEDIDA QUE OS JOGADORES/ACTORES CHEGAM ÀS SUAS «ESTAÇÕES», COLOCAM AS SUAS FICHAS NO SUPORTE EM FRENTE ⊕ TIRAM A ROUPA QUE TIRAM VESTIDA DA RUA, PARA VESTIR O FIGURINO/EQUIPAMENTO DE JOGO → COMEÇAM O AQUECIMENTO



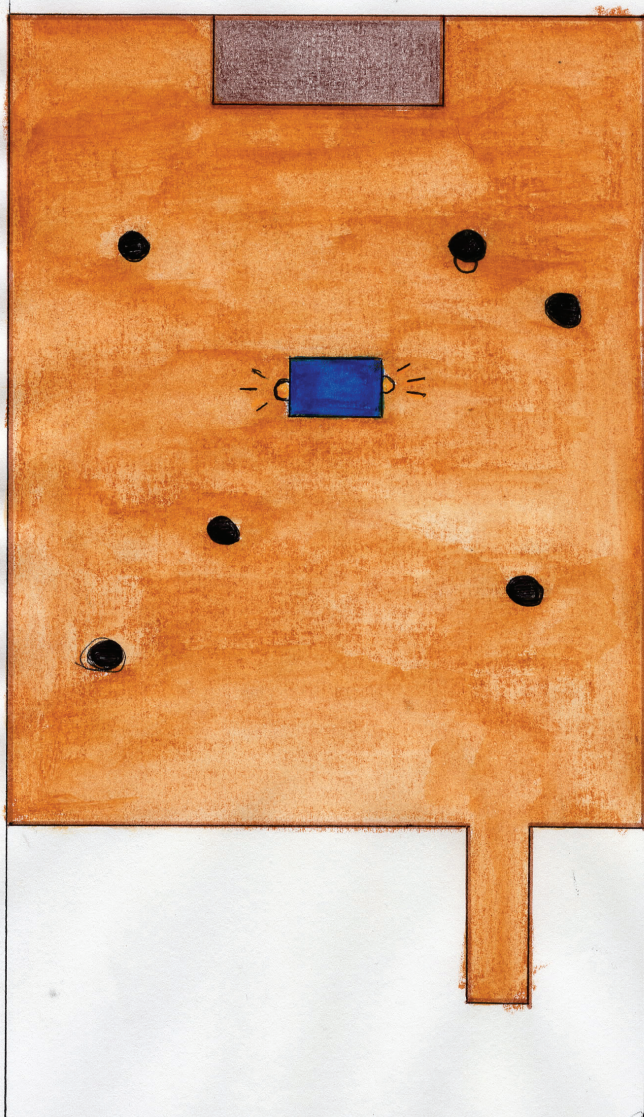
→ PATRÍCIA DESENROLA O TAPETE DE CARTÃO QUE ESTAVA DOBRADO EM FRENTE À SUA «ESTAÇÃO» DE PREPARAÇÃO QUANDO O SOM TIVER PARA CHUVA E ENTRA NA SALA 2

SOM → FRIGORIFICO





5



QUANDO OS JOGADORES  
ENTRAN NA SALA 2  
COMEÇAM POR  
EXPLORAR AS PARTICULAR-  
RIDADES E CARACTERÍS-  
TICAS DO ESPAÇO DE  
JOGO QUE AGORA  
PISAM

↳ EXPLORAÇÃO  
CORPORAL INDIVIDUAL  
E EM GRUPO DE  
OLHOS FECHADOS  
NO TABULEIRO DE  
JOGO COM MÚSICA

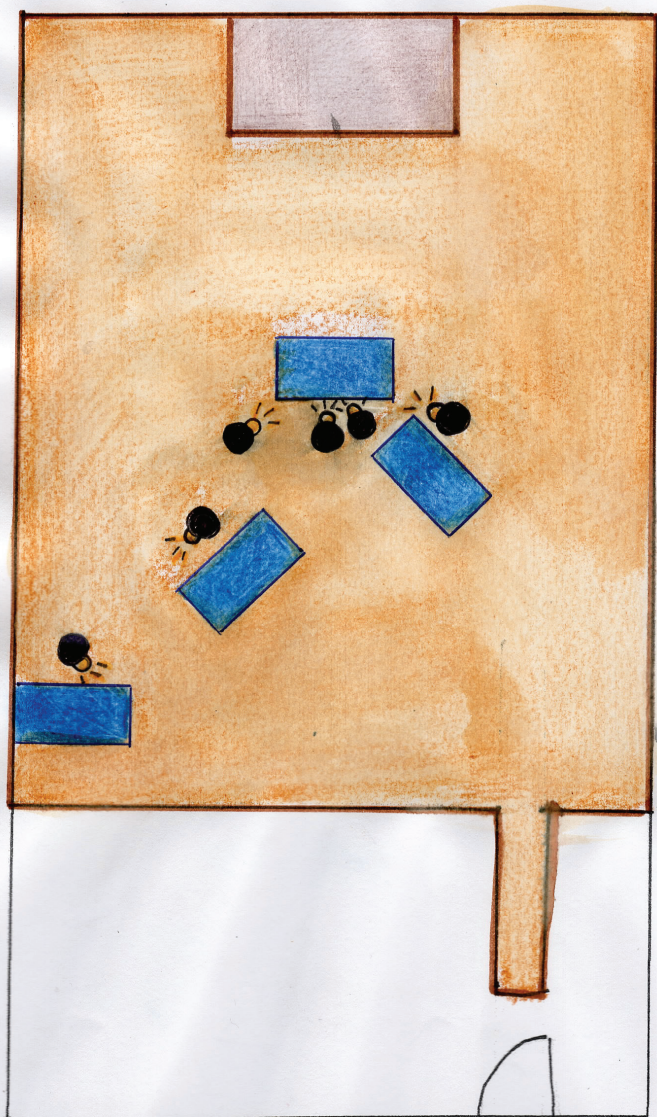
SOM: A SILVER MOUNTAIN  
GOODBYE DE SOUTHE  
RAILYARD

TOCA UM TELEMOVEL  
E A MÚSICA PARA



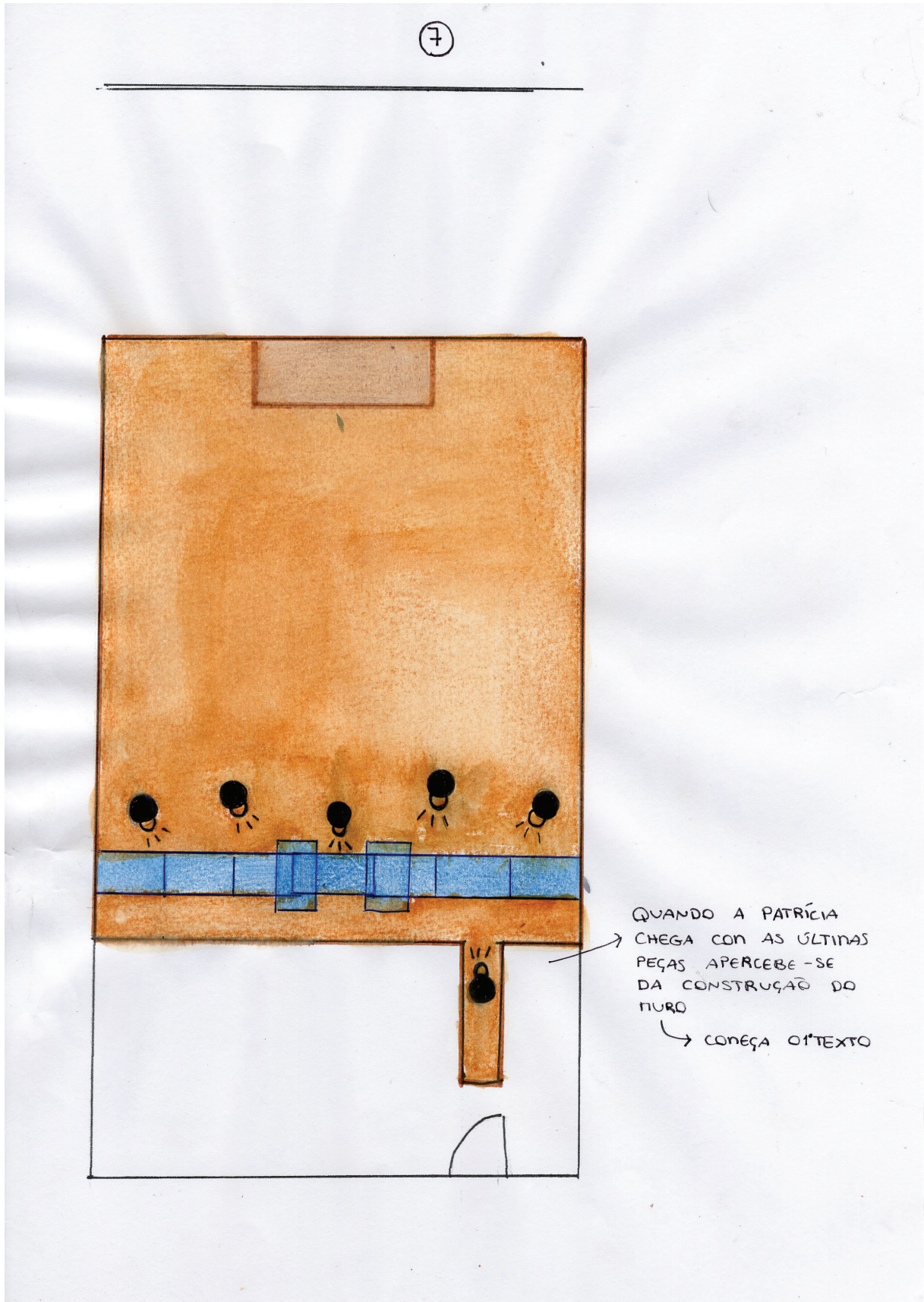
OS JOGADORES / ACTORES  
PERCEBEM A PRESENÇA  
DE PESSOAS FORA DO  
« TABULEIRO » DE  
JOGO E REUNEM-SE  
ATRÁS DO PILAR DE  
PEÇAS PARA DEFINIR  
A ESTRATÉGIA

6

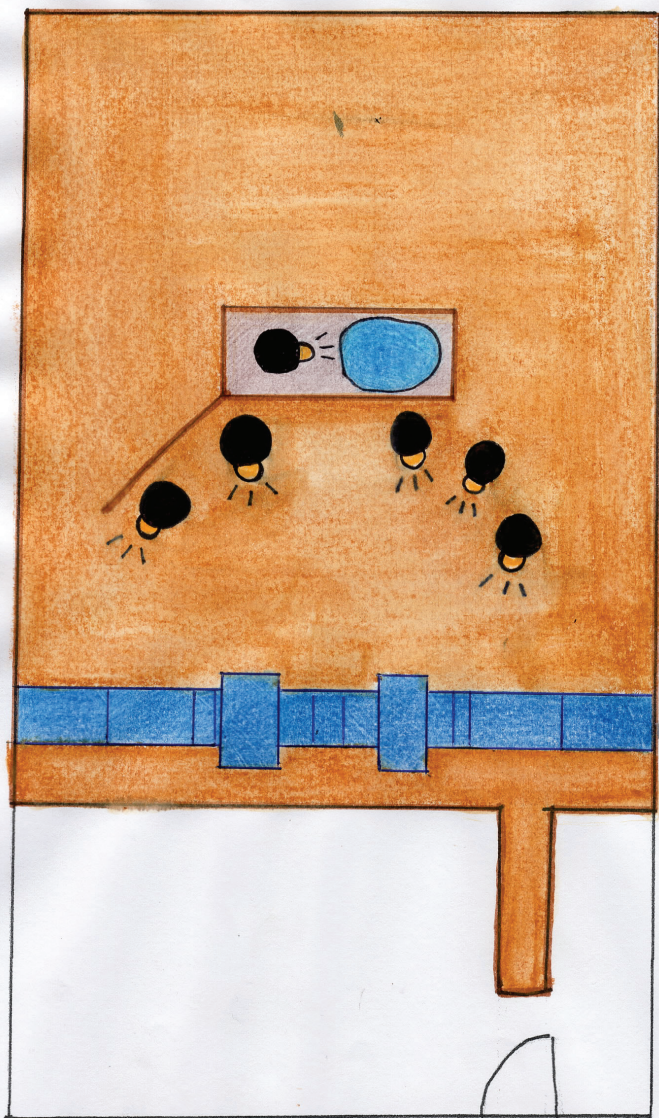


MARIA SOBE PARA OS OMBROS DO PEDRO E COM A AJUDA DOS RESTANTES AGENTES DESFAZEM O DEJAR DE PEÇAS PARA AS COLOCAR NA FRONTEIRA DO TABULEIRO

QUANDO ESTAS PEÇAS ACABAM, OS JOGADORES / ACTORES PERCORREM O TAPETE DE CARTÃO PARA IR BUSCAR AS PEÇAS DA SALA 1

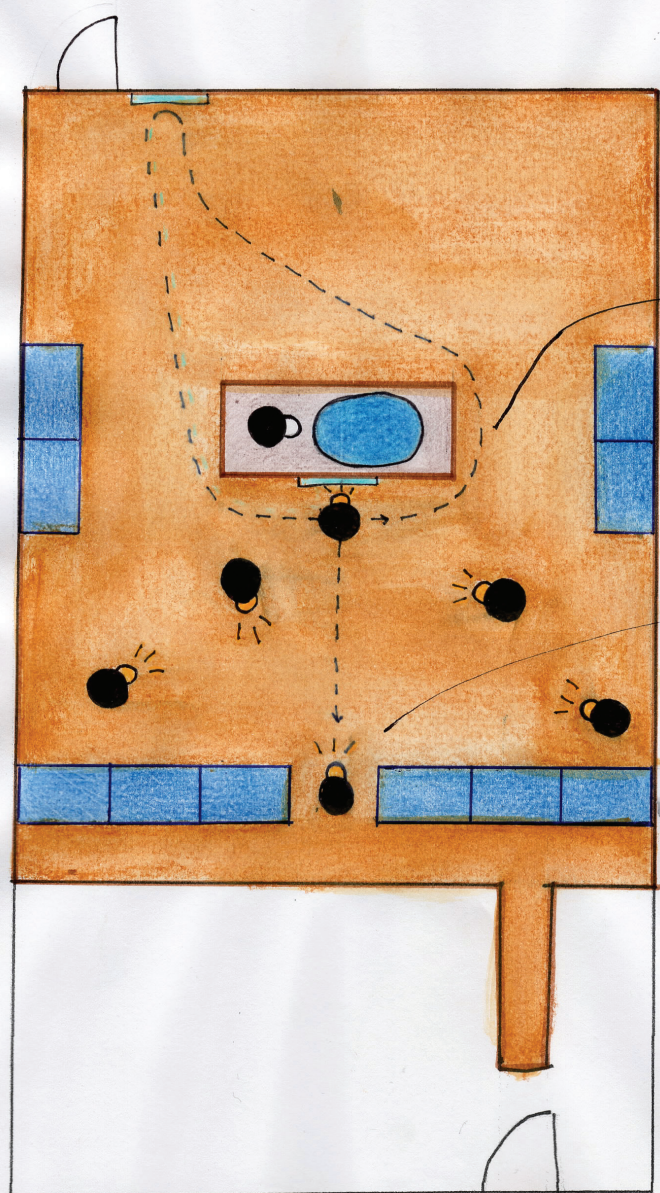


8



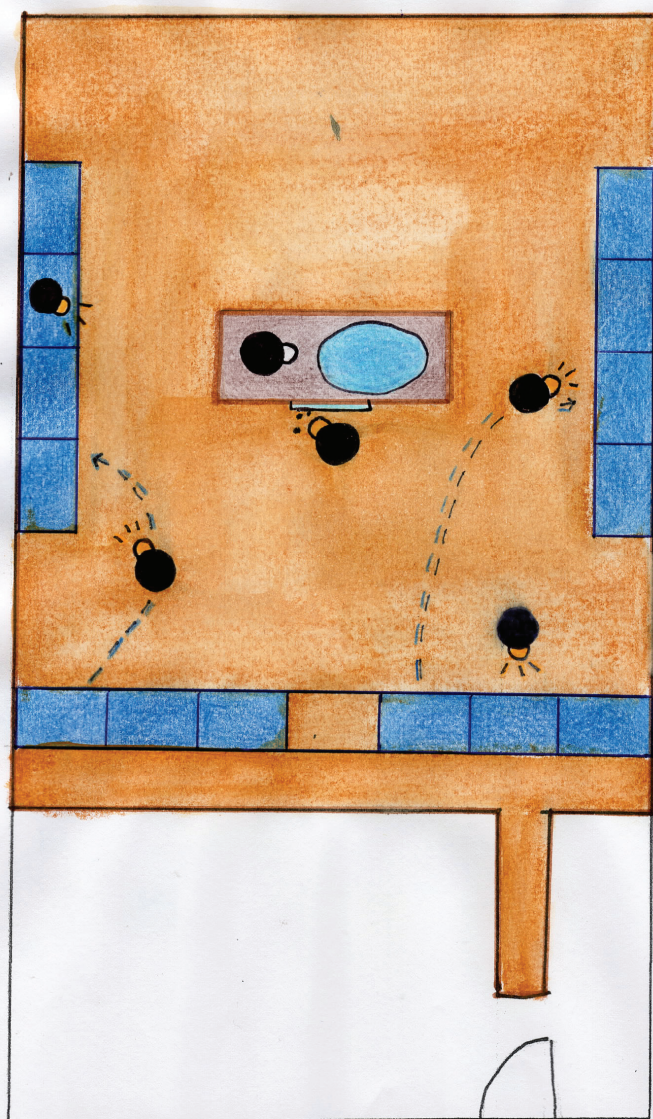
→ PATRÍCIA ACABA  
APRISIONADA NA  
CAIXA DE CARTÃO  
PELOS RESTANTES  
JOGADORES / ACTORES

9



→ ROSA FICA UM TEMPO EN FRENTE À CAIXA  
↳ DEPOIS COMEÇA A QUESTIONAR OS RESTANTES JOGADORES NO QUE DIZ RESPEITO ÀS REGRAS  
↳ VAI BUSCAR O ESPELHO AO FUNDO DA SALA QUE COLOCA EN FRENTE À CAIXA  
DIZ O TEXTO: COMUNICADO 6 HAKIN BEY  
→ JOGADORES / ACTORES RETIRAM AS PEÇAS NAS ALTAS DO MURO PARA AS COLOCAR, NAS LATERAIS

10



ROSA → PÕE FITA DE PAPEL  
A TAPAR O ESPELHO

QUANDO ACABA ESCRIBE  
COM «TINTA IMAGINÁRIA» NA  
FITA DE PAPEL

↳ MUDA A POSIÇÃO DA  
LANTERNA

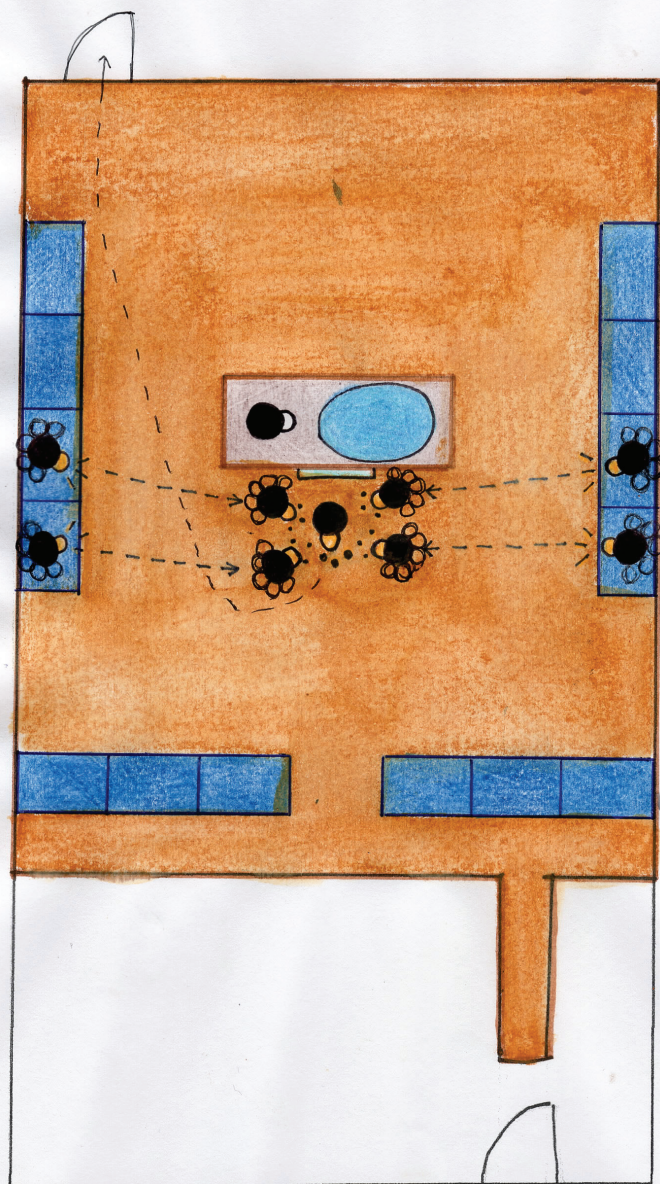
●: LUZ PARA BAIXO

MARIA → VAI BUSCAR AS PERUCAS  
DE JUIZ QUE DISTRIBUI

→ RESTANTES AGENTES ←

CONTINUAM A TIRAR AS  
PEÇAS DO MURO PARA  
CONSTRUIR BANCADAS  
LATERAIS NAS QUAIS SE  
SENTAM A OLHAR PARA A  
ROSA COM AS «PERUCAS DE  
JUIZ»

11



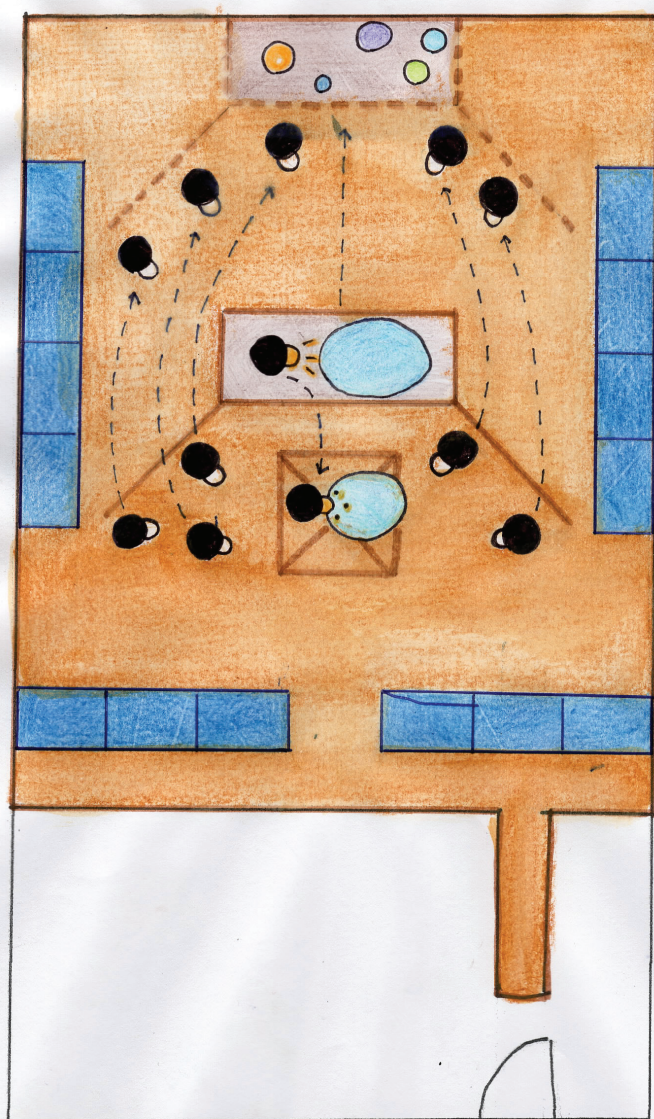
AGENTES COM  
PERUCA DE JUIZ  
LANTERNA COM  
A LUZ PARA BAIXO

MARIA LÊ A FRASE  
ESCRITA COM TINTA  
IMAGINÁRIA EM VOZ ALTA  
E OS AGENTES COMEÇAM  
O TEXTO DO QUARTO  
MOMENTO ENQUANTO  
TIRAM TIRAS DE FITA DE  
PAPEL COLADAS NO  
ESPELHO PARA AS  
COLAR NA ROSA

(NO FIM → PATRÍCIA  
COMEÇA A FAZER BARULHO  
COM A CAIXA

ROSA SAI → AEDRO AJUDA  
AGENTES ABREM A  
CAIXA DE CARTÃO

12



●  
QUANDO OS AGENTES  
ABREM A CAIXA, APAGAM  
A LUZ DAS LANTERNAS

SOM: VENTO

PATRICIA TEM O PLANETA  
TERRA AO COLO

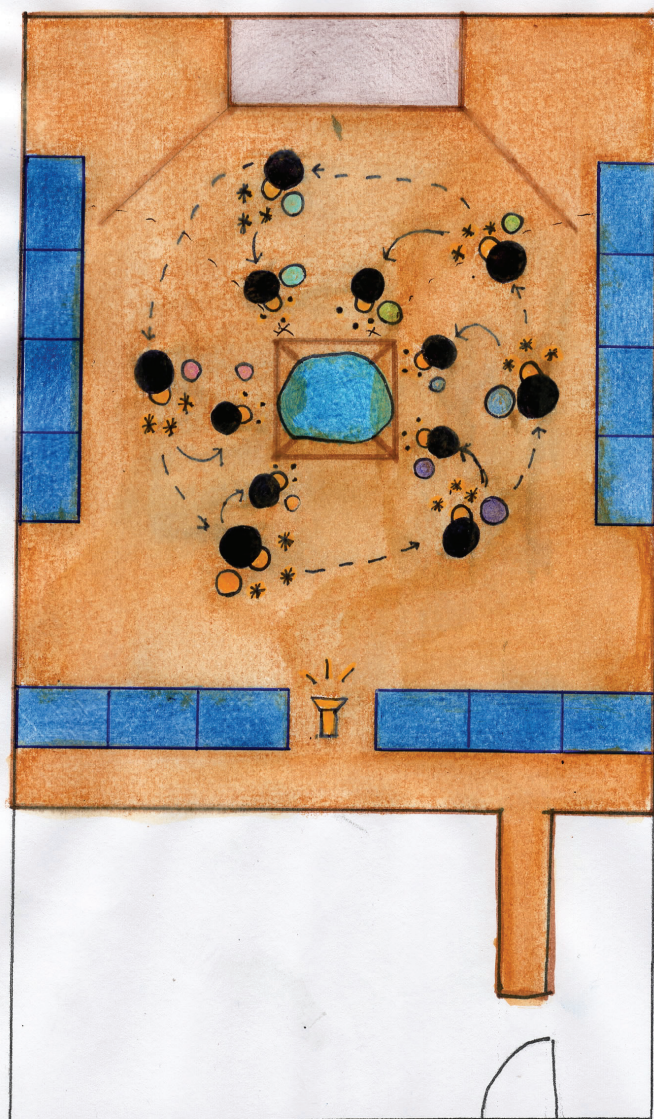
→ AVANÇA PARA O TABULEIRO  
E COLOCA O PLANETA  
NA CRUZ MARCADA  
COM FITA-COLA

AGENTES RECUEM COM  
A CAIXA  
PATRICIA TAMBÉM RECUE

●  
LUZ PARA CIMA

●  
LUZ PARA BAIXO

13



SOM: VALSA "DANÚBIO AZUL"

AGENTES PEGAM NOS PLANETAS QUE SE ENCONTRAM NO INTERIOR DA CAIXA E COMEÇAM A DANÇAR EN CIRCULOS ENQUANTO ORBITAM O PLANETA TERRA GRANDE QUE ESTÁ NO CENTRO

☉\*: LANTERNA CON LUZ A PISCAR

VOLTA O SOM DO VENTO E OS AGENTES CAEM TONTOS NO TABULEIRO

●: LANTERNAS CON LUZ PARA BAIXO

COMEÇA O TEXTO DO QUINTO MOMENTO (PLANETÁRIO)

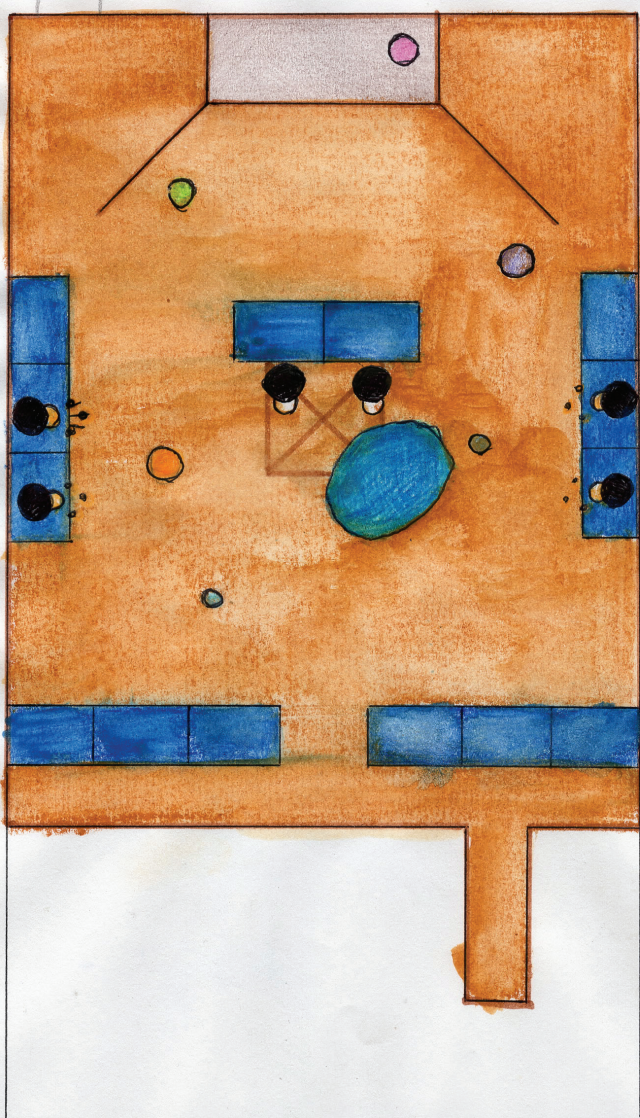
NO FIM GONÇALO TEM UMA IDEIA

↓  
TRANSIÇÃO PARA A CENA SEGUINTE





16



● ROSA ⊕ MARIA APAGAM  
A LUZ DA LANTERNA

●: PEDRO ⊕ GONÇALO  
⊕ TERESA ⊕ PATRÍCIA  
ACENDER A LUZ DA  
LANTERNA PARA BAIXO

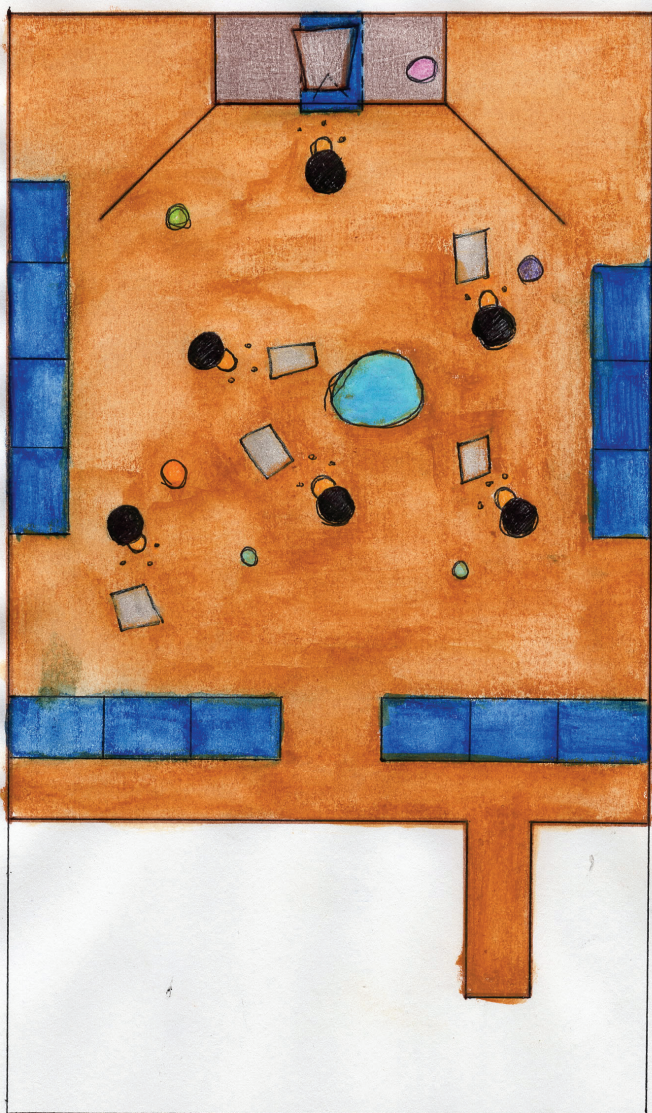
TEXTO DO SÉPTIMO  
MOMENTO → TOTIATE

NO FIM VOLTA O  
SOM: DO CONBOIO

AGENTES ARRUMAM  
AS PEÇAS PARA MONTAR  
O CENÁRIO DO ÚLTIMO  
MOMENTO. NO FIM  
VÃO BUSCAR OS  
ESPELHOS AO LIMITE  
TRAZEIRO DO TABULEIRO

PEDRO PREPARA O  
CAVALETE E A TELA  
DE CARTÃO QUE  
ESTAVAM NO PARAPELO  
DA JANELA ATRÁS DA  
CAIXA DE CARTÃO

17



AGENTES CIRCULAM  
PELO ESPAÇO ENQUANTO  
SE CONFRONTAM COM  
O SEU REFLEXO NO  
ESPELHO → ONDE  
ESPREITAM TAMBÉM  
OS OUTROS

PEDRO COMEÇA A  
INTREVIIR NA TELA  
COM TINTA VERDE/VERMELHA

●:

SOM: CONBOIO

NO FIM DIZEM O  
TEXTO DO CITAÇO  
NOMENTO

BLACK OUT

# NÍVEL III - ORDEM

## 3.3 - ARQUITECTURA CÉNICA



3.3.1





3.3.8



3.3.9



3.3.10



3.3.11



3.3.12



3.3.13



3.3.14



3.3.15



3.3.16



3.3.17



3.3.18



3.3.19



3.3.20



3.3.21



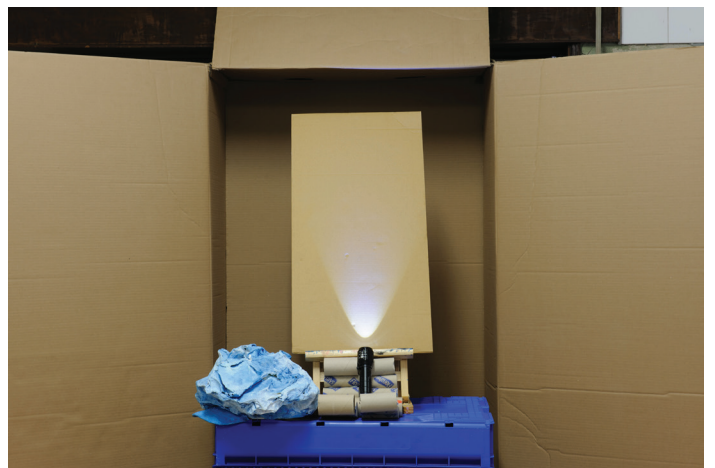
3.3.22



3.3.23



3.3.24



3.3.25

# NÍVEL III - ORDEM

## 3.4 - FOTOGRAFIAS DO ESPETÁCULO



3.4.1



3.4.2



3.4.3



3.4.4



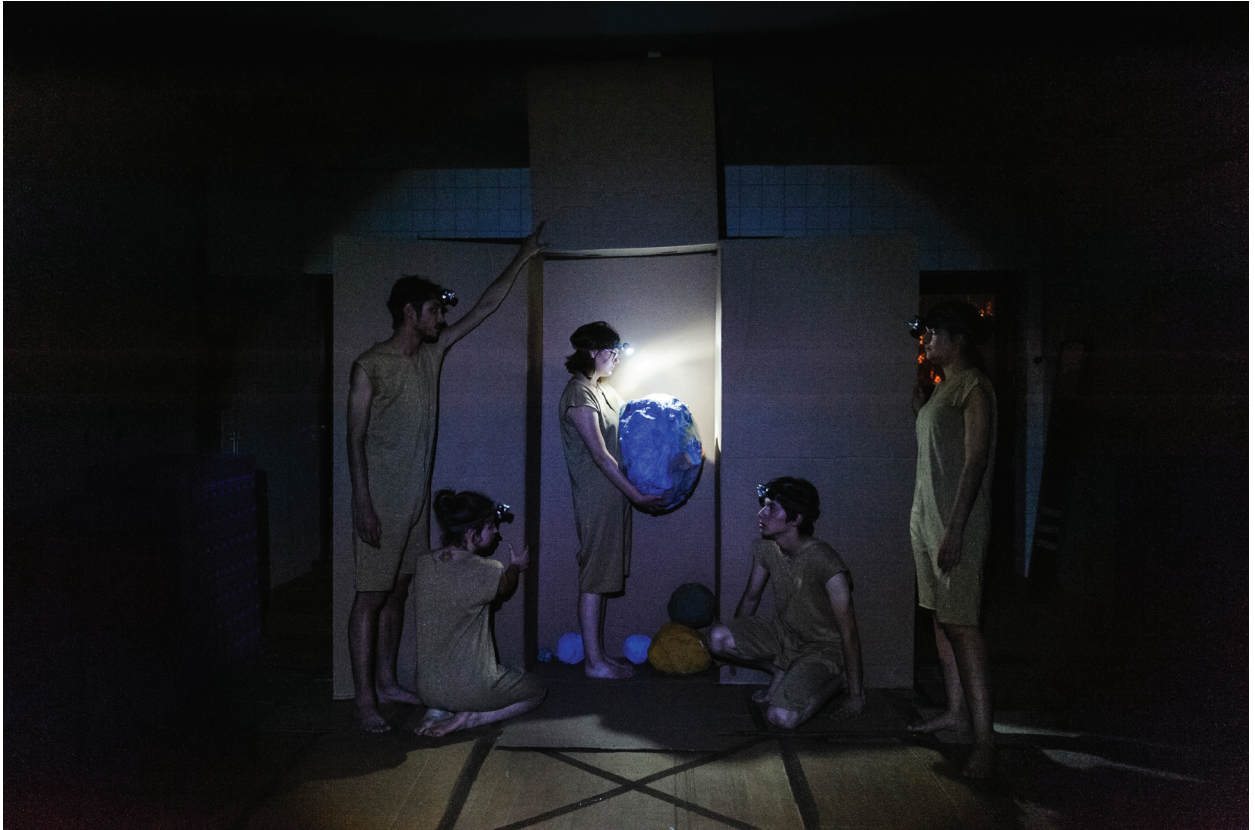
3.4.5



3.4.6



3.4.7



3.4.8



3.4.9



3.4.10



3.4.11



3.4.12



3.4.13



3.4.14



3.4.15



3.4.16



3.4.17



3.4.18



3.4.19



3.4.20



3.4.21



3.4.22



3.4.23



3.4.24



3.4.25



3.4.26



3.4.27



3.4.28



3.4.29



3.4.30



3.4.31



3.4.32



3.4.33



3.4.34



3.4.35

# NÍVEL III - ORDEM

## 3.5 - CARTAZ E FOLHA DE SALA



\* FICHA TÉCNICA (+) ARTÍSTICA

- CONCEPÇÃO E ENCENAÇÃO: JÚLIA RODRIGUES
- AGENTES CRIATIVOS: ANA SILVA, ANDREIA SILVA, FÁBIO SILVA, GONÇALO MARQUES, JÚLIA RODRIGUES, MARIA FÉLIX, MARIA JOSÉ TEIXEIRA, MARIANA TEIXEIRA, NELSON D'AIRES, PATRÍCIA SILVA, SINÃO NATOS, PEDRO T. VIEIRA, ROSA SILVA, TERESA ESPOJEIRA E VITOR SILVA.
- ACTORES: GONÇALO MARQUES, MARIA FÉLIX, PATRÍCIA SILVA, PEDRO T. VIEIRA, ROSA SILVA E TERESA ESPOJEIRA.
- TEXTOS: HAKIM BEY, JÚLIA RODRIGUES, PEDRO T. VIEIRA EN COLABORAÇÃO COM OS AGENTES CRIATIVOS
- LUZ E SOM: JÚLIA RODRIGUES E NELSON D'AIRES EN COLABORAÇÃO COM OS AGENTES CRIATIVOS
- FIGURINOS: JÚLIA RODRIGUES E MARIA ALICE
- FOTOGRAFIA: NELSON D'AIRES
- PRODUÇÃO: JÚLIA RODRIGUES E NELSON D'AIRES

\* AGRADECIMENTOS

- ANDRÉ VENDEDREIRO
  - CATALEÕES D'ALMA
  - CÂMARA MUNICIPAL DE VILA DO CONDE
  - DORES DIAS
  - HUGO ATOIRIM
  - INÊS VICENTE
  - MANUELA COSTA E SILVA
  - MARIA ALICE
  - MARIA JOSÉ TEIXEIRA
  - NELSON D'AIRES
  - ORLANDO DIAS
  - PATHOS
  - RAHURO PAULO
  - RITA NOVA
- (+) TODAS AS PESSOAS QUE, DE ALGUMA FORMA APOIARAM E CONTRIBUÍRAM PARA ESTE PROJECTO



3.5.2

PARA SABER ONDE ACABA O

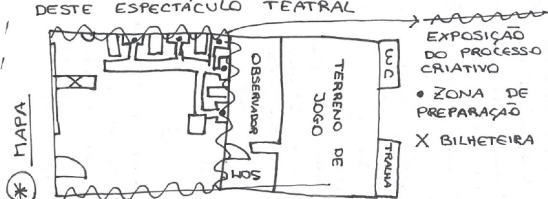
\* PROJECTO FINAL DE MESTRADO EM TEATRO DE JÚLIA RODRIGUES

\* ORIENTAÇÃO: INÊS VICENTE

\* UN TERRENO DE JOGO com REALIDADES AUTÓNOMAS, EN QUE AS LEIS E COSTUMES DA VIDA QUOTIDIANA PERDEM VALIDADE, DANDO-SE A SUPRESSÃO TEMPORÁRIA DO MUNDO HABITUAL, POTENCIANDO A DELIMITAÇÃO DE UM «UNIVERSO» PRÓPRIO DE VALOR TEMPORÁRIO NO QUAL A ACTIVIDADE SEJA DESLIGADA DOS INTERESSES MATERIAIS DE CADA INDIVÍDUO.

- ISTO É PARA QUEM FAZ OU PARA QUEM VÊ?
- É UM ENCONTRO DE QUEM FAZ COM QUEM VÊ.
- MAS QUEM FAZ SÓ FAZ PORQUE QUEM VÊ, VÊ?
- ACHO QUE NÃO, PORQUE QUEM FAZ NÃO SABE QUEM VÊ, SABE APENAS QUE SERÁ ALGUÉM.
- ALGUÉM QUE SÓ SE DESCOBRE NO FITI.
- SIM, ÉLES ESTÃO SEPARADOS NO TEMPO E SÓ SE ENCONTRAM NO IFIT PARA JOGAR A SÉRIO, CADA UN DO SEU LADO.

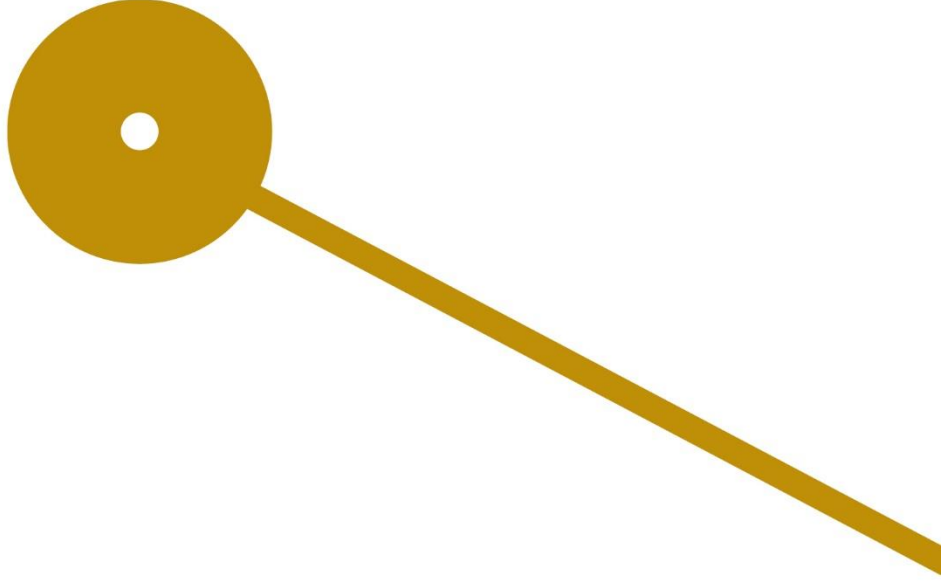
\* ESTE ESPECTÁCULO FOI DESENVOLVIDO COM O GRUPO DE TEATRO CATALEÕES D'ALMA E RESULTOU DE UM PROCESSO DE CONSTRUÇÃO COLABORATIVA EN QUE SE PROCUROU PERCEBER DE QUE FORMA O TEATRO PODE INTERAGIR COM A ÉPOCA EN QUE VIVEMOS, COM OS SEUS VALORES DE ESPONTANEIDADE, ALEATORIEDADE, INEDIATEZ, TRANSITORIEDADE E MULTIDISCIPLINARIEDADE DE DIVERSOS SUPORTES, TAREFAS E FUNÇÕES. MULTIPLICIDADE NUNCA ERA TECNOLÓGICA (+) PERCEBER A FUNÇÃO DO CAOS NA LINGUAGEM DERIVADO À HETEROGENEIDADE E INSTABILIDADE DAS DESIGNAÇÕES E REPRESENTAÇÕES (+) DE QUE FORMA A MULTIDISCIPLINARIEDADE DE REIOS, SUPORTES, TAREFAS E FUNÇÕES PODE CONTRIBUIR PARA A PROCURA DA DEMONSTRABILIDADE DO PENSAMENTO (→) ATRAVÉS DE UM PROCESSO DE ENSAIOS QUE PROCUROU INTEGRAR TODOS OS AGENTES CRIATIVOS (ENTENDIDOS COMO TODOS OS ELEMENTOS HUMANOS GERADORES DE POSSÍVEL MATERIAL CÉNICO) NAS DIFERENTES FASES DO PROCESSO COM VISTA À CONSTRUÇÃO DESTE ESPECTÁCULO TEATRAL



3.5.3

ESCOLA  
SUPERIOR  
DE MÚSICA  
E ARTES  
DO ESPETÁCULO  
POLITÉCNICO  
DO PORTO

P.PORTO



**M**

MESTRADO  
TEATRO

Interpretação e Encenação

O Nada em potência de Tudo  
Júlia Costa e Silva Mendes Rodrigues