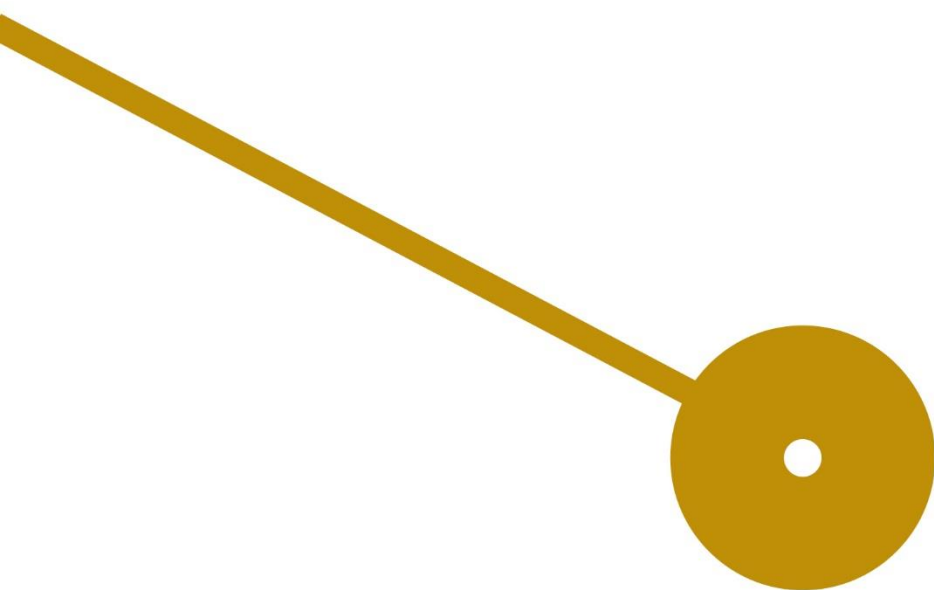


# Do Digital ao (Ir)Real: A Prática do “*On-Off*”

– Como fazer sumo de uva

Carlos Filipe Graça da Fonseca

12/2020





MESTRADO  
ARTES CÉNICAS

ÁREA DE ESPECIALIZAÇÃO EM INTERPRETAÇÃO E DIRECÇÃO ARTÍSTICA

# Do Digital ao (Ir)Real: A Prática do “*On-off*” – Como fazer sumo de uva

Carlos Filipe Graça da Fonseca

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

Professora Orientadora:  
Cláudia Marisa Silva de Oliveira

Professora Coorientadora:  
Claire Margaret Binyon

**12/2020**



## **Agradecimentos**

À minha mãe, pelo seu apoio essencial e basilar em todas as etapas a que me proponho durante a vida e sem a qual nada faria sentido.

Aos meus avós, pelo carinho incondicional e pela ajuda imprescindível para ser capaz de levar este percurso a bom-porto.

À Cláudia Marisa, um grande obrigado pela liberdade que me proporcionou durante a criação de todo o projecto, às suas críticas construtivas e inesgotável fonte de motivação durante todo o meu percurso na ESMAE.

À Claire Binyon, um sentido obrigado por me ensinar a ver para além do óbvio e pela importância de saber dizer “não”.

À Sónia Correia, por todos os conhecimentos que me transmitiu e por todo o carinho e disponibilidade que me dedicou durante esta jornada.

Ao Rafael Dias Costa, que mesmo perante todas as adversidades de saúde, me ajudou a desenvolver um guião para a criação artística. O meu muito obrigado pelo constante voto de confiança, companheirismo, empenho e amizade.

Termino com um grande abraço de gratidão a todos os que, de uma forma ou de outra, me auxiliaram durante o processo, bem como durante esta aventura em terras do norte de Portugal.

Do Digital ao (Ir)Real: A Prática do “On-Off” – Como fazer sumo de uva

*Carlos Filipe Graça da Fonseca*

## Resumo

A seguinte monografia relata o processo de uma pesquisa produzida no âmbito da obtenção do grau de mestre em Artes Cénicas na ESMAE, maioritariamente desenvolvida em tempos de isolamento profilático devido à pandemia do vírus SARS COV2 - COVID-19, em conjunto com um actor que durante algum tempo se predispôs a realizar esta aventura comigo, culminando numa performance telemática intitulada “*Block It*” ou *A Ode ao Novo Cárcere*, que na impossibilidade de ser apresentada ao vivo, tomou o formato de um vídeo e inserido na plataforma do Youtube, com um *link* protegido.

Este projecto passou por uma constante metamorfose e adaptação às constantes vicissitudes desta jornada, sofrendo inúmeras alterações, não só devido a esta mesma necessidade de adaptação às circunstâncias envolventes como também ao carácter actualmente experimental da investigação em artes.

Os vários subcapítulos que esta monografia apresenta poderão dividi-lo em duas partes distintas: Numa primeira parte, uma enumeração dos elementos técnicos e teóricos considerados no projecto final, que servem de sustento teórico e explicam a metodologia do projecto artístico, escrito de um modo mais académico, e uma segunda parte que relata as várias etapas deste processo, desde o momento da postulação do tema à concepção de um esqueleto de um objecto artístico – uma narrativa mais livre e em jeito de confissão ao leitor.

## Palavras-chave:

Teatro do Absurdo; Existencialismo; Redes Sociais; Performance Telemática; Deus Ex Machina; *Corona*

Do Digital ao (Ir)Real: A Prática do “On-Off” – Como fazer sumo de uva

*Carlos Filipe Graça da Fonseca*

## **Abstract**

This monograph describes the process of a research produced for the attainment of a master degree in Scenic Arts in ESMAE, mainly developed under prophylactic isolation due to the SARS COV2 – COVID-19, alongside an actor who for some time accepted to embark on this journey with me, which reached its climax with a telematics performance entitled “*Block It*” ou *A Ode ao Novo Cárcere*, which due to being unable to have a public presentation, took the format of a video and inserted on the Youtube platform, within a protected *link*.

This project went through a continuous metamorphosis and adaptation to the hardships presented during this journey, not only because of this same necessity to adapt to the surrounding circumstances but also because of the actual experimental character found in art research.

The several sub-chapters this monograph divides itself into divide it in two distinct parts: Firstly, an explanation of the more technical and theoretical elements considered in the final project, which serve both as a theoretical support and a way to explain the methodology applied to it, through a more academic discourse, and secondly a description of the multitude of steps and phases of the process, since the moment of the postulation of the theme to the conceiving of a skeleton of an artistic object – a more free narrative in a tone of confession to the reader.

## **Keywords:**

Theatre of the Absurd; Existencialism; Social Networks; Telematic Performance; *Deus Ex Machina*; *Corona*

Do Digital ao (Ir)Real: A Prática do “On-Off” – Como fazer sumo de uva

*Carlos Filipe Graça da Fonseca*

## Sumário

Introdução: A prática do “on-off” – Fez-se luz! .....	1
1 – A Formulação da Problemática .....	2
2 – Sustento Teórico .....	4
2.1 – Robert Lepage .....	4
2.2.1 – Anna Halprin e os Ciclos RSVP .....	6
2.2.2 – Teatro Multimédia .....	7
2.2 – O Absurdo .....	8
2.3 – O Existencialismo .....	10
2.3.1 – Kierkegaard e a Repetição .....	11
2.4 – Conceitos Importantes .....	13
2.4.1 – <i>Ghosting</i> .....	14
2.4.3 – <i>Snoezelen</i> .....	16
2.4.4 – <i>Deus Ex Machina</i> .....	17
2.4.5 – Performance Telemática .....	18
3 – O Processo: Início da vindima .....	20
3.1 – Entrevistas: O pisar das uvas .....	20
3.2 – Ensaios-Reuniões: Calibrando a doçura do vinho .....	23
3.3 – Concepção do objecto artístico: O ponto de maturação .....	26
3.4 – Da Teoria à Prática – Quando o tonel entorna: Um pequeno desabafo .....	30
3.5 – Rumo ao Projecto Final: O recomeçar do processo vinícola .....	31
4 – O Projecto Artístico: Engarrafamento do produto final .....	33
4.1 – Quadro I: <i>Deus Ex Machina</i> , a Coroa de Luzes e a “ <i>Dream Matrix</i> ” - Um início inesperadamente apocalíptico (00.26 – 03.35) .....	34
4.2 – Quadro II: O Despertar de “Alice”, o <i>Benching</i> e a sua dança libertadora – Uma preciosa nova dramaturgia (03.36 – 12.05) .....	36

4.3 – Quadro III: A Central de Informação – uma emersão no mundo do confinamento (12.06-19.38).....	42
4.4 – Quadro IV: “Pensa, Porco!” – Reflexos de comportamentos virtuais e início da Repetição e do confronto interior (19.39-23.03).....	44
4.5 – Quadro V: O Limbo - Reconhecimento da repetição Kierkegaardiana e do “estado de pecado” (23.04-32.40).....	45
Considerações finais: A prova de vinhos .....	50
Referências:.....	53
Anexos: .....	56
Anexo 1: .....	56

Do Digital ao (Ir)Real: A Prática do “On-Off” – Como fazer sumo de uva

*Carlos Filipe Graça da Fonseca*

## **Introdução: A prática do “on-off” – Fez-se luz!**

Desde pequeno que me ensinaram a encarar a vida de um modo bastante objectivo: se tens limões, faz limonada; Se tens laranjas, faz laranjada (ou sumo de laranja, para os puristas, se preferirem). Se não tiveres nenhum dos dois, faz sumo de uva. Não quero com isto dizer que sou um alcoólico, uma vez que bastam dois copos de vinho para ficar a titubear, mas sempre fui motivado a adaptar-me ao ambiente que me rodeia. Quer fosse - na escola básica -, para fugir aos *bullies* que diariamente faziam das suas aos mais novos, quer - no trabalho - porque um colega de contracena se esqueceu do texto e era necessário uma solução para salvar a cena, ser capaz de ter uma resposta rápida e eficaz sempre foi imperativo. Com isto, também não quero dizer que sou especial. O *Homo Sapiens* já mostrou ao longo dos milhares de anos de evolução, a sua capacidade superior de adaptação, instrumento vital para a sua sobrevivência e ascendência ao topo da cadeia alimentar. Mas quero reiterar esta mesma capacidade de adaptação, que é elevada ao extremo em situações de grande adversidade.

O ano de 2020 ficará para sempre marcado na nossa história por um evento apenas: a pandemia á escala mundial do vírus SARS COV2 - COVID-19. Durante este período, instaurou-se um período de quarentena obrigatória, em que todo o país parou, fechando postos de trabalho e obrigando à prática do distanciamento social, sendo estas restrições, para muitos (para mim inclusive), enlouquecedoras e altamente stressantes. Não só pelas óbvias restrições sociais, que nos impediam de estar com os nossos entes mais queridos, em especial os idosos – o principal grupo de risco -, mas todos os trabalhos que requeriam uma aproximação ou contacto físicos, que violam indiscutivelmente os dois metros de distância de segurança estabelecidos pela Direcção Geral de Saúde, que à data da escrita deste trabalho ainda perduram, foram especialmente atingidos. Entre a panóplia de afectados, encontramos-nos nós – estudantes finalistas de Mestrado em Artes Cénicas, que pela componente de contacto inerente de todo o fazer artístico se vêm obrigados a abraçar a sua natureza caracteristicamente adaptativa a fim de levarem os projectos desenvolvidos até então a bom-porto.

## **1 – A Formulação da Problemática**

O primeiro grande desafio desta e de qualquer investigação de carácter científico, seja em que área for, é a escolha de um objecto de investigação, de um tema: Essa faísca que num momento de “Eureka!” acende todo um rastilho de dinamite e que explode em algo revolucionário e completamente inovador. Porém, algo que tenho vindo a experienciar é que um tema, ou mesmo a resolução de um percalço durante a investigação, não só não tem a necessidade de ser inovador (até porque muitos dirão que já tudo foi inventado), como também pode surgir da forma mais inesperada, especialmente se permitirmos que os estímulos exteriores alterem a nossa percepção daquilo que nos rodeia em vez de procurarmos respostas concretas ou algo pré-idealizado: um processo idiossincrático surpreendentemente propício ao desenvolver de uma ideia.

Idiossincrasia, segundo o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (2008-2019), pode ser definida como uma “Predisposição particular de um organismo para reagir de maneira individual a um estímulo ou agente externo”. Ou seja, é a maneira específica de um indivíduo agir. Ao mantermo-nos atentos a estes estímulos externos, estamos a possibilitar a compreensão de algo de um ponto de vista que não o nosso.

No caso concreto desta investigação, o tema surgiu completamente fora do círculo académico e das incessantes buscas por uma questão de partida. Durante um jantar informal, fui questionado por um dos amigos de um familiar sobre o meu percurso de mestrado e o projecto de conclusão do mesmo que teria de desenvolver. Partilhei as minhas dúvidas com este senhor, por quem a vida já tinha deixado as suas marcas, e no meio desta conversa ele disse algo que me intrigou. Ele confessou ser um ávido espectador de teatro na sua juventude e que o que o fascinava mais eram temas que lhe dissessem algo, não a ele enquanto indivíduo, mas que reflectissem as formas de pensar da sua geração e a forma como esta era retratada. E com isto, deixou-me com uma pergunta: “O que é que a geração de hoje gostaria de ver? De que modo é que poderias retratar esta nova geração para que a atraíesses para uma sala de espectáculo?”. Esta pergunta, embora perfeitamente banal e de resposta mundana, ficou a ecoar no fundo da minha cabeça. A minha resposta imediata foi o vício das tecnologias e música africana, o que me fez perceber que estes paradigmas pré-

definidos, inconscientemente, me estariam a toldar a visão para o porquê destes acontecimentos.

Segundo Fortin e Gosselin (2014), um paradigma é “um conjunto de pressupostos, de crenças e de valores que determina o ponto de vista de uma disciplina ou de uma área de conhecimento”, podendo dizer também que estes paradigmas podem ser considerados como “molduras que padronizam a condução do conhecimento”. Por consequência, reduzir as tendências das novas gerações às suposições acima escritas seria ver a questão pela metade. Em primeiro lugar, pouco ou nada sabia de facto sobre as novas gerações ou as suas tendências. A minha opinião estava formada a partir do que via e ouvia pelas ruas: jovens vidrados no telemóvel a ouvir música com batidas repetitivas sem fones. Sendo eu um infoexcluído que ainda hoje tem problemas com *e-mails*, não seria acertado do ponto de vista moral e académico criar generalizações que pudessem padronizar uma faixa etária sem dados que as sustentassem. Assim sendo, teria de me informar mais sobre este “novo mundo”. E que melhor forma de um explorador conhecer um novo povo do que falar com os próprios indígenas num dialecto comum?

Pouco depois desta conversa, tive a oportunidade de testemunhar três eventos que levaram á escolha final do tema de pesquisa. Todos eles tinham como actores principais jovens desta nova geração cibernauta (entre os quais se encontrou a minha irmã mais nova) e todos eles estavam relacionados com redes sociais. Embora nenhum destes três adolescentes e jovens adultos se conhecessem entre si, o acaso determinou que os seus problemas se interpolariam pelas mesmas razões: todos tinham sofrido um bloqueio da parte de alguém nas redes sociais. Embora isso me parecesse algo trivial, reparei pelo seu discurso que estas pessoas encaravam isso como uma afronta à sua dignidade. Elevaram a questão a um patamar tal que poderia ser equiparado a um crime de honra dos tempos medievais. Um deles chegou mesmo a admitir que o que mais o tinha frustrado foi o não ter bloqueado a outra pessoa em questão antes que esta o fizesse. Isto levantou-me a questão: O que é que leva alguém a bloquear outra pessoa virtualmente, se isso não tem implicação nenhuma no mundo real? E após observar com mais atenção, percebi que tem mais implicações do que presumia. Bloquear alguém nas redes sociais tinha-se tornado algo semelhante a um

poder divino: ao fazer desaparecer alguém do nosso *feed* de notícias ou da lista de amigos, o usuário tinha o poder de decidir a existência ou não dessa pessoa. Consequentemente, as repercussões desses bloqueios reflectiam-se na vida real, criando rupturas definitivas de contactos e amizades. Foi esta dimensão de “poder divino” que decidi explorar.

Com esta experiência, consegui concluir alguns factos determinantes para a conduta da minha pesquisa: Tal como aconteceu durante o meu percurso na ESMAE, falar com a *Vox Populi* é mais enriquecedor, mais clarificante e mais produtivo para o início do meu processo de trabalho do que falar com círculos académicos. Não que o conhecimento destes ditos círculos não seja proveitoso, longe disso, mas porque as opiniões “em estado bruto” são mais vantajosas de lapidar consoante os nossos objectivos de trabalho. Porém, não nos podemos esquecer que isto se trata de um projecto académico e que, como tal, são necessárias certas directrizes. É perfeitamente válido recolhermos estes dados de fontes não académicas, mas cabe-nos a nós, os investigadores, discernirmos as falácias populares e os mitos urbanos dos factos científicos e a racionalização ou interpretação dos factos consoante filosofias e conceitos académicos existentes de modo a tornar os dados recolhidos em conhecimento válido.

Porém, a questão agora seria: como colocar isto num projecto artístico?

## **2 – Sustento Teórico**

### **2.1 – Robert Lepage**

Para iniciar esta jornada, decidi considerar o *practitioner* que mais me acompanhou durante estes dois anos de mestrado na ESMAE. Robert Lepage é um dos directores de teatro mais reconhecido mundialmente e é tido em conta como um visionário da performance contemporânea. É director, dramaturgo/*deviser*, actor e artista multimédia, cuja prática de performance combina as mais variadas formas artísticas, tradições e culturas. Para além de teatro, Lepage trabalha também como director (e autor) de filmes e de ópera, concertos de rock, instalações e espectáculos de performance. Lepage interliga a cultura popular com o esteticismo da “alta-arte”, através de uma teatralidade visualmente captivante, desenvolvida especialmente

para pessoas insatisfeitas com o teatro textocentrista. Lepage desafia a compreensão do público da performance de teatro como um produto artístico completo e acabado, através da sua abordagem de “work-in-progress”, que está por sua vez em constante desenvolvimento, aberta e em contínua transformação. Consequentemente, Lepage vê a performance como um ensaio e vice-versa, obscurecendo deste modo a diferença entre ambas, e usando o termo “ensaio aberto/público” para a performance.

O teatro de Lepage, para além de relacionar vários praticioners importantes do final do século XX e do início do século XXI, tais como Jaques Lecoq, Peter Brook, Pina Baush e Laurie Anderson, inspira novos practctioner, directores, actores e eruditos e o seu processo de trabalho é estudado mundialmente em universidades. No entanto, existem muitos poucos estudos dos seus trabalhos, e ainda menos os que analisam o seu processo criativo.

A verdadeira influência de Lepage jaz no seu processo criativo ao invés do produto, independentemente do sucesso do mesmo. Ele é importante para a compreensão da vivacidade e do imediatismo presentes na performance contemporânea, devido á forma como utiliza todos os elementos de produção teatral e a crença que a arte do teatro é capaz de abranger todas as outras formas de arte. O trabalho de Lepage propõe que o sentido no teatro é encontrado através da relação entre todos os elementos da produção teatral, e não somente no actor ou no texto. O seu objectivo é o de perceber a performance como um ensaio – algo que não está fixo, mas vivo e em constante mudança – e de apresentar trabalho que ainda está inacabado e preparado para receber a resposta do público, integrando-a na performance. Á semelhança de Anna Halprin, de quem adoptou os ensinamentos do Ciclos RSPV (*Réponse S’il Vous Plaît*), Lepage enfatiza o processo e não a obtenção de um produto final.

Em todos os projectos de devising de Lepage, um aspecto central para o desenvolvimento da acção e do enredo da história são as jornadas que os personagens realizam. As transformações e ligações que surgem delas são, na verdade, um resultado do método de trabalho. Esta é uma forma de fazer *devising* relevante para os Ciclos RSPV e para o processo de mudança cíclica. Lepage não fala directamente sobre as suas técnicas de dirigir ou fazer devising, uma vez que ele vê-se mais como

um moderador e editor e apenas faz referências ocasionais aos Ciclos RSPV. Porém, a sua prática de performance é baseada, independentemente dos veículos que utiliza para se expressar (teatro, vídeo, ópera ou instalação), no trabalho da visionária de dança-teatro Americana, Anna Halprin. A transformação da narrativa da performance de Lepage ocorre devido ao uso dos Ciclos RSPV, que são baseados numa estrutura cíclica, com uma preocupação inerente com o processo ao invés do produto.

### **2.2.1 – Anna Halprin e os Ciclos RSVP**

Inspirado pela prática de Lepage, também decidi considerar os Ciclos RSVP como a minha metodologia de trabalho para este projecto. As iniciais RSPV representam, respectivamente, “Resource”, “Score”, “Valuaction” e “Performance”. Estas não são usadas como uma indicação de uma estrutura em si, mas de modo a sugerir comunicação, como um convite para o público responder. É um processo capaz de ser adaptado a qualquer forma de criação, não se cingindo apenas á dança ou á performance. A palavra “ciclos” refere-se a uma forma cíclica onde a acção humana é um ciclo e o processo criativo pode começar em qualquer ponto desse ciclo. Os Ciclos RSVP são fundamentados em “R”esources - recursos, “S”cores – partituras, “V”aluaction – Valores e “P”erformance - que em dança e performance se chamam de espaço, objectos e corpo, com a improvisação no cerne do processo criativo. Estes ciclos têm o objectivo de levantar questões relevantes ao processo de criação: como é que funciona, o que lhe dá energia, como é que influencia a acção humana em todos os campos de arte?

Os “Resources” são o material físico e emocional que os performers utilizam para criar. (Sejam eles objectos, memórias, historias ou sonhos- materiais que Lepage tem tendência em utilizar); Os “Scores” são, como Lawrence definiu, a “simbolização dos processos que se estendem ao longo do tempo”. (ou seja, uma partitura de movimentos); O Termo “Valuaction” é a junção de duas palavras de modo a sugerir a busca de um valor na acção. Não se trata de “avaliação”, que é um processo psicológico, mas sim a selecção das melhores partituras improvisadas para que possam ser desenvolvidas para a performance; É considerada por Lepage o processo

de tomada de decisão coletiva; Por fim “Performance” refere-se às improvisações destas partituras escolhidas e é “o “estilo” dos processos”.

Lepage usa este processo criativo, sempre baseado no improviso e na intuição do actor-autor, para criar ainda um outro ciclo: o momento em que ele realiza um ensaio aberto ou público, com o intuito de apresentar o que criou neste ciclo ao público obter feedback colectivo no final, de modo a iniciar um avanço para a criação de um novo ciclo.

Relativamente a este projecto artístico, a metodologia de Halprin foi adaptada de modo a responder às adversidades proporcionadas pela quarentena. Poderá mesmo dizer-se que a metodologia seguida não é a de Halprin, mas sim algo baseado na mesma. Todo este processo será explicado na segunda parte deste trabalho, uma vez que esta adaptação surgiu da necessidade de adaptação artística e faz parte integral do processo de trabalho, também explicado com mais detalhe mais adiante.

### **2.2.2 – Teatro Multimédia**

Posteriormente, foi mencionado que Lepage se trata de um actor e artista multimédia. De modo a clarificar esta afirmação, considero pertinente apresentar também o conceito de Teatro Multimédia, conceito este em que o universo artístico de Lepage se enquadra. Para tal, será considerada a definição de Pérez (2016) deste género teatral.

Segundo Pérez (2016), o conceito de Teatro Multimédia refere-se de modo geral a qualquer performance que utiliza filme, vídeo ou imagens geradas por meio de um computador em simultâneo com uma performance ao vivo, especificamente performances que possuem um vínculo tradicional entre o actor e o público, onde este último assiste a uma performance em palco sem participar ativamente na mesma. O tipo de tecnologia utilizada é geralmente ou uma câmara de filmar que transmite imagens para ecrãs em palco, ou computadores que projectam informação – seja ela através de imagens com ou sem movimento ou qualquer outro tipo de informação capaz de ser projectada por um computador – numa panóplia de superfícies.

Não existe um consenso geral no que toca às origens do Teatro Multimédia. Enquanto alguns estudiosos dizem que estas podem ser rastreadas ao “teatro de

imagens” do início do século XX, que tal como o nome indica, priorizava imagens às formas dramáticas, baseando-se na ideia de composição visual como um princípio criativo inspirado pela ideia de composição proposta por Cage, outros encontram os seus primórdios nos anos oitenta, quando um grupo de artistas se revoltaram contra a performance, o género dominante da altura, e procuraram no teatro uma forma multidisciplinar elaborada de recursos visuais, auditivos, temporais e espaciais. E neste último que pomos inserir Lepage e a sua companhia “*Ex Machina*”, fundada em 1994, como praticante desta tradição, bem como a “The Builders Association”, fundada em 1993 por Marianne Weems. Todavia, é consensual ambas as formas de utilizar imagens no teatro correspondem a tradições artísticas diferentes. Enquanto a primeira prioriza a imagem face ao enredo ou às personagens, como é frequentemente feito por produções de teatro pós dramático, onde o foco é numa dramaturgia simultânea que apela ao uso do inconsciente de modo a gerar gestos, cenas e emoções ao invés de comunicar uma mensagem fixa e concisa, a segunda incorpora os média de acordo com as formas dramáticas convencionais, na qual uma mensagem é transmitida e comunicada ao público de um modo Aristotélico.

Nos dias de hoje, o Teatro Multimédia é um género teatral mundialmente reconhecido, podendo ser encontrado em trabalhos multimédia em todos os níveis do espectro teatral: desde locais de representação mais conhecidos a espaços e círculos mais alternativos, podendo mesmo dizer-se que se tornou parte dos métodos de prática convencional. Se, por um lado, temos trabalhos de *practitioner* de renome, como é o caso do próprio Lepage, no Canadá, e de Robert Wilson na América, por outro temos projectos de companhias alternativas como a “Radiohole”, também na América e a companhia Alemã “Rimini Protokoll”.

## 2.2 - O Absurdo

Uma vez estipulada a metodologia, considerei importante encontrar a estética teatral que faria mais sentido adoptar ao projecto artístico. Assim sendo, resolvi considerar a que mais curiosidade me suscitava: a do Teatro do Absurdo.

Etimologicamente falando, a palavra “Absurdo” trata-se de um empréstimo erudito originário do século XVI ao adjetivo latino “*Absurdus*”, que por sua vez

significa “desagradável ao ouvido”. Por extensão, é também uma derivação do adjetivo “*surdus*” - “surdo” - cuja significação é “incompreensível”.

É esta componente dissonante, “desagradável ao ouvido”, que considero interessante explorar, uma vez que, literariamente, o Absurdo se trata de uma técnica que consiste em introduzir elementos (aparentemente) dissonantes e sem coerência entre si. Na literatura contemporânea, destaco sobretudo o valor existencialista, catalista para a geração do actualmente chamado “Teatro do Absurdo”, através de autores como Samuel Beckett, Eugène Ionesco e Edward Albee.

Martin Esslin (1961), crítico húngaro, foi o criador da designação desta estética teatral, numa tentativa de agrupar um conjunto de obras e de dramaturgos de vários países, que embora fossem diferentes do ponto de vista formal, tinham como ponto de convergência os aspectos inesperados da vida humana. Estas obras estavam centradas em questões existencialistas e procuravam demonstrar o que sucedia quando a existência humana é considerada como sem sentido ou sem propósito, culminando na dissolução da comunicação. Para Esslin:

“The Theater of the Absurd strives to express its sense of the senselessness of the human condition and the inadequacy of the rational approach by the open abandonment of rational devices and discursive thought, and it does so through 'a poetry that is to emerge from the concrete and objectified images of the stage itself' (pp-19-20)

O charme do Teatro do Absurdo recai, a meu ver, nas características coincidentes em muitas das peças que se inscrevem neste universo, sendo elas a sua estrutura formal, que muitas vezes se assemelha á do Vaudeville, com um inerente sentido tragicómico, sendo alguns dos quadros apresentados não necessariamente conectados entre si, o revezamento existente entre elementos cómicos e imagens trágicas e, em muitos dos casos, horrendas, personagens presas a situações sem solução, forçadas a executar acções repetitivas ou sem sentido, diálogos repletos de jogos de palavras, *non-sense* e clichés, e enredos cíclicos numa paródia da realidade

que utiliza também artifícios da «*Pièce bien-faîte*» - as regras dramáticas do séc. XIX de como se fazer uma peça.

### 2.3 – O Existencialismo

No âmbito do existencialismo, enquanto elemento filosófico, o absurdo surge através da ideia de que “*não existe sentido a ser encontrado no mundo além do significado que [lhe] damos (...)*” (Teixeira, 2006). Simultaneamente, está associado a uma sensação de «*amoralidade e de injustiça do mundo*», que advém em grande parte da responsabilidade que a liberdade confere ao ser humano, entrando em conflito directo com questões ditas “*cármicas*”, uma vez que devido ao “*absurdo do mundo*”, qualquer coisa pode acontecer a qualquer um.

Neste sentido, surge a temática do indivíduo versus sociedade, que reforça a ideia existencialista de que esta linha estética representa a vida como uma “*série de lutas*”. O indivíduo é obrigado a tomar decisões do foro racional, impelindo-o a questionar e a pensar sobre o mundo que o rodeia. Este torna-se, assim, o cerne da “*maldição do livre arbítrio*”, a aparente causa de miséria gerada por esta liberdade e capacidade de escolha pessoal.

Levando isto a uma escala social, podemos considerar as suas regras como uma tentativa do homem criar e controlar um “*Projecto*” – ou, por outras palavras, vida – funcional. Estas, por sua vez podem, relacionar-se com a passividade moral que grande parte da humanidade parece adoptar, usando como desculpa a dificuldade em tomar decisões, gerando uma noção de desresponsabilização social, ética e moral.

*“Seguir ordens é fácil; requer pouco esforço emocional e intelectual fazer o que lhe mandam, Se a ordem não é lógica, não é o soldado que a deve questionar. Deste modo as regras podem ser explicadas, genocídios em massa podem ser entendidos. As pessoas estavam apenas a fazer o que lhes foi dito.”* (Anónimo)

Podemos desta forma verificar o peso da responsabilidade da liberdade total. Quando o ser humano é confrontado com essa liberdade, a escala imensurável da mesma gera angústia, uma vez que o seu peso o obriga a fazer escolhas que só ele pode

fazer. Face a esta realidade, é comum o homem ficar “*paralisado*” e optar por se abster de tomar as decisões necessárias. É importante constatar, porém, que a “não-acção” é também uma escolha – a de não agir; Esta trata-se de uma das principais características da sociedade contemporânea: a opção de “*adiar a existência*”, de modo a evitar riscos, com o intuito de não cometer erro algum e gerar culpa.

*“Arriscar-se, procurar a autenticidade, é uma tarefa árdua, uma jornada pessoal que o ser deve empreender em busca de si mesmo.”* (Anónimo)

### **2.3.1 – Kierkegaard e a Repetição**

Tirando proveito das minhas raízes de aluno da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa e do próprio método de trabalho de Mahir, optei por utilizar a filosofia existencialista para tentar encontrar um ponto de ligação entre os dados e esta linha filosófica, mais especificamente a de Sören Kierkegaard, filósofo Dinamarquês considerado o pai do existencialismo. No universo de Kierkegaard, para além de profundamente pessimista e de cariz religioso, um conceito importante a ter em consideração é o da repetição. Contudo, este conceito, como Kierkegaard o entende, não pode ser compreendido sem falarmos também dos conceitos de instante e do que o filósofo entende ser a relação entre Discípulo e Mestre. Através do cruzamento destas ideias e da sua simultânea compreensão, bem como do conjunto de recursos literários, da filosofia e da psicologia utilizados na sua obra “A Repetição” (recursos esses que acabaram por sossegar a minha inquietação dos materiais que pudessem servir de suporte teórico para a criação de um futuro objecto artístico, fosse ele sob que formato fosse), poderemos afirmar que estes se aplicam perspicazmente aos resultados que o último passo do processo artístico desta investigação apresentaram, sobretudo o conceito-mãe, sobre o qual recai a grande maioria da reflexão uma vez que se trata da linha que cose grande parte do suporte teórico por detrás da criação artística.

Começemos por falar brevemente sobre o conceito de “instante”. Segundo Kierkegaard, existem dois conceitos de instante: O estético e o cristão. O primeiro refere-se à interpretação sugerida pelo modelo socrático, em que, nas palavras de Márcio de Paula (2008), “o mestre é apenas uma ocasião para que o discípulo se

encontre com a verdade residente nele mesmo” (p.65). Aqui, a repetição é vista em equivalência à reminiscência grega: mais que a repetição do que acontecera anteriormente, a “repetição e recordação consistem num mesmo movimento, mas em sentido contrário. A recordação evoca algo que já passou, enquanto a repetição espera por algo que foi e retornará” (de Paula, 2008, pp.66) Assim sendo, para que o homem saiba a verdade, basta apenas que ele se lembre da mesma, ou seja, a verdade já se encontra no próprio ser, ele apenas precisa de a reencontrar; Já o segundo encontra-se intrinsecamente relacionado com o instante cristão, “no qual a verdade surge no tempo e, através da figura de um mestre, que é ele mesmo a própria verdade e a condição para [a] sua plena compreensão.” (pp.65). É aqui – no âmbito religioso – que a repetição segundo a interpretação de Kierkegaard encontrará o seu verdadeiro significado. O instante é, na sua essência, o momento de compreensão do que era incompreensível até então, ou por outras palavras, do que Sócrates denominou por “verdade”, e o reconhecimento desse próprio conhecimento.

Ora se, na concepção socrática, o Homem já se encontra na posse da verdade, uma vez que esta apenas se encontra “adormecida” dentro dele, ele não precisa de elementos exteriores para conseguir alcançá-la, pode fazê-lo por mérito próprio. Assim, nesta concepção, o instante não tem qualquer tipo de importância. Para Kierkegaard, o instante só ganha importância se não for entendido à luz da concepção socrática, sugerindo que o discípulo, por não ser detentor da verdade, ainda se encontra no que ele chama de “estado de pecado”. Isto porque, na visão kierkegaardiana, os termos de “discípulo” e “mestre” ganham uma dimensão diferente dos da socrática.

Para o autor dinamarquês, ainda segundo de Paula (2008), o discípulo:

(...)não é nem mesmo o que ele procura, visto que ele está fora da verdade, ou, melhor ainda, ele é a não-verdade. O mestre é necessário ao discípulo por causa disso, ou seja, para lembrá-lo que ele é a não-verdade. O discípulo jamais conseguiria chegar até a verdade pelos seus próprios esforços. (...) Logo, o instante tem importância decisiva, pois o discípulo está sem a condição de compreender ou

foi, de alguma maneira, despojado dela. Observemos que isto não ocorreu por vontade do deus e nem foi obra do acaso, mas ocorreu, segundo Kierkegaard, por culpa do próprio discípulo. Ele não somente está fora da verdade como polemiza com ela. O discípulo perde a sua condição por sua própria culpa, por estar, segundo a concepção kierkegaardiana, em *estado de pecado*. (p.72)

Paralelamente, a compreensão do estatuto de mestre é igualmente clarificada e clarificante:

O mestre deve levar o discípulo não somente à verdade, mas também deva dar a condição para que ele possa entendê-la. Afinal, se o discípulo tivesse a condição, bastaria que ele se lembrasse da verdade (o que seria socrático). (...) O mestre pode transformar o discípulo, mas não pode recriá-lo. Somente o deus pode recriar o discípulo. Afinal, foi o deus quem o criou e lhe deu a condição de compreender. (...) Sendo assim, o mestre só pode ser o próprio deus, que é o único capaz de dar a condição e a verdade. (p.72)

É assim que se percebe que, na filosofia kierkegaardiana, o instante trata-se de um momento de aprendizagem que só se pode alcançar através de uma consciencialização que nos é transcendente e da reapropriação do conhecimento. Ela é, para Kierkegaard, “uma espécie de reminiscência platónica aprofundada”, cujo objectivo é mostrar ao Homem a raiz da sua infelicidade.

## **2.4 – Conceitos Importantes**

Os conceitos que se seguem tratam-se de termos que surgiram durante a investigação e que se tornaram importantes ao longo da mesma. De modo a serem compreensíveis no capítulo do processo artístico, estes conceitos serão contextualizados neste capítulo de modo a proporcionar uma melhor clarificação ao leitor mais adiante.

### 2.4.1 – *Ghosting*

Mais do que o uso de redes sociais ou de aplicações de encontros em si, é o uso das mesmas que maior impacto causa na criação de relacionamentos. Para acomodar este fenómeno, foram criados termos para denominar certos atos verificados nas redes sociais que, embora recentes, mostram-nos também que se tratam de práticas que antecedem a era digital.

Um deles é recentemente chamado de *Ghosting*. Este termo, criado em 2015 e derivado da palavra inglesa *ghost* (fantasma), remete-se, de forma sucinta, a quando se deixa de receber mensagens, telefonemas, ou “sinais de vida” de alguém que se conheceu e se está a criar um relacionamento, seja ele amoroso ou uma amizade. O individuo em questão “desaparece do mapa”, sem qualquer tipo de explicação plausível. E o que poderá ser visto como mais cruel é o facto de impossibilitar a outra pessoa de uma forma de esclarecimento da situação, colocando-a muitas vezes no que chamo de “limbo emocional” – quando não há respostas para os porquês, geram-se sentimentos de culpa e de remorso. O facto de não poder exteriorizar essa dor para com o alvo deste desgosto, e ser capaz de dar um “adeus” definitivo, pode ser visto como sufocante e castrador.

Uma possível razão para a aplicação desta prática poderá se justificada por Bauman (2004), que, nas palavras de Araújo, Pascoal e Rabelo (2018), “

(...) afirma que o rápido descarte pouco importa para o usuário, pois este possui uma rede praticamente interminável de novos contatos, por outro, o autor aponta para problemas como insegurança, dificuldade de lidar com frustrações e dificuldade de alteridade, ou seja, as relações ficam ao mesmo tempo mais intensas e mais fluídas e a preocupação com o descarte de uma conexão fica cada vez menor.

Deste modo, o acto de ligar e desligar de pessoas e sentimentos torna-se cada vez uma prática mais recorrente, uma vez que, na sociedade em que vivemos, não haver tempo para consolidar relações profundas. Nas palavras de Bauman (2004):

Quanto mais atenção humana e esforço de aprendizado forem absorvidos pela variedade virtual de proximidade, menos tempo se dedicará à aquisição e ao exercício das habilidades que o outro tipo de proximidade, não-virtual, exige. Essas habilidades caem em desuso – são esquecidas, nem chegam a ser aprendidas, são evitadas ou a elas se recorre, se isso chega a acontecer, com relutância. Seu desenvolvimento, se requerido, pode apresentar um desafio incômodo, talvez até insuperável. Isso aumenta os encantos da proximidade virtual. Uma vez aberta, a passagem da proximidade não-virtual para a virtual adquire seu próprio ímpeto. Ela parece autoperpetuadora, e também é capaz de se auto-acelerar. (p.84).

### **2.4.2 – *Benching***

No seguimento do conceito anterior, também o termo *Benching* emergiu para dar nome a uma prática cada vez mais comum nas redes sociais, desta vez mais diretamente associado, mas não exclusivo, a relações amorosas.

Tal como a palavra indica, é derivada da palavra inglesa *Bench* (banco), seguida do que podemos considerar o “gerúndio *-ing*”, que remete precisamente para uma acção. Este termo torna-se, assim, perfeitamente claro: *Benching* é o ato de deixar alguém no banco. Utilizando um exemplo perfeitamente simplista, do mesmo modo que um treinador de futebol tem jogadores suplentes, a vítima de *Benching* é quase como, tal como se diz na gíria, “*deixada de molho*”. Ou seja, é considerado *Benching* o ato de deixar alguém sem resposta durante um período de tempo, seja ele longo ou não, com o intuito de procurar algo melhor, mantendo assim sempre alguém de reserva de modo a não ficar sozinho.

Na maioria dos casos, uma situação de *Benching* ocorre quando, após a troca de algumas mensagens e encontros, uma das pessoas pura e simplesmente desaparece, justificando-se mais tarde com fotografias ou uma agenda preenchida – desculpas meticulosamente selecionadas de modo a convencer o/a *benchee* (a pessoa que foi colocada no banco) de que o seu afastamento teve toda a razão de ser.

A espera inacabável é o que torna esta *trend* tão perigosa e possivelmente emocionalmente destruidora. Do mesmo modo que o *Ghosting* não permite um sentido de *closure*, o *Benching* apenas fomenta a instabilidade emocional de que tanto o/a *bencher* como o/a *benchee* sofrem. Se o primeiro sente a necessidade de colocar outros seres humanos em espera para se certificar que não acaba sozinho, o segundo muito provavelmente sofrerá de insegurança por não ser capaz de dizer que não – um dos principais motivos apontados pela psicologia para estes atos.

### 2.4.3 – *Snoezelen*

O termo “*Snoezelen*” provém do Holandês e resulta da contacção de “*Snuffelen*”, que significa “cheirar”, com “*Doezelen*”, que significa “relaxar”. O conceito de *Snoezelen* surgiu à cerca de setenta anos por dois terapeutas Holandeses, Jan Hulsegge e Ad Verheul, enquanto trabalhavam no De Hartenberg Institute, na Holanda – um centro para pessoas com défices mentais. Através das respostas positivas dos seus doentes quando inseridos num ambiente sensorial que tinham preparado, os dois terapeutas conseguiram o reconhecimento da comunidade mundial, que levou à criação de Salas *Snoezelen* por todo o mundo, como forma de apoio a pessoas com os mais variados défices de desenvolvimento, demências e outros problemas do foro psicológico, presentes em lares, hospitais e instituições.

Uma Sala *Snoezelen* trata-se de uma sala multi-sensorial, que tem como objectivo não só a estimulação sensorial, mas também a diminuição dos níveis de ansiedade e tensão. Esta está preparada com equipamento e material específico para a estimulação sensorial. Através do uso de estímulos controlados, proporcionados por efeitos de música, notas, sons, luz, cores, estimulação táctil e aromas, os sentidos primários são desafiados, sem existir necessidade de recorrer às capacidades intelectuais e sim às capacidades sensoriais dos indivíduos, proporcionando uma sensação de prazer ao usuário – uma experiência que é também caracterizada pelo facto de serem únicas para cada usuário. O ambiente, que a sala de *Snoezelen* proporciona, é seguro e não ameaçador, promovendo o autocontrolo, autonomia, descoberta e exploração, bem como efeitos terapêuticos e pedagógicos positivos.

No entanto, embora a terapia *Snoezelen* tenha sido desenvolvida para o tratamento de deficiências mentais profundas, esta não se destina exclusivamente a

este grupo de pessoas. Para além do interesse do ramo da psiquiatria como possível forma de estimulação a doentes de Alzheimer, com comportamentos hiperactivos, danos cerebrais ou autismo, o Snoezelen tem vindo a trona-se especialmente apreciado pela população em geral como um antídoto ao *stress*, sendo utilizado quotidianamente em campos de reabilitação, formação e terapia ocupacional.

#### **2.4.4 – *Deus Ex Machina***

Segundo Patrice Pavis (1998), o “*Deus Ex Machina*”, que pode ser literalmente traduzido como “*O deus vindo da máquina*” é “uma noção dramaturgic que explica um fim através do aparecimento de uma personagem inesperada” (pp.95). Por outras palavras, é um termo que se refere ao aparecimento de uma personagem ou evento inesperado, artificial ou improvável, que tem por objectivo resolver uma situação aparentemente sem resolução ou de um modo de simplificar o enredo.

Os primórdios da utilização deste recurso dramaturgic remontam à Grécia Antiga, especialmente às produções do tragediógrafo Eurípides, em que era utilizada uma máquina que permitia a suspensão de um actor, trazendo a palco um deus vindo dos céus, capaz de resolver o irresolvível num piscar de olhos. Do mesmo modo, podemos considerar o *Deus Ex Machina* como uma representação da intervenção imprevista de qualquer personagem ou força capaz de solucionar uma situação que não tem resolução aparente.

Na *Poética*, Aristóteles (2008) menciona que esta técnica apenas deveria ser utilizada para situações fora do drama, que ou antecedem a acção cénica e que são impossíveis de ser conhecidos pelos participantes, ou que são subsequentes à acção cénica por se tratarem de profecias ou factos ainda por serem anunciados. Aristóteles menciona ainda que este tipo de final deverá surgir como uma completa surpresa.

O recurso ao *Deus Ex Machina* é frequentemente utilizado quando o dramaturgo encontra alguma dificuldade em arranjar uma conclusão lógica para o enredo e procura um modo eficaz de resolver todos os conflitos e contradições de uma só vez. Não tem, necessariamente, de parecer artificial ou irrealista, se o espectador for capaz de acreditar numa filosofia em que o divino ou a intervenção irracional é considerada possível.

Ainda segundo Pavis (1998), existem duas utilizações distintas do *Deus Ex Machina* consoante o tipo de obra em questão. No caso da comédia, é utilizado um subterfugio semelhante a este recurso dramático, em que “o reconhecimento ou o regresso de um personagem específico, a descoberta de uma carta, uma súbita herança, etc.” (pp.95), que permite o acréscimo da sorte à acção humana. Do outro lado do espectro, na tragédia, o *Deus Ex Machina* não é resultado do mero acaso mas sim o instrumento de uma força ou vontade superior.

Por fim, o *Deus Ex Machina* é por vezes uma forma irónica de concluir uma peça sem qualquer tipo de necessidade lógica, surgindo antes como uma forma de questionar a eficiência de soluções divinas ou políticas. Pavis utiliza “Tarugo” de Molière e “A Ópera dos Três Vinténs” de Brecht como exemplos pertinentes. Na primeira, Molière utiliza a chegada da polícia como uma forma de reconhecimento do próprio dramaturgo do poder monárquico e como forma de demonstrar o poder e o perigo da sociedade falsamente piedosa do século XVII. Já Brecht utilizava esta técnica para “concluir sem concluir”, de modo a levar o espectador à consciencialização do seu poder de agir na realidade social.

#### **2.4.5 – Performance Telemática**

O último conceito que é importante reter para a compreensão deste projecto artístico é o da Performance Telemática. Ainda segundo Pérez (2016), a Performance Telemática utiliza a tecnologia da telecomunicação para estabelecer conexões entre espaços performativos remotos, de modo a localizar os *performers* em cada um destes espaços e então apresentar as actividades nas quais estes dois espaços separados engajam na duração de um único evento performativo, usando frequentemente a Internet como um terceiro espaço performativo. As qualidades centrais desta categoria são a interação entre estes espaços remotos e a combinação de uma interação tanto de espaço físico com um espaço virtual como dos participantes destes mesmos espaços.

Pérez (2016) identifica também duas possíveis versões de Performance Telemática. Uma é através do que se pode designar por tecnologia de ponta, onde existe a possibilidade de utilizar a teleconferência para conectar *performers* de corpo inteiro em duas ou três dimensões, e é caracterizada pela alta resolução, por ser

dispendiosa e pesada, chegando muitas vezes a ser montada num espaço fixo, dada a sua complexidade técnica; A outra é o exacto oposto: utiliza baixa tecnologia, nomeadamente tecnologias de uso doméstico como o Skype, pelo que tem baixa resolução, é de baixo custo e é tão tecnicamente simples que é facilmente transportada e adaptada a qualquer espaço. É sobre esta ultima versão que esta reflexão recai.

Embora este projecto tenha sido pensado inicialmente como um espectáculo de Teatro Multimédia, as problemáticas impostas pelo COVID, mais detalhadas adiante, bem como ao cariz complexo da mesma, que ia contra a premissa inicial de criar um projecto móvel, obrigaram a uma reformulação da estrutura do projecto, nomeadamente à forma como este iria ser apresentado. Dada a impossibilidade de utilizar a sala preta da ESMAE – o espaço que inicialmente fora pensado para a apresentação –, deixou de ser possível uma apresentação ao vivo do espectáculo, pelo que se tornou necessário mudar a componente estética do mesmo, acabando por ser mais adequada a denominação de Performance Telemática para o descrever, visto que a solução passaria pela criação de um vídeo que seria colocado numa página de Youtube, num link inacessível a todos os que não tivessem acesso ao link da página em questão.

Enquanto género, a Performance Telemática remonta aos anos oitenta, quando a tecnologia de videoconferência permitiu uma conexão remota visual, gerando trabalhos pioneiros como é exemplo *Telematic Dreaming*, de Paul Sermon, em 1994, que conectava através de videoconferência duas camas que se encontravam em dois espaços remotos. Ainda segundo Pérez (2016), Dixon (2007) menciona que a Performance Telemática atingiu o seu auge no final dos anos noventa e no início do milénio seguinte, sendo nessa altura que se registou um decréscimo deste tipo de produções. Contudo, graças às práticas de baixa tecnologia mencionadas anteriormente, exemplos deste género de performance começaram mais recentemente a surgir em círculos de teatro e performance alternativos, bem como em círculos de artes visuais. Estes exemplos incluem o trabalho de Brina Stibehelfer e da “Per Aspera Productions”, *Skype Duet*, *ONLOVE*, de Annie Abraham e *Make-shift* de Helen Varley Jamieson e Paula Crutchlow.

### **3 – O Processo: Início da vindima**

#### **3.1 – Entrevistas: O pisar das uvas**

O início do processo desta pesquisa foi marcado pela recolha de testemunhos reais. Contrariamente á minha vontade e proposta iniciais, não foram feitos inquéritos mas sim conversas informais, ou chamadas “conversas privilegiadas”, gravadas com a permissão dos participantes e sob promessa de sigilo, uma vez que estas conversas apenas serviriam de material para a criação cénica e que a identidade dos intervenientes não se encontraria comprometida. Isto incluía também o uso e transcrições literais das histórias armazenadas em suporte de áudio, que poderiam levar á identificação dos sujeitos em questão. Estas conversas privilegiadas, no entanto, respeitaram a minha estratégia inicial de utilizar o método de “bola de neve” que seria aplicada aos questionários – ou seja, após uma conversa, a pessoa em questão deixava a identificação de alguém que conhecia que me poderia ajudar a desenvolver uma certa ideia, um tópico abordado, ou uma história mencionada no relato. Pessoa esta com quem entraria em contacto, solicitando-lhe um depoimento, criando deste modo uma espécie de “teia de contactos” que liga pessoas que não se conhecem de qualquer parte numa linha temporal e ideológica singular. É de realçar que estas entrevistas tiveram um ponto de partida múltiplo, ou seja, as entrevistas iniciais foram feitas a cinco pessoas que não se conheciam e a partir destas começaram a surgir as respectivas ramificações, até um total de vinte e cinco entrevistas.

Outra das alterações foi o facto de os entrevistados não pertencerem às faixas etárias primeiramente enunciadas – entre os treze e os dezasseis anos – e sim de uma geração posterior – entre os vinte e dois e os trinta e dois anos de idade. Isto porque, numa primeira instância, surgiram certas dificuldades técnicas. Uma delas foi o facto de, por se tratarem de menores, todas as conversas teriam de ter o consentimento por escrito dos respectivos responsáveis, que em muitos dos casos recusaram a recolha das conversas. Outro dos motivos foi que, efectivamente, os que se prestaram a serem entrevistados não se mostravam predispostos a desenvolver as suas ideias quando lhes pedia para elaborar sobre determinado tema, limitando-se na esmagadora maioria das vezes a encolherem os ombros e/ou a desviarem o olhar. Por último,

verifiquei comportamentos mais frequentes (e exponencialmente mais “agravados”) de bloqueio em redes sociais por parte de usuários mais velhos. Por estes motivos, fiz-me sentido recolher histórias e relatos de uma faixa etária mais elevada.

O meu interesse e motivo em recolher material biográfico surgiu do meu estudo de Robert Lepage, que cria as suas partituras (ou “Scores”, uma vez que ele segue o método de Hanna Halprin), através de material biográfico gerado pelos seus performers, desenvolvendo a partir deles os seus espectáculos “em constante mutação”. Do mesmo modo, ao utilizar material fornecido por terceiros, queria evitar que esta pesquisa se tornasse o pudesse ser vista como “umbilical”, até mesmo porque, pessoalmente, nunca tenha experienciado nenhuma destas situações durante a minha esporádica utilização das redes sociais. Como já expliquei, este foi um tema que surgiu durante as férias de verão do ano passado devido á frequência de histórias desta natureza que chegaram até mim por parte de amigos e conhecidos, o que me deixou intrigado.

Após recolhidas estas conversas, procurei recorrências que as ligasse em que me dessem temas para gerar material de trabalho. Após a análise das mesmas, encontrei alguns dados pertinentes e que achei que deveria ter em consideração. É de frisar que estes dados não determinam, de modo algum, a influência das redes sociais nas nossas capacidades sociais na sua plenitude, visto que os dados recolhidos abrangem apenas uma ínfima parte da comunidade cibernética, espelhando apenas alguns comportamentos que achei recorrentes:

**1 – Os motivos de bloqueio podem dividir-se em três “categorias motivacionais”: São elas motivações laborais, familiares, ou “ (pseudo) amorosas”:**

A primeira “categoria motivacional”, como lhes chamei, explica-se por si só: relacionamentos criados em ambiente laboral que, quer por desentendimentos pessoais, por conflitos de maior escala, ou por uma definição errada das barreiras entre o pessoal e o profissional, levaram a um afastamento definitivo de ambas as partes;

As familiares foram, das três categorias que enuncio, a que mais me surpreendeu. Em particular, uma das minhas entrevistadas chegou mesmo a partilhar que bloqueia frequentemente o número da mãe no Whatsapp por esta ignorar os seus avisos sobre o excesso de vídeos, das mais variadas naturezas, que enviava à filha, chegando mesmo ao ponto de se esquecer de desbloquear a mãe e receber chamadas do irmão a perguntar se ela estava bloqueada pois estava a entrar em contacto com ela e não conseguia;

Por último, as amorosas, ou “pseudo-amorosas” como decidi chamar em alguns casos, são as mais comuns e espectáveis. Referem-se a relacionamentos de índole amoroso gerado através de aplicações e sites de encontros – Tinder, Badoo e Grindr foram os mais enumerados - ou de outras aplicações de carácter social – como o Facebook e o Instagram. Na maioria dos casos, o bloqueio dá-se quando uma das partes não obtém a resposta que pretende ou, em casos mais extremos, sem razão aparente. São estes os tipos de bloqueio que se podem incluir nos casos de *Ghosting* ou *Benching*.

Porém, poderemos considerar que o que todas elas têm em comum é o facto de existirem divergências de opinião, valores e/ou pontos de vista que interferem com o modo de ver o mundo de uma das partes.

## **2 - Um sentimento generalizado de poder equiparável ao de um Deus:**

Ou seja, o acto de bloquear alguém numa rede social gera um sentimento de soberania e de ascendência a quem o comete, proporcional ao de um ser onipotente. Alguns dos meus entrevistados mencionam que terem a capacidade de decidir se essa pessoa existe ou não nas suas vidas ao alcance de um dedo lhes dá uma sensação de supremacia vitoriosa. “Da mesma forma que um deus”, como enuncia um dos meus entrevistados, “tenho o poder de apagar uma pessoa da existência. Quer dizer, da minha existência pelo menos, que é o que me importa”;

## **3 - As acções são cíclicas:**

Existe, na grande maioria dos casos, um sentimento de repetição destas acções, seja ela voluntária ou involuntária. Estas acções repetitivas chegam mesmo a atingir

uma proporção de *loop* constante, pois nenhuma das partes parece compreender a dimensão repetitiva em que estão emersos.

Note-se, novamente, que estes parâmetros são apenas baseados em observações do material recolhido, reiterando que em circunstância alguma deverá ser tida em consideração que isto é o que de facto acontece. O estudo destes casos permite a criação de parâmetros generalistas que serviriam de alavanca à criação cénica. A partir delas, foi levantado um esqueleto inicial do que poderia ser posto em cena. Como eu funciono muito á base de imagens, foi-me natural idealizar, numa primeira instância, o que poderia ser construído.

A ideia inicial constava de um espaço de panejamento negro, onde se poderiam ver três telas ou superfícies onde fosse possível projectar algo e um banco central. Nos ecrãs das extremidades seriam projectados o texto de cena, visível através de uma gravação de uma mensagem num *chat* de Messenger, e no outro uma

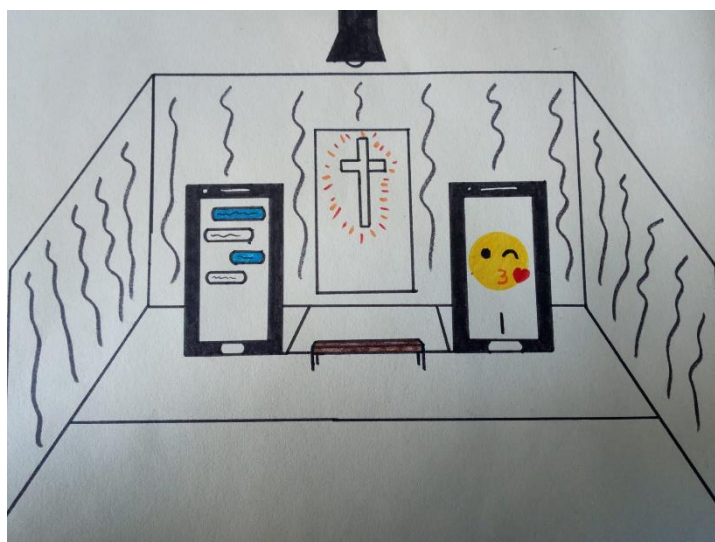


Figura 1 Esqueleto cénico inicial.

videochamada entre os actores intervenientes. A superfície ou tela central estaria reservada para uma projecção alusiva a Deus ou a algo divino. Este espaço também estaria especialmente delimitado por uma luz branca, evocando um senso de “Esterilidade” ou de “Higienização” e o local onde os personagens na fase do “Limbo emocional”, termo que considerei apropriado adoptar após os relatos de alguns dos entrevistados. O banco seria onde os personagens que sofressem de “*benching*” se sentariam, ilustrando assim este fenómeno.

### 3.2 – Ensaios-Reuniões: Calibrando a doçura do vinho

A transição para os ensaios apresentou-se mais difícil do que inicialmente previra. Não só por questões práticas ou técnicas, mas por toda uma situação que afectou todo o nosso país: A pandemia do vírus COVID-19 e o decreto de Estado de

Emergência Nacional. Assim sendo, na altura em que deveriam estar a ser realizados os ditos, estes foram substituídos por reuniões semanais com o actor em questão, como falarei de seguida.

A realidade da ESMAE (e devo referir, do nosso país) alterou-se de forma incontornável logo no início do presente ano. Devido ao contágio de um dos membros do corpo docente pelo COVID-19, as suas instalações encontrar-se-iam encerradas, inicialmente, por “tempo indeterminado”. Assim, ser-me-ia impossibilitada a requisição de salas para ensaios. A primeira medida com a qual tive de lidar foi a questão dos actores. Embora o isolamento social proporcionado pelo estado de emergência viesse, de certa forma, potenciar a minha investigação, uma vez que era da minha intenção evidenciar num objecto artístico a ideia de criação e “descrição” de relações somente através de redes sociais como se de um botão de *on-off* se tratasse, consegui a colaboração de actores de Lisboa que, por motivos lógicos, não estariam fisicamente disponíveis para trabalhar comigo. Por este motivo, sempre tive em mente que seria necessário criar um mecanismo que transportasse esses actores para cena, anulando assim a necessidade de estarem fisicamente presentes na performance e, até determinado ponto, no processo e criação, que também seria feito á distância. A ideia para este mecanismo surgiu sob a forma de videochamadas (que curiosamente, devido ao estado de emergência, passaram a ser obrigatórias) feitas pelos actores em questão, o que levantou uma questão interessante: a possibilidade de ensaios virtuais. De modo a testar a viabilidade deste mecanismo, contactei então um dos actores de Lisboa com quem pretendia trabalhar, o Rafael Dias Costa, que aceitou o desafio e ficou intrigado pelo tema e pela sua abordagem.



Figura 2 Reunião com o Rafael.

Para além disto, a realidade do estado de emergência impossibilitou a hipótese de contactar alguém da ESMAE que pudesse colaborar no projecto, uma vez que o contacto humano seria imprudente nesta altura. Assim, de forma a agilizar o processo de criação, tomei a decisão de participar no projecto enquanto “actor-criador”, e não apenas enquanto “moderador”, á semelhança da prática artística de Lepage, muito embora com infinitamente menos recursos.

Não obstante, as reuniões calendarizadas continuariam a ser realizadas, acabando por se tornar substitutas dos ensaios enquanto não nos fosse possível retomar a uma certa normalidade de criação cénica. Nelas, eu o Rafael criávamos sessões de brainstorming, que culminariam em tarefas a realizar até á sessão seguinte. Escusado será dizer que, nesta fase, a metodologia de Halprin se tornou, infelizmente, impraticável na sua plenitude, dadas as circunstâncias, mas existia um certo ritmo desta metodologia que seria vantajoso manter. Ao estabelecermos metas para a próxima reunião, um pouco á semelhança da metodologia que tive a oportunidade de explorar para o projecto prático para as aulas de Projecto Teatral do primeiro ano de mestrado, geraríamos vários pontos de vista sobre os materiais apresentados, que por sua vez, gerariam mais material, até considerarmos que já seria o suficiente. Poderei dizer que em vez de “Ciclos RSVP”, funcionámos num regime de “Ciclos RSV”.

Nas primeiras reuniões, numa época “Pré-COVID” e ainda com o plano metodológico do capítulo anterior em mente, falámos na possibilidade de criar uma “conta falsa” de Facebook que apenas serviria para os efeitos deste projecto, com a identidade do personagem virtual que iríamos criar. Isto permitiria a gravação do *chat* do Facebook onde iria decorrer a conversa entre os personagens e seria uma das únicas formas de texto apresentada em cena. A gravação repetida destes vídeos tornar-se-ia o equivalente á realização de ensaios. Com uma hora e data marcada, encontrar-nos-íamos no *chat*, e desta forma “bateríamos texto” em conjunto. Contudo, fui-me apercebendo que este esqueleto inicial que tinha proposto ao Rafael não o estava a ajudar muito na compreensão do tema. Por este motivo, optei por o deixar de lado numa primeira instância e tentar perceber a mente, linha de raciocínio, motivações e método de trabalho do actor que embarcara comigo nesta aventura.

### 3.3 – Concepção do objecto artístico: O ponto de maturação

Ficou claro no desenrolar das nossas conversas que ambos tínhamos alguns pontos em comum no que toca á criação e concepção artística: ambos funcionávamos á base de elementos visuais e de imagens, e éramos ambos actores textocentristas. Assim sendo, procurei criar com o Rafael elementos visuais que nos permitissem fomentar uma ideia cénica e utilizar elementos textuais de obras de teatro absurdo para nos ajudar na formação ideológica do objecto artístico. Estas conversas tomaram a dimensão de debates de conceitos que iam surgindo no teor das nossas descobertas artísticas, que me permitiram alimentar o desejo de criação tanto do Rafael como das necessidades do projecto em si. É particularmente interessante notar que a direcção das nossas discussões pendia sempre para uma noção existencialista da vida, mesmo antes de expor ao Rafael que esse era, de facto, um dos vectores teóricos desta investigação. E claro, como algo que ideologicamente estava vincado no processo era a utilização de histórias biográficas, também desafiei o Rafael a fazer breves reflexões sobre experiências da sua vida, alheias ao tema central, que pudessem ter algum tipo de interligação com a criação em si.

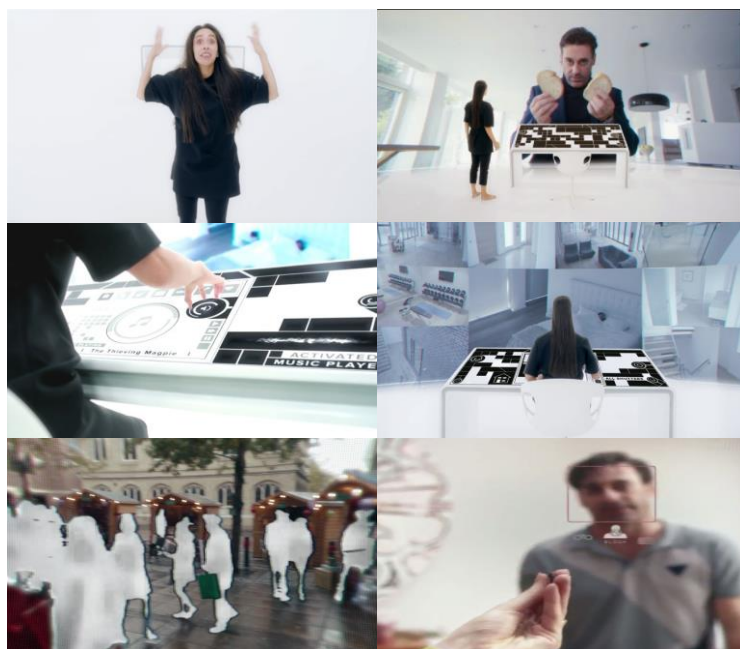


Figura 3: Conjunto de imagens retiradas do Episódio 7 de *Black Mirror*, *White Christmas*, que inspiraram a criação artística.

Criamos com esta forma de trabalhar uma imagem particularmente potente que decidimos ser a central do projecto: A coroa de luzes. Baseada num cruzamento entre as ideias geradas nas entrevistas da primeira fase, a experiência do Rafael na Associação de Paralisia Cerebral de Lisboa (APCL) e das terapias de *Snoezelen* lá praticadas, o próprio

isolamento proporcionado pelo COVID, que acabou por ser uma temática que potenciava a questão de partida, e por séries televisivas, em particular *Black Mirror* e o seu sétimo episódio intitulado *White Christmas*, bem como textos e outras imagens

que abordavam o tema das tecnologias e das distopias por elas criadas, a “coroa de luzes” seria a imagem recorrente da criação artística, aparecendo diversas vezes com sentidos variados, evidenciando a repetição como defendida por Kierkegaard.

Primeiramente, os nossos esforços centraram-se nas atribuições de sentido a este elemento. Para além da óbvia ligação da coroa ao poder da soberania, sobressaíram de uma lista de possíveis significados as ideias de “Rede” e “Procissão de velas”. A primeira foi imediatamente associada à parte inicial do processo desta investigação, as entrevistas, que como já mencionei criaram uma espécie de rede entre os entrevistados, á semelhança de uma teia de aranha. Já a segunda cruzou-se com a coroa de espinhos de cristo e o aprofundamento do instante cristão mencionado por Kierkegaard, na medida em que criamos uma analogia entre a corporalidade de reverência semelhante à postura que se pode identificar durante uma cerimónia religiosa e a que adoptamos ao utilizar um telemóvel: de cabeça para baixo, quase que em sinal de adoração, reverência e submissão e de mãos em posição de súplica. Surge assim, a ideia de que a tecnologia é um Deus voluntário: a evolução dos meios de adoração cristãos metamorfosearam-se de uma oração ou reza do terço para a devoção em agarrar no telemóvel e ver as mensagens nas redes sociais. No universo do culto, onde antigamente rezar seria a primeira coisa que se fazia ao acordar, este acto fora agora substituído pela imediata verificação e actualização do próprio conteúdo social digital; Um “*Deus ex Machina*” que utiliza a tecnologia como uma forma de propagação da fé – fé esta que foi capaz de criar a religião (ou melhor, o culto) mais unificante do Mundo. O acto de bloquear nas redes sociais surge aqui como uma forma de cada individuo rejeitar todos os estímulos exteriores que possam criar qualquer tipo de disrupção ou dissonância para com a utopia cibernética gerada através desta reverência a uma entidade que, à semelhança de qualquer religião, também ela é criada pelo homem e colocada num patamar de existência superior à do criador, ou mesmo, até certo ponto, da maioria de qualquer extremismo.

Além do mais, escusado seria dizer que a temática do COVID foi amplamente abordada por nós durante as nossas discussões, e por se tratar de algo que veio potenciar o uso das redes sociais, foi algo que achamos pertinente incorporar, até porque para colmatar a ideia da “coroa de luzes” e da importância do sentido cru das

palavras, lembramo-nos de que “Corona” é latim para “Coroa”. Tal como este vírus, o “Inimigo Invisível” de qual tanto ouvimos falar, o nosso “Deus” seria como um vírus, que infecta tudo o que toca, existindo uma clara diferenciação entre o período AC e DC – Não “Antes” ou “Depois de Cristo”, mas “Antes” e “Depois de Corona”.

Adicionalmente, chegamos à conclusão de que, para melhor integrar estas temáticas e transformá-las num texto teatral à luz do universo do Absurdo, iríamos proceder à colagem de diversos textos desta corrente, criando um guião completamente novo, que se moldasse às nossas necessidades de investigação. Utilizando excertos de “À Espera de Godot”, criamos uma nova dramaturgia do texto, que cruzava os tópicos que tínhamos abordado durante as nossas discussões, a nossa percepção do texto e o jogo infantil “O Rei Manda”. Este último aplica-se no sentido do que a rede social nos obriga a fazer. Criámos também uma didascália alusiva à própria coroa de luzes que seria a descrição da implementação do objecto em cena. E assim, embora com muito espaço para ajustes, surgiu “A Ode ao Novo Cárcere”.

O último obstáculo que se colocou foi tudo o que dizia respeito à parte prática da pesquisa. Por mais estruturado que estivesse o projecto, sem a possibilidade de ensaios a sua execução seria extremamente dificultada. Excluída a hipótese de marcarmos ensaios tanto no espaço da ESMAE como em Lisboa devido à pandemia, procurei formas de dinamizar as ditas reuniões de modo a tentar desenvolver um trabalho prático. Ambos sentíamos uma certa frustração acumulada com o passar dos meses em confinamento, que para além do isolamento social que impediu que nos encontrássemos de todo para testarmos as nossas ideias na prática. Tentei por uma última vez virar-me para exercícios da Hanna Halprin, mas em vão; Consultei e planeei algumas sessões por videoconferência de exercícios de Anne Boggart, mas também sem sucesso. A falta de capacidade de contacto físico e de desenvolvimento de contracena estavam a ser inúteis á distância. E de um ponto de vista mais romântico, se assim o pudermos chamar, o pulsar do teatro e o prazer da criação teatral só acontecem cara-a-cara. Não obstante, não deixámos que isso nos derrotasse.

Precisámos, novamente, de uma pausa no período de busca incessante por uma resposta. Foi necessário pararmos a produção do que quer que fosse durante

algum tempo para recarregarmos baterias e vermos o que nos rodeava por outro prisma. E tal como no início da investigação, quando a pergunta de partida surgiu do momento mais casual possível, também a resposta para o nosso desbloqueio surgiu desta idiossincrasia. Durante uma das navegações do Rafael por *posts* do Instagram, o Rafa deparou-se com um conjunto de fotografias tiradas durante a quarentena que reflectiam algo tanto do primeiro esqueleto deste projecto, mencionado no início deste capítulo, como algo que eu já tinha sugerido numa das nossas sessões de brainstorming mas que não tinha ideia de como a por em prática. Estas fotografias, que se encontram na página de Instagram “*knowthismind*” servem-se do uso da projecção para colocarem duas pessoas que se encontram em espaços diferentes numa única sala, desempenhando acções do quotidiano onde um homem se encontra fisicamente presente e interage com a imagem projectada de uma mulher, reflectindo o isolamento a que todos estamos confinados neste momento.

Com este rasgo de luz, concluímos que apenas através da criação de um vídeo (possivelmente uma curta) e da edição dos mesmos para criar uma montagem de cenas, que graças á premissa dada pelo teatro do absurdo, não necessitavam de ter ligação entre si. Porém, para além da problemática de nenhum de nós ter experiencia em edição de vídeo, restava a questão: “Como fazer estas ditas projecções?”. A esta pergunta encaixou-se uma resposta muito divertida. Continuando no tom da quarentena, decidimos pôr em



Figura 4: Uma das imagens retiradas da página de Instagram “*knowthismind*” que serviam de exemplo para a projecção mencionada.

prática um dos inúmeros vídeos de criações “faz tu mesmo” que tanto caracterizaram este período de confinamento. Mais precisamente, recriamos um projector de ecrã de

telemóvel, feito através de uma caixa de sapatos, uma lupa e fita-cola, que permitiria a reprodução de imagens semelhantes.

Nesta altura da investigação, que ainda se encontrava longe de se dar por concluída, o foco principal foi no objectivo de afinar este novo elemento das projecções caseiras de modo a tornar-se suficientemente fidedigno, o que permitiria o desenvolvimento de cenas individuais, de ambas as partes, que poderão, ou não, entrecruzar-se, seguindo o guião já criado e acrescentando ideias conforme o trabalho for desenvolvido. Infelizmente, não foi o caso, tendo surgido um imprevisto que levou o processo a dar uma volta de trezentos e sessenta graus.

### **3.4 – Da Teoria à Prática – Quando o tonel entorna: Um pequeno desabafo**

Apesar de toda a dedicação a este projecto e a tentar solucionar os problemas que advinham do confinamento, houve um pormenor que acabou por tomar uma escala desmesurada: a nossa saúde mental. O confinamento obrigatório foi para todos um desafio por si só, mas para uns mais que para outros. Neste caso, falo especificamente do Rafael, o meu companheiro desta jornada até então. Para além do distanciamento social, o confinamento com as nossas famílias obrigou-nos a lidar com potenciais problemas que não seriam perceptíveis numa rotina diária normal. Tudo isto, aliado a uma súbita e inexplicável paralisia facial – de nome “Paralisia de Bell” – sem possibilidade de tratamento imediato pelo facto de os hospitais não estarem minimamente preocupados com nada mais que não COVID, levou a que o Rafael abandonasse o projecto, uma vez que não se encontrava nem física nem mentalmente apto para se focar nele. Uma decisão compreensível, e que não posso julgar, mas não posso deixar de me sentir frustrado. Durante umas semanas, nada fiz para solucionar o problema e cheguei mesmo a pensar em desistir. Até que chegou o dia em que decidi deixar de pensar no que poderia ter sido e traçar um novo rumo. Foi neste momento que o projecto tomou uma nova direcção. Mesmo sem actores para me auxiliar, decidi que iria eu mesmo representar todos os papeis que estavam distribuídos entre nós os dois. Os dados estavam recolhidos e o guião estava escrito, portanto este era o momento perfeito para tomar decisões artísticas. Assim, com uma nova força, recomecei os planos que tinha deixado em *stand-by*, determinado em fazer cumprir o que tinha prometido em Novembro de 2019.

### 3.5 – Rumo ao Projecto Final: O recomeçar do processo vinícola

Olhando para todo o material que tinha recolhido e para a minha vontade inicial, rapidamente formulei um plano para adaptar o projecto às novas circunstâncias. Em primeiro lugar, comecei por tornar o projecto teatral num projecto em formato de vídeo, uma vez que esse seria o próximo passo se tudo se tivesse mantido como antes. O espaço das gravações seria o meu próprio quarto, uma vez que as instalações da ESMAE continuavam a ser pouco seguras. Após algumas experiências, ficou claro que a questão das projecções já não faria sentido, e resolvi começar as gravações dos quadros com uma máquina de filmar já um pouco antiga, companheira de viagens pelo mundo, seguindo um estilo de improviso, voltando a apoiar-me na técnica de Lepage. A partir dessas mesmas experiências, o cenário começou a nascer por si só. A ideia da Coroa de Luzes continuaria a ter um papel central, e desta vez iria fundamentá-la convenientemente. Uma vez que a Coroa de Luzes seria o elo de ligação entre o virtual e o real, voltei-me para a ideia de “teia” criada durante o processo das entrevistas. Isto, aliado à ideia inicial de que se a representação fosse feita ao vivo seria numa espécie de *black box*, culminou na ideia de montar uma estrutura de ferro por cima da minha cama – estrutura essa que, curiosamente se chama “aranha de campismo”.



Figura 5 Início da montagem do cenário.

A ideia de circulação de informação teria de ser dada por elementos visuais e auditivos, e baseando-me nas salas de *Snoezelen* discutidas com o Rafael, optei por utilizar luzes de natal e néons que pudessem transmitir essas mesmas ideias.

As filmagens em si não demoraram muito tempo. Montado o cenário, não foram precisos mais de cinco *takes* por quadro para o concluir (à excepção do primeiro quadro, que apresenta vários ângulos e detalhes, tendo sido por esse motivo um pouco mais demorado), uma vez que o texto presente no guião era adaptável e facilmente moldável para o improviso. O que realmente se provou um desafio foi a edição de vídeo. Conforme mencionei anteriormente, eu não tinha qualquer tipo de

experiência com programas de edição. Porém, a minha veia autodidata falou mais alto e aventurei-me por esse desconhecido, aprendendo de dia para dia com as constantes edições necessárias e eventualmente a melhorar o trabalho que ia concluindo. Muitas das primeiras cenas foram sujeitas a várias alterações por existirem erros que, na altura da primeira edição, eu não sabia como resolver. Este foi talvez o paço mais gratificante e satisfatório de todo o projecto: o de conseguir dar uma forma física às pequenas cenas criadas, que devido aos recursos multimédia poderiam ser elevadas a um outro nível. O que me faltava em recursos físicos era compensado pelos recursos virtuais e multimédia que os programas de edição proporcionavam. Era especialmente reconfortante, depois de todos os percalços, ver o trabalho de tantos meses finalmente ganhar forma.

Por último, e talvez a decisão mais importante que tomei, foi o retorno à metodologia de Halprin. Embora os Ciclos RSPV não pudessem ser respeitados na íntegra, estava determinado em levar a metodologia avante. Para isto, tive de criar uma adaptação da mesma, tendo desta vez em conta o carácter virtual do mundo em que vivemos neste momento.

Todo o relato deste capítulo até agora já traduz por si três dos passos sugeridos pela metodologia de Halprin: os “*Resources*”, os “*Scores*” e a “*Performance*”. Estava a faltar o que Lepage chama de tomada de decisão colectiva, factor este também importante para o que chamo de “desumbilicação do projecto”: uma vez que recaiam sobre mim todas as tarefas de criação, edição e montagem, era fácil cair no erro de me centrar apenas na minha opinião do que deveria ser o produto final. A “*Valuaction*”, como descrita no início deste trabalho, é talvez o passo mais importante para criar uma força motriz que permita a evolução do projecto através da recola de ideias de terceiros e evitar esta “umbilicação”. Uma vez que houve uma adaptação de um espectáculo teatral e de uma apresentação ao vivo (que, se o que fora planeado inicialmente tivesse sido mantido, teria ensaios abertos e sessões de discussão com o público) para algo que talvez possamos chamar de performance audiovisual com recursos multimédia, achei pertinente fazer chegar o projecto a outras pessoas através desses mesmos recursos. Como tal, convidei um grupo de pessoas, a quem chamei de “*Beta Testers*” para assistirem às várias fases de desenvolvimento do vídeo.

O processo era simples: Após terminar um dos quadros, enviá-lo-ia a este grupo de pessoas, que me daria feedback individual do que viram dentro de um tempo estipulado. É de frisar o facto de apenas duas das oito pessoas que convidei terem formação na área das artes performativas, uma vez que era o meu intuito perceber se o que queria transmitir era perceptível por um público-alvo que não estivesse inteirado da realidade teatral no geral. A diversidade de opiniões foi estrondosamente benéfica para o aperfeiçoamento de detalhes, ideias e conceitos. O curioso é que as ideias dos oito *Beta Testers*, na grande maioria das vezes, se alinhavam umas com as outras, o que realmente me motivou a prosseguir com esta metodologia. Relembro que os feedbacks eram dados individualmente, e que nenhum dos participantes mantinha contacto entre si, o que proporcionava ideias mais genuínas e menos susceptíveis de se contaminarem entre si.

Todo este processo demorava cerca de duas semanas entre si, começando com duas de edição, seguidas de duas de feedback, uma de gestão deste feedback e outra de correcções de edição e construção de um novo quadro, e assim sucessivamente, de modo cíclico. Apesar de demorado e muito, muito trabalhoso, foi um processo criativo extremamente gratificante, uma vez que me permitiu não só construir outras ideias sobre as que já tinha, como também de perceber que fui capaz de manter uma linha de raciocínio coesa e que seria facilmente perceptível, mesmo não sendo uma estética teatral que agradasse toda a gente. Já para não falar de que os meus *Beta Testers* começaram a considerar os vídeos deste projecto como uma espécie de série televisiva que saía com uma frequência específica, chegando mesmo a comentar que estavam ansiosos pelo episódio seguinte, o que os mantinha engajados e motivados durante todo o processo. Julgo que o facto de fazerem parte activa do projecto também foi chave para este engajamento, pois de semana para semana as sugestões que iam dando acabavam por tomar forma no projecto e eles próprios sentiam que este já eram um bocadinho deles. No final, julgo ter criado algo que não só eu me posso orgulhar, mas que todos os intervenientes se sentem satisfeitos por terem feito parte.

#### **4 – O Projecto Artístico: Engarrafamento do produto final**

O capítulo final deste trabalho incidirá sobre a análise dramaturgica do projecto teatral, de nome “*Block It*” ou *A Ode ao Novo Cárcere*, que tem como intuito

justificar e fundir todas as ideias apresentadas até então. É de frisar que os quadros criados não tem uma ordem sequencial restrita, podendo ser visualizados independentemente uns dos outros, ou numa outra ordem, decisão alicerçada pela estética do Teatro do Absurdo. A linha dramática apresentada no projecto oficial foi um modo de criar uma linha narrativa que considerarei ser mais coesa e de fácil percepção aos espectadores, bem como a mais fiel ao guião original. De modo a auxiliar na compreensão desta análise, este capítulo estará subdividido em cinco partes, equivalentes aos cinco quadros que compõem este projecto, identificando o tempo no vídeo correspondente ao quadro em questão. O *link* para o vídeo, que se encontra numa página protegida no Youtube, encontra-se no Anexo I.

#### **4.1 – Quadro I: *Deus Ex Machina*, a Coroa de Luzes e a “*Dream Matrix*” - Um início inesperadamente apocalíptico (00.26 – 03.35)**

O quadro escolhido para iniciar este projecto foi um ao qual dei o nome técnico de “apresentação do cenário”. Nele é possível emergir o espectador num espaço virtual que será recorrente ao longo do espectáculo. Este espaço trata-se de uma combinação de uma possível interpretação da deusa de “teia” evocada na parte inicial deste projecto – as entrevistas – e uma sala de terapia de *Snoezelen*, onde na ausência de estímulos olfativos, tácteis e de paladar, imperam os visuais e auditivos – os principais sentidos estimulados pelo uso de elementos multimédia. As luzes e filtros em cena remete para uma ideia de transferência de energia eléctrica, quase como se fosse uma imersão numa plataforma virtual, e os *zoom in*'s de detalhes como visto, por exemplo, ao minuto 01.02, pretendem corroborar essa mesma ideia. Uma forte influência para a criação deste cenário foi o episódio sete da série televisiva *Black Mirror*, intitulado *White Christmas* (ver *Figura 3* em 3.3, p.26) onde, para além do tema de bloquear nas redes sociais assume uma dimensão física, uma vez que as pessoas bloqueadas aparecem como clarões aos olhos do resto do mundo devido a um aparelho, semelhante a uma lente de contacto, que se coloca na retina, de nome *Z-Eyes* (algo que gostaria ter sido capaz de transportar para este espectáculo mas que foi impossível devido à falta de recursos), está presente um momento em que uma personagem se encontra numa sala branca, sem saída, e através de um ecrã descobre que ela é um sistema operativo computadorizado, cujo único propósito é gerir uma casa

através de um painel de controlo: a temperatura do chão, o abrir e fechar de precianas, ou mesmo a activação da máquina de café.

Com o surgimento em 01.20 da Coroa de Luzes, inicia-se o desenvolvimento da ideia de soberania levantada também durante as entrevistas. As luzes do cenário culminam num adereço de cena, sugerindo a concentração de informação num só lugar. Para além disso, o facto de esta concentração surgir sob a forma de uma coroa, sugere também que quem quer que seja que a use terá à sua disposição todos os poderes e conhecimento que a tecnologia é capaz de fornecer – de certa forma, o usuário obterá uma espécie de omnisciência divina.

O ponto fulcral para o entendimento da cena, contudo, surge em 02.08, com a entrada do personagem *Deus Ex Machina* – uma figuração da sensação de soberania ao bloquear nas redes sociais. O personagem surge como um programa de computador descarregado através de uma aplicação para a um sistema computadorizado, mais concretamente, e como se pode ver durante o descarregamento desse mesmo programa, para uma “*Dream Matrix*” – um sonho – com a permissão do “*Subcontious protocol*” – O subconsciente. A figura “descarregada” assume a forma humana, que se encontra durante todo o espectáculo de joelhos. Esta imagem – a de um personagem que representa uma entidade divina numa posição de oração (uma vez que as mãos também se encontram em posição de reza) – eleva o espaço circundante a um outro – a um espaço de culto.



Figura 6: O Nascimento do personagem Deus Ex Machina.

O momento final, em que surge a voz robotizada desta *motherboard*, em 02.53, reitera o que ilustrando o ponto referido anteriormente, confere ao personagem um estatuto de uma espécie de Rei Sol, detentor de toda a sabedoria, seja ela multimédia, humana ou cósmica, e de um poder divino, capaz de criar ou destruir, como sugerido com o clarão branco com que a cena termina.

A título de curiosidade, embora não tenha sido um factor que influenciou a criação da cena por ter sido notado apenas após a criação da mesma, dada a forte componente religiosa imbuída nesta cena, inspirada também em grande parte pelo universo cristão kierkegaardiano, tomei a liberdade de consultar a Bíblia, e consequentemente o Novo Testamento, por um versículo equivalente à duração total desta cena (03.08 minutos), uma vez que do ponto de vista holístico, não pertinente a esta investigação, a numerologia tem sempre uma carga religiosa extremamente simbólica, tal como grande parte deste espectáculo. Surpreendentemente, cheguei ao versículo oito do livro profético do apocalipse: “*Eu sei as tuas obras; eis que diante de ti pus uma porta aberta, e ninguém a pode fechar; tendo pouca força, guardaste a minha palavra e não negaste o meu nome.*” – Uma metáfora intrigante e deveras perspicaz dos acontecimentos que ainda viriam.

#### **4.2 – Quadro II: O Despertar de “Alice”, o *Benching* e a sua dança libertadora – Uma preciosa nova dramaturgia (03.36 – 12.05)**

Com o início do segundo quadro, somos imediatamente levados a uma dimensão à semelhança das proporcionadas por Lepage nas suas criações, através do recurso a elementos oníricos – elementos que advêm da utilização de sonhos – para fazer a ligação entre os dois quadros. Ao ser visível e audível um despertador, bem como o despertar de “Alice” (cuja escolha de nome será explicado mais adiante), um novo personagem (que mesmo tendo a aparência do Deus Ex Machina, não é a mesma entidade – uma ideia explicada neste subcapítulo em maior detalhe também mais adiante), em 04.03, o espectador é imediatamente conduzido a uma possível justificação para o quadro anterior, que só por si seria um perfeito exemplo de um universo do Absurdo.

O tema do *Benching* começa a fazer a sua aparição em 05.16, com a troca de mensagens entre “Alice” e um usuário do Instagram sem rosto, de nome “\_ben\_cher\_”

– uma personificação física do acto virtual de *Benching*. A título de curiosidade, esta conversa foi conseguida através do uso simultâneo da plataforma social mencionada no computador e no telemóvel, sendo a conversa gravada no último de modo a parecer que é o personagem “Alice” quem responde activamente às mensagens.



Figura 7: O Despertar de “Alice”.

Embora estivesse inicialmente pensado que “Alice” seria simplesmente uma vítima tanto de *Benching* como, mais tarde, de *Ghosting* – e por este motivo o nome do outro participante desta conversa ser um eco linear do fenómeno virtual, nome esse que não foi possível alterar mais tarde –, traduzindo assim a sensação de “*amoralidade e de injustiça do mundo*” mencionado por Teixeira (2006), ficou claro que isto seria pouco preciso dados os dados recolhidos ao longo do processo; voluntária ou involuntariamente, estes actos de exclusão social digital já foram praticados pela grande maioria das pessoas. Assim, seria pouco preciso e fiel ao material compilado tornar “Alice” numa mera “vítima do sistema”. Ao invés disso, foi optado explorar os dois lados do espectro: as consequências de bloquear e de ser bloqueado, como acontecerá no quadro IV. Aqui, “Alice” retrata fielmente o seu comportamento de *Bencher*, dando justificações, possivelmente falsas, para a sua ausência. E, também ainda seguindo o padrão deste comportamento, quando indagado pelos motivos concretos, bloqueia imediatamente o usuário sem face, acto este traduzido sonoramente por um som que facilmente qualquer espectador poderá reconhecer (07.54). Durante todo o decorrer desta cena, ouvem-se vozes que repetem continuamente “*Block It*” – um dos momentos-chave que dá nome a este projecto

artístico. Aqui, as vozes aparecem como meros fantasmas do inconsciente. Com o decorrer do vídeo iremos ver a sua verdadeira essência.

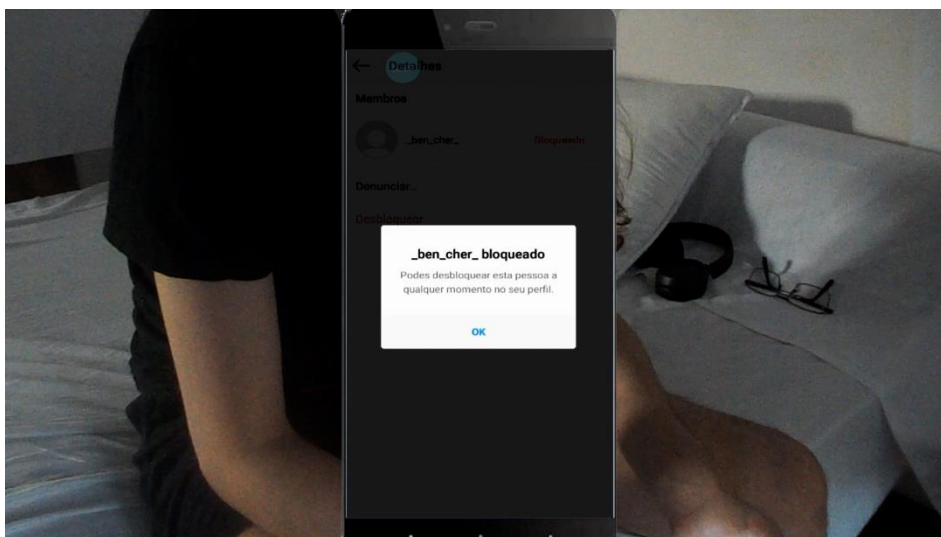


Figura 8: O bloqueio de “\_ben\_cher\_”.

Com “\_ben\_cher\_” bloqueado, “Alice” procede para um momento de libertação pessoal, representado por uma dança livre, ao som de uma música transmitida pelos fones utilizados pelo personagem (08.46). Numa primeira instância, este momento traduz o já falado sentimento de onipotência equivalente ao de um Deus, após o bloqueio virtual de alguém. A música complementa este momento quase como um elemento catártico e festivo – uma forma de libertação primitiva de felicidade e total imersão individual. A letra de *God, this Feels Good*, de Isaac Dunbar, traduz perfeitamente os sentimentos de “Alice”, tendo sido precisamente pela letra da mesma que a música fora escolhida para este momento. Numa tradução literal e livre da mesma, podemos ouvir:

*“Intuition;  
I’m not sure of my body,  
This is different.  
Yeah, I’m late to the party,  
Not my decision.  
I hunger for some fun.  
But I’m here, I appeared,  
It’s so severe, it’s so surreal,*

*Too many things I wanna feel.  
And I know, I'm alone  
But I'm alright, I'm killing time,  
The more I see, the more I find.  
God, this feels good!*

*I'm Mr. Bright Eyes,  
Don't know how I went this long.  
(Ah) God, this feels good!  
I'm servin' both sides,  
Handsome with some makeup on. (Ah)*

*If this is heaven on earth  
I'll never wanna die.  
Is it a blessing or curse?  
It's too soon to decide.  
God, this feels good!  
God, this feels good! (Ah)”*

Concluimos assim que o bloqueio de “\_ben\_cher\_” despontou estes sentimentos de libertação e da ideia de que “Alice” se sentia capaz de fazer tudo o que quisesse – mesmo de eliminar alguém da face da existência – e que tudo isto não passava de um jogo - uma forma de trivializar toda a situação. A letra traduz também a reverência de “Alice” para com as redes sociais – o seu *Deus Ex Machina* – traduzido pela expressão da música que lhe dá o título: *God, this feels good!*

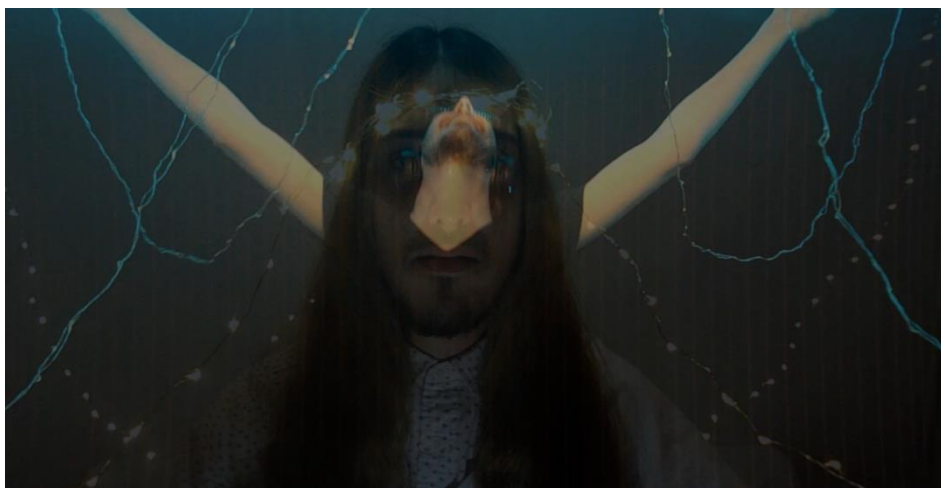


Figura 9: A sombra de Deus Ex Machina sob “Alice” durante o seu momento catártico e de adoração.

É também durante este momento catártico que os restantes três personagens intervenientes são apresentados. Embora nenhum deles tenha originalmente um nome definido, é interessante relatar que foi com a construção desta cena que surgiu a possibilidade de uma nova linha dramática para o espectáculo, pois foi no início do desenvolvimento deste quadro que o Rafael teve de abandonar o projecto. A distribuição dos personagens entre nós tinha sido decidida com bastante antecedência, onde o Rafael interpretaria o personagem de Deus Ex Machina, o rapaz da máscara descartável (que na altura destas decisões seria uma materialização do COVID e mais tarde ganhou o nome de “Envy”) e a rapariga dos dois rabos-de-cavalo (que fora posteriormente apelidada de “Nina”), e eu interpretaria o personagem “Alice” e o seu directo contraponto, a reflexo físico do seu inconsciente (o personagem que surge em tronco nu, mais tarde apelidado de “*Luceat*” - palavra em latim que significa “brilho”: o brilho interior do personagem “Alice”). Dada a necessidade de assumir todos os papéis do espectáculo, isto formulou a questão de que todos iriam, inevitavelmente, ter a mesma aparência, por mais carácter, edição, ou figurinos que lhes concedesse. Porém, uma possível justificação surgiu graças às pertinentes interpretações e *feedbacks* dos meus fiéis *Beta Testers*. Todos eles, sem excepção, interpretaram o aparecimento destes personagens como sendo manifestações das diversas personalidades de “Alice”. Isto, permitiu desenvolver, mesmo que anível consideravelmente superficial (uma vez que ir ao cerne da questão implicaria sair das delimitações deste projecto), as personalidades destes três novos personagens como os três níveis de consciência, descritos por Freud.

De modo sucinto, Freud teorizou que, segundo a sua linha de pensamento sobre a psicanálise, do mesmo modo que existe uma “*linha topográfica da mente*”, na qual existe uma distinção entre os níveis do consciente, pré-consciente e inconsciente, existe uma outra distinção e divisão da mente humana também presente nessa mesma linha, capaz de “*transitar, até certo ponto, entre os níveis mentais citados acima*”. São eles o Id, o Ego e o Superego. O primeiro – Id –, é identificado como sendo o local onde ficam armazenadas as nossas pulsões e impulsos “*mais primitivos*”. Este é sobretudo guiado pelos princípios do prazer: tudo o que lhe interessa é arranjar formas de exprimir e satisfazer os seus impulsos sexuais. Para este elemento psicológico, não existe um certo ou um errado, pelo que é incapaz

de reconhecer elementos sociais, nem tempo ou espaço, e sobretudo não concebe a ideia de ser frustrado; Ego, por sua vez, pode ser considerado como o elemento mediador entre o Id e o Superego. É nesta instância psíquica que se dão as mediações entre “*as exigências do Id, as limitações do Superego e a Sociedade*“. É este elemento, guiado pelos princípios da realidade que o rodeia, que toma a decisão final das nossas acções. Alguém que não tenha um Ego bem desenvolvido, não só não poderá desenvolver o Superego, como também estaria sujeita às pulsões primitivas do Id; Por fim, o Superego é o contraponto do Id: sendo ele o elemento social deste trio, desenvolvido através “*das imposições e dos castigos sofridos na infância*”, poderemos considerar este elemento como “*a censura, a culpa e o medo da punição*”, ele está em directa oposição a ele. Se, para o Id, não existe a noção do certo e do errado, para o Superego não existe mediação possível entre o certo e o errado.

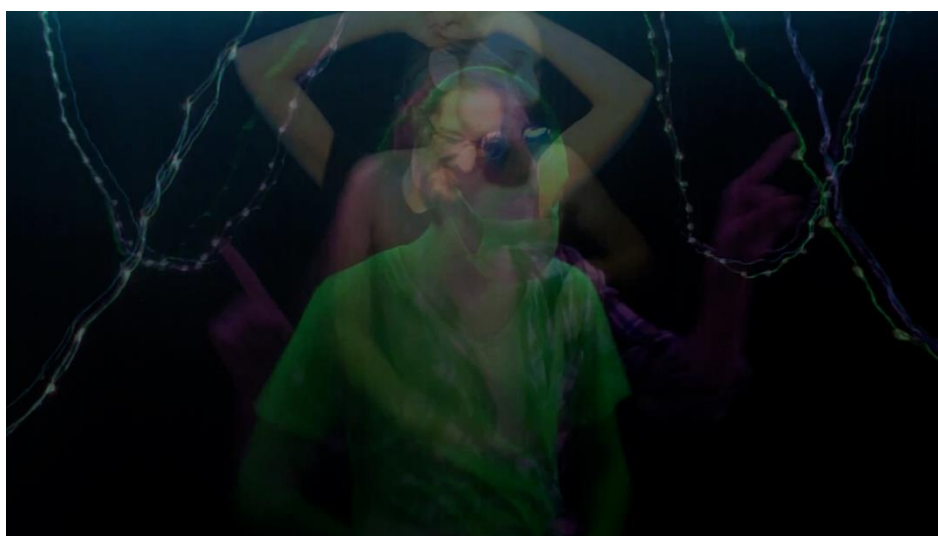


Figura 10: "Alice", "Envy", "Nina" e "Luceat" dançam ao som de "God, This Feels Good", por Isaac Dunbar.

Graças a esta nova interpretação, foi-me possível adaptar as personalidades dos três personagens a estes três estados da consciência. “Nina” seria o reflexo do Id, guiada pelas pulsões sexuais; “Envy” seria a encarnação da censura e dos elementos sociais (que no momento da criação deste projecto eram grandemente influenciados pelas medidas de segurança impostas pela DGS em resposta ao vírus, sendo esse o motivo pelo qual ele tem uma máscara cirúrgica como adereço) e o constante contaponto de “Nina”; Por fim, o personagem de tronco nu que inicialmente seria a evocação da consciência no seu estado pleno era agora o mediador entre as constantes brigas de “Envy” e “Nina”: o Ego.

Esta nova interpretação leva-me também ao detalhe já referido anteriormente e que ainda necessita de uma explicação: a atribuição do nome “Alice” ao personagem, nome esse que só é sabido quando o personagem *Deus Ex Machina* o pronuncia em 11.25. Nesta instância, não foi considerado o facto de se tratar de um nome próprio feminino e muito menos é relevante para esta reflexão levantar questões de género. Aqui, a importância do nome “Alice” advém do significado que lhe foi imbuído. Por outras palavras, “Alice” é mais facilmente um nome de um conceito ou definição da personalidade do personagem do que propriamente indicativo do seu género. “Alice” refere-se ao nome da protagonista da história de Lewis Carroll, pseudónimo de Charles Lutwidge Dodgson, *Alice in Wonderland* e a sua sequela *Alice Through the Looking-Glass*, de 1865 e 1872, respectivamente. Não só as obras literárias são um exemplo extremamente pertinente para o contexto deste projecto, uma vez que estas se inserem no espectro da literatura nonsense e de ficção absurda, duas das premissas seguidas por este projecto, como também evidencia o cariz onírico de Lepage. O facto de grande parte deste espectáculo se passar no espectro do virtual, ou até mesmo no plano dos sonhos, como sugerido neste quadro, confere ao personagem “Alice” uma essência semelhante à personagem de Carroll. Neste projecto, também “Alice” interage com personagens absurdas, fora da sua imaginação – neste caso concreto, representações físicas, à sua imagem, de partes do seu consciente. Curiosamente, quando os *Beta Testers* analisaram esta cena, todos eles se indagaram se a “Alice” mencionada dizia respeito à obra de Carroll, e quando confirmado da minha parte, a ligação entre outros elementos ficou absolutamente clara aos seus olhos.

O quadro termina com *Deus Ex Machina* a ordenar de forma abrupta e evasiva o fim da dança, e por consequente, o momento de libertação, dizendo também a “Alice” que volte ao trabalho, em 11.50.

#### **4.3 – Quadro III: A Central de Informação – uma emersão no mundo do confinamento (12.06-19.38)**

O quadro III surge neste seguimento com duas finalidades concretas. A primeira é a de complementar a ideia inicial da coroa de luzes, onde quem a utilizasse seria detentor de um poder omnisciente. Imediatamente no início do quadro,

podemos ver “Alice” utilizando a coroa, num ambiente completamente mecanizado e informatizado. Este era o trabalho que *Deus Ex Machina* falava no final do quadro anterior: um de completa submissão ao mundo informático, onde as únicas distrações e influência do mundo exterior chegam através de um ecrã de telemóvel. Aqui, podemos também fazer uma analogia aos contos de Carroll: Enquanto a Alice da obra literária vê um mundo paralelo através de um espelho (*Through the Looking-Glass*), o personagem “Alice” deste espectáculo vê a realidade exterior através do que podemos considerar um outro tipo de espelho – um *Black Mirror*, se quisermos ter em consideração a série televisiva que também inspirou esta investigação.

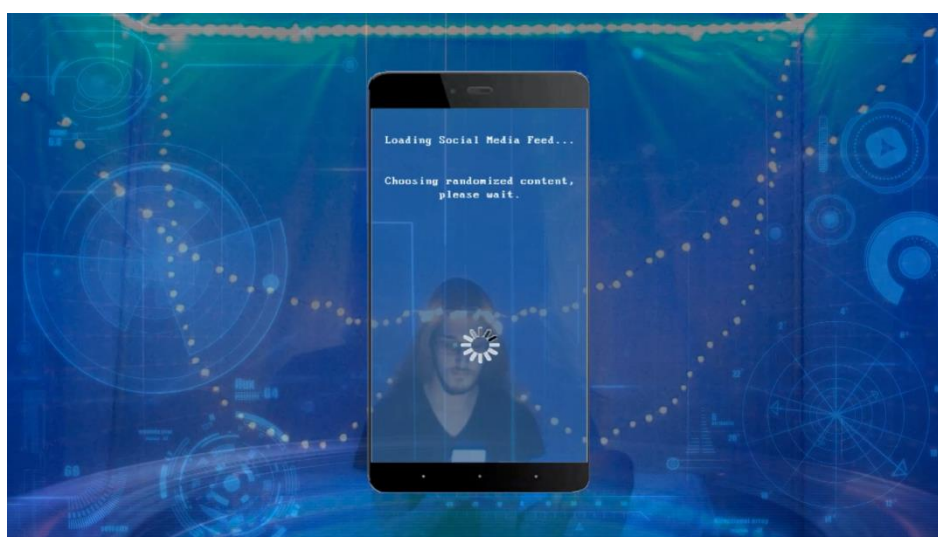


Figura 11: “Alice na Central de Informação, no momento em que se conecta às redes sociais.

Em segundo lugar, a criação do quadro III também derivou de uma decisão tomada na altura em que o Rafael ainda participava activamente no projecto, que girava em torno da inclusão de elementos pertencentes à quarentena propiciada pelo COVID. Já vimos que um desses elementos foi a decisão do uso de uma máscara para o personagem “Envy”. Mas queríamos deixar esta influência marcada pelos três principais elementos que proliferaram nas redes sociais durante este período. Os três vídeos mostrados de forma literal na plataforma social fictícia (de 12.57 a 19.19): as mensagens de bem-estar e de sincronia com as energias universais (e a famosa frase “Vai ficar tudo bem” que pincelou as janelas de casas por todo o mundo em junção com os desenhos do arco-íris), as manifestações que, mesmo com todas as restrições, teimaram em acontecer, e os vídeos incessantes de culinária, que pareciam sugerir que se revelaram inúmeros *Masterchefs* nesta quarentena. A decisão de colocar os

três personagens representativos dos níveis de consciência de “Alice” como usuários desta plataforma imaginária foi posterior, servindo de catalista para o confronto direto entre as mesmas e “Alice”.

#### 4.4 – Quadro IV: “Pensa, Porco!” – Reflexos de comportamentos virtuais e início da Repetição e do confronto interior (19.39-23.03)

Este confronto entre “Alice” e “Envy” (19.39-21.23) surge a partir de uma divergência de opinião, tal como relatado no capítulo das entrevistas anteriormente como um dos principais motivos para bloqueamentos nas redes sociais. Embora subtil e aparentemente inocente, o facto de não ser colocado um *like* no vídeo da manifestação de “Envy” em 15.36 desencadeou este desentendimento virtual.

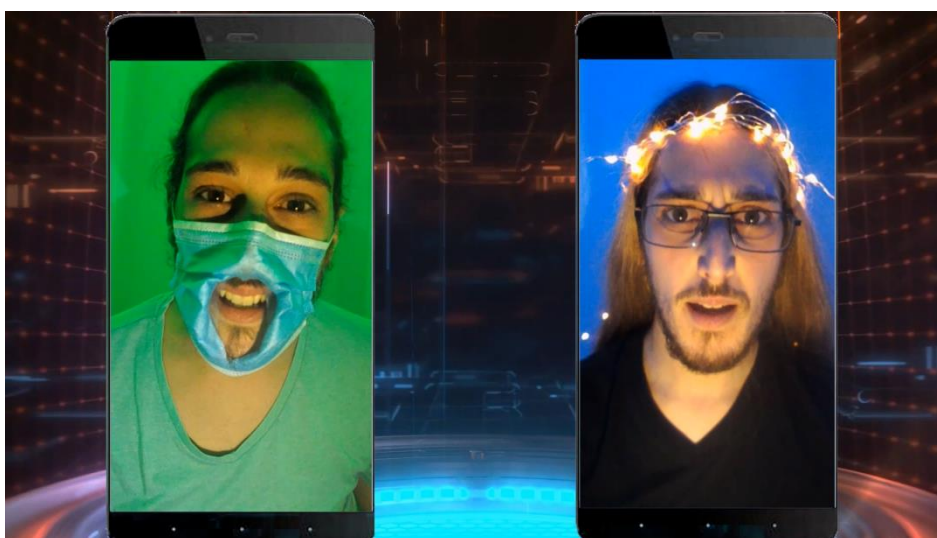


Figura 12: O confronto virtual entre “Envy” e “Alice”.

A base para esta cena surgiu de um elemento biográfico trazido pelo Rafael. Uma discussão de foro político que ele tinha experimentado no *Facebook* gerou uma série de *posts* onde se desenvolveu um diálogo que, retirando a componente política uma vez que não era o objectivo deste projecto (sendo, no entanto, um possível caminho que o projecto poderia desenvolver caso continuasse a ser desenvolvido), achamos ser muito pertinente para o espectáculo. Porém, o quadro IV revelou-se o mais matreiro de construir dados os alicerces claramente políticos em que este se baseou. No resultado final apresentado neste espectáculo, embora o diálogo entre “Alice” e “Envy” seja extremamente minimalista, uma vez que apenas se limitam a imitar o diálogo um do outro, a essência do diálogo proposto por Rafael mantinha-se:

a mais pequena faísca poderia atear um fogo de desentendimento, e embora falem a mesma língua, os participantes apenas entendem o que querem entender ou o que vai de encontro às suas crenças e valores. O uso da palavra “porco” tem o intuito de mostrar a agressividade e substituir outras palavras escritas nos comentários pejorativos da conversa de Facebook, sendo aqui usada como deferentes formas de insulto. A discussão atinge o seu *clímax* quando “Alice” chama “Envy” de “porcalhão”. (21.04). Embora seja um adjetivo da palavra inicial,

“Envy” não compreende ou não aceita o nome que lhe foi chamado, reforçando a ideia de que embora ambos os personagens falem a mesma língua, não são capazes de chegar a um acordo. “Envy” conclui o quadro, procedendo ao bloqueio de “Alice”. É neste momento que é evidente o desenvolvimento da ideia proposta no quadro II, em que o personagem se torna tanto o perpetrador como o padecente do acto de bloquear nas redes sociais. O breve momento de “Alice” a partir de 21.24 até ao final do quadro em questão prepara a ideia do quadro seguinte: a de ter sido desligado, forçadamente, da “rede” e conseqüentemente da existência virtual (22.03-23.03).

#### **4.5 – Quadro V: O Limbo - Reconhecimento da repetição Kierkegaardiana e do “estado de pecado” (23.04-32.40)**

O quadro final apresentado nesta sequência é o que talvez possamos identificar como sendo o momento mais teatral de todo o espectáculo. Não apenas por ser o momento cénico onde todos os personagens têm, efectivamente, um diálogo, mas também por este ser o momento mais textocentrista do projecto e aquele onde todo o fundamento teórico apresentado anteriormente conflui e encontra tanto o seu reconhecimento como a sua aplicação artística.

O quadro inicia da mesma forma que o anterior termina - com um nevoeiro branco, que preenche todo o espaço cénico em que “Alice” se encontra. Este momento evoca a ideia de “limbo emocional” mencionado no subcapítulo do *Ghosting*. Após o bloqueio inesperado, “Alice” encontra-se sem hipótese de se justificar, emendar as suas acções, ou mesmo de exteriorizar o seu desconforto. Do mesmo modo, conforme explicado no subcapítulo do *Benching*, “Alice” encontra-se agora numa espera inacabável que começa a destruir emocionalmente o personagem. Os seus únicos

companheiros de diálogo acabam por se tornar os seus próprios pensamentos, mas especificamente as manifestações da sua consciência: “Nina”, “Envy” e “Luceat”.

O diálogo iniciado em 23.14 foi essencialmente inspirado em obras de teatro absurdistas e existencialistas, dividindo-o em dois momentos distintos. A essência absurda do diálogo provém sobretudo da obra de Samuel Beckett *À Espera de Godot* (2002), sendo desta que foi retirada a ideia da árvore que perde as folhas de um dia para o outro – a mesma que na obra de Beckett se altera ligeiramente do primeiro para o segundo acto, como descrito nas didascálias que iniciam os mesmos (23.58-25.10); uma metáfora para a falta de noção da passagem do tempo no Limbo em que “Alice” se encontra, chegando mesmo a sugerir que já se poderá ter passado mais tempo do que julgamos antes do início desta cena. É somente após o reconhecimento deste facto da parte de “Alice” (25.11) que se inicia o momento mais filosófico e existencialista de todo o espectáculo. Pela primeira vez, todos os personagens dialogam de igual para igual, ao mesmo nível. Se chegarmos mesmo a considerar a interpretação de que todos os personagens são, de facto, um só, poderemos ver este momento mais como um monólogo do que um diálogo. E que outra forma de terminar este diálogo se não com o momento teatral de cariz existencialista mais reconhecido mundialmente: o monólogo “Ser ou não Ser”, de *Hamlet*, de William Shakespeare (2007)?



Figura 13: Diálogo absurdista e existencialista entre “Envy”, “Alice”, “Nina” e “Luceat”.

Com o terminar do diálogo, “Alice” tenta refugiar-se novamente nas redes sociais (27.47), seguindo os conselhos pouco claros do trio. O pequeno segmento

retrata o que no capítulo das entrevistas é designado por “motivação (pseudo) amorosa”, uma vez que o diálogo gerado entre “Alice” e “Nina” é espelho do que normalmente acontece em plataformas de encontros *on-line*, como é o exemplo do Tider, que embora não seja aqui directamente mencionado, é facilmente identificado pelos vigoroso “*swipe right*”: o termo banalmente utilizado pelos utilizadores desta aplicação quando se encontram interessados em fazer *Match* com o perfil que encontraram. De modo a desbloquear as funções de *chat* netas aplicação, ambos os usuários tem de deslizar a imagem de perfil um do outro para a direita. Fazer o inverso anula a possibilidade de *match*, mostrando que não estão interessados e passando ao perfil seguinte. É nestas circunstâncias impessoais que “Nina” surge não como uma representação não do Id de “Alice”, mas das pulsões sexuais que existem no mundo virtual. Pulsões essas que, quando não são recíprocas, levam na grande maioria das vezes ao bloqueio de uma das partes, tal como acontece em 29.05, após a recusa da parte de “Alice” em enviar *nudes* (fotografias do corpo despido) a “Nina” e esta forçar o assunto.

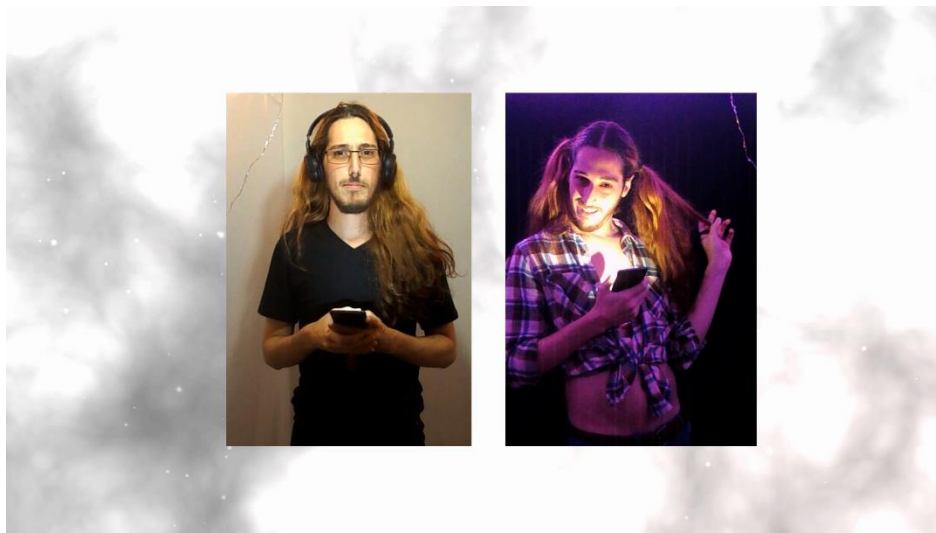


Figura 14: Conversa na plataforma de encontros entre “Alice” e “Nina”.

Por fim, é no último segmento deste quadro que se dá o reconhecimento do instante Kierkegaardiano, tanto do estético como do cristão, bem como uma identificação do “estado de pecado” em que “Alice” se encontra e do fenómeno de repetição como defendido pelo filósofo dinamarquês. Inicialmente, vemos “Alice” numa das posições que já tínhamos visto antes, no final do quadro anterior, quando o personagem fora transportado para este “Universo Límbico”. A posição foi particularmente escolhida por remeter à inversão da cruz cristã: Não como símbolo



Figura 15: Figuração do "Estado de Pecado" através do recurso à posição de cruz invertida.

da religião satã, e tampouco da cruz de S. Pedro, mas como uma representação da compreensão do “estado de pecado” como descrito por Kierkegaard por parte de “Alice”. Inicialmente, o personagem rejeita esta verdade em que se encontra - a que ele próprio é o agente da sua própria culpa e do seu actual predicamento -, como sugerido pela sua fala “Devíamos de voltar-nos com determinação para a natureza”. O facto de “Envy”, “Luceat” e “Nina” refutarem esta ideia e as seguintes ilustra o facto de “Alice”, no seu cerne, estar ciente do seu “estado de pecado” mas não dar importância ao instante em que está imerso. Mesmo quando o trio repete a expressão “Block it” em 30.22 que conseguimos identificar como sendo a mesma que pontualmente surgiu em vários momentos do espectáculo),

“Alice” não se apercebe que iniciou o processo de repetição, tal como Kierkegaard o descreve. Somente no instante em da intervenção de *Deus Ex Machina* (31.05), a quem agora podemos claramente conceder o estatuto kierkegaardiano de “Mestre” é que



Figura 16: Deus Ex Machina e "Alice" no momento do "Juízo Final".

o protagonista, que até então fora o “discípulo”, é despojado deste estatuto, pois deixou de estar despojado da condição de compreender a situação em que está imerso.

Do mesmo modo, a repetição kierkegardiana que ocorre em “Alice”, ocorre também no espectador, uma vez que a nível visual, este é facilmente capaz de identificar os momentos finais como repetições de outros que ocorreram durante o espectáculo, nomeadamente do momento inicial do nascimento de *Deus Ex Machina*, agora tornado num momento semelhante a um “Juízo Final”, uma vez que é nesse

preciso momento que ocorre o fenómeno da repetição (31.30), bem como no despertador que encerra o espectáculo (32.22), remanescente ao do início do quadro II. Em ambos os casos, o espectador poderá identificar um elemento cíclico, proveniente não só da própria metodologia dos ciclos RSVP, mas também como consequência de um acto de rememoração: uma aprendizagem que se dá no momento em que ele consegue identificar esse mesmo movimento cíclico. Por outras palavras, também o espectador, no final deste espectáculo, é despojado de um “estado de pecado” e de um estatuto de “discípulo” que nem ele próprio sabia que detinha.



Figura 17: A rememoração de “Alice” e o momento da consciencialização da “repetição”, segundo Soren Kierkegaard.

## **Considerações finais: A prova de vinhos**

Com este relato, é possível verificar que a busca de um objecto de investigação e de uma pergunta de partida podem surgir das formas mais inesperadas possíveis, através de um processo idiossincrático que dará um rumo natural á investigação em si. A validação deste objecto artístico em formação dar-se-á consoante a desmontagem do embrião ideológico inicial se for desenvolvendo, podendo também ser moldado á vontade do investigador, uma vez que o cariz actual da investigação em artes assim o permite.

A capacidade de adaptação do projecto às circunstancias exteriores, em especial às medidas de segurança derivadas do confinamento causado pela pandemia do COVID-19, foi essencial para o desenvolvimento deste projecto artístico, e contrariamente ao que possa parecer, integrá-los nos processo foi uma aventura bastante interessante. Mais que o objecto final em si, é a jornada e o processo que marcaram profundamente esta investigação. Independentemente do resultado, considero que o valor do conhecimento adquirido é muito superior ao que inicialmente previra ou caso tivesse sido capaz de concretizar as minhas ideias iniciais.

A resposta concreta à questão de partida desta investigação continua, assim, sem uma resposta conclusiva, uma vez que as razões encontradas para bloqueio nas redes sociais e a esta “prática do on-off” traduzem-se numa sequencia de ão uma série de vicissitudes fatídicas, sendo demasiadas para identificar neste trabalho de mestrado. Poderei, no entanto, dar uma resposta generalizada com base na ideologia de Bauman, que acredita que o ritmo acelerado do mundo em que vivemos é a principal consequência para a criação de laços fracos entre o ser humano. Precisamente por esta inconclusividade, pretendo continuar com esta investigação, de modo a poder detalhar com precisão estes mesmos elementos, no que poderá ser futura tese de doutoramento.

Embora não possa deixar de ressaltar a importância do contacto físico e de que qualquer expressão artística cénica é dependente do mesmo, uma vez que considerar que se pode resumir todo esse universo de emoções tácteis a uma tela de ecrã e diálogos impessoais através do mesmo é equivalente a encher um copo de vinho e

desperdiçar metade do conteúdo - a quantidade de potencial perdido é imensurável - também se torna necessário e imperativo para a sobrevivência destas artes procurar soluções para contornar estas contingências. A performance telemática, conceito artístico em que este projeto se tentou inserir, poderá ser uma dessas soluções, visto que os média actuais apresentam desafios pertinentes para as convenções teatrais existentes e o próprio universo das artes cénicas em geral.

Mais não seja, este é o meu testemunho que comprova que é possível, sim, fazer sumo de uva se o quisermos realmente.

Do Digital ao (Ir)Real: A Prática do “On-Off”

*Carlos Filipe Graça da Fonseca*

## Referências:

- Araújo, A.O., Pascoal, H.O., Rabelo, I.O. (2018). A Ferramenta de Bloqueio dos Z-Eyes na Série Black Mirror e como as Novas Barreiras Digitais Impactam no Comportamento Humano. Em *41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Joinville, SC, 2-8 Setembro 2018*. Joinville, SC: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.
- Aristóteles. (2008) *Poética*. (A.M. Valente, Trad.) Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Bauman, Z. (2004). *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bogart, A., Landau, T. (2005). *The Viewpoints Book – A Practical Guide to Viewpoints and Composition (pp. 43)*. New York: Theatre Communications Group.
- Beckett, S. (2002). *À Espera de Godot*. (J.M.V. Mendes, Trad.). Lisboa: Cotovia.
- Bíbliaon - Bíblia Sagrada Online [em linha] (2009-2020). *Apocalipse 3:8*. Consultado em Outubro 26, 2020 em: [https://www.bibliaon.com/versiculo/apocalipse\\_3\\_8/](https://www.bibliaon.com/versiculo/apocalipse_3_8/).
- Braden, C., (2017, Maio 16). New Technology – Robert Lepage [ficheiro em vídeo]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pk9psJJrG2c&t=3s>.
- Brooker, C. (2014). *Black Mirror - White Christmas* [DVD]. Channel 4: Carl Tibbets.
- De Paula, M.G. (2008). A Repetição e o instante em Kierkegaard: um entrelaçamento de conceitos. *Artefilosofia*, Ouro Preto, 4, 63-74.
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha] (2008-2019). *Idiosincrasia*. Consultado em Junho 18, 2020 em: <https://dicionario.priberam.org/idiossincrasia>.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, MS: Instituto de Tecnologia de Massachusetts.

- Dundjerovic, A. S. (2009). *Robert Lepage*. London: Routledge
- Esslin, M. (1961). *The Theatre of the Absurd (pp 19-20)*. New York: Vintage.
- Esslin, M. (2018). *O Teatro do Absurdo*. (B. Heliodora, Trad.). Rio de Janeiro: Zahar.
- Fortin, S., Gosselin, P. (2014). Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio académico. *Art Research Journal*, 1/1, 1-17.
- Halprin, A. (1979). *Movement Ritual (2ª ed)*. San Francisco, CA: San Francisco Dancers' Workshop.
- Júnior, O. (2018, Abril 10). Kierkegaard: Angústia e Esperança [ficheiro em vídeo]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VjGGI4EREAo>.
- Kierkegaard, S. (2009). *A Repetição*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Know This Mind [@knowthismind] (2020, Maio 20). @karmanverdi [fotografia]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CAaaU5KnTie>.
- Namur, M. (2018). *Meaning Oriented Strategic Planning*. [Masterclass]. Porto: ESMAE.
- Pavis, P. (1998). Deus Ex Machina. *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis* (pp. 95). Toronto: Imprensa da Universidade de Toronto.
- Pérez, E. (2016). *The Impact of Digital Media on Contemporary Performance – How Digital Media Challenge Theatrical Conventions in Multimedia Theatre, Telematic and Pervasive Performance* (Tese de Doutoramento em Filosofia). Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia.
- Psicanálise Clínica. (2017). *Id, Ego e Superego: Três Partes da Mente Humana*. Consultado em Setembro 29, 2020 em <https://www.psicanaliseclinica.com/id-ego-e-superego>.
- Shakespeare, W. (2007). *Hamlet*. (A.M. Feijó, Trad.). Lisboa: Cotovia.
- Teixeira, E.L.M. (2006). *O Conceito de “Moral da Ambiguidade” em Simone de Beauvoir*. Disponível em: <https://www.saude.rj.gov.br/comum/code/MostrarArquivo.php?C=NDUyNw>.

Do Digital ao (Ir)Real: A Prática do “On-Off”

*Carlos Filipe Graça da Fonseca*

**Anexos:**

**Anexo 1:**

- *Link para o vídeo do projecto artístico* - <https://youtu.be/pFKYqj34dbc>

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

**P.PORTO**

**M**

**MESTRADO  
ARTES CÉNICAS**  
ÁREA DE ESPECIALIZAÇÃO EM INTERPRETAÇÃO  
E DIRECÇÃO ARTÍSTICA

**Do Digital ao (tr)Real: A Prática do “On-off”**  
– Como fazer sumo de uva  
Carlos Filipe Graça da Fonseca

