

ESCOLA SUPERIOR DE MÚSICA E ARTES DO ESPECTÁCULO DO PORTO
INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO

A DEMO

RUSSIAN ROULETTE

**ENTRE O TEATRO E A PERFORMANCE – DETECÇÃO DOS PROCESSOS
CRIATIVOS NUM PROJECTO DE CRIAÇÃO COLECTIVA**

Cheila A. Matias Duarte Pereira

Orientadores: Cláudia Marisa Oliveira

Samuel Guimarães

Monografia de Projecto elaborada com vista à obtenção do Grau de Mestre em
Teatro, Especialização em Encenação/Interpretação

2012

ESMAE | POLITÉCNICO
DO PORTO

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os que me acompanharam e apoiaram durante o Mestrado:

Avó Fernanda, por tudo! Prometes que voltas depois ao pé da laranjeira?

Mãe, por tudo e pelas dores de cabeça.

Nuno Monte, por apoiares a mãe.

Cláudio Vidal, Paula Rita Lourenço, Margarida Cabral e Gil MAC por terem aceitado participar no projecto e nesta aventura *varsovia*.

Zékinha, pelo apoio durante o Mestrado e por ter participado no projecto.

Samuel Guimarães, pela paciência e dedicação!

Cláudia Marisa de Oliveira, por acreditar em mim!

Rafaela Bidarra, por tudo e quando Ele vier de férias vai compensar-nos!

Maria Inês Pinela, por tudo e porque há coisas que nunca mudam!

Susana Rocha, pela força e pelas noites de trabalho acompanhadas da M80!

Helena Pinela, pela força e pelo acolhimento no Palácio Amarelo!

Ricardo Seiça Salgado, pelo apoio ao projecto. E sobretudo pela indicação do “Norte”

Joana Bem Haja, pelo apoio, pelo abraço forte, pela lareira, pelo...pela...pelo...pela..

Filipe Coimbra, pela casa e pelas discussões estúpidas.

Thaís Guimarães, pela força neste meu percurso no Mestrado.

Liliana Abreu, pela amizade.

Eva Ramos Lota, pela força e pela “estrelinha”.

CITAC (Círculo de Iniciação Teatral da Academia de Coimbra), por ser tudo o que sou hoje, por aquilo em que acredito e pelo que deixarei um dia de acreditar.

DEMO (Dispositivo Experimental Multidisciplinar e Orgânico), por seres um filho querido e por tudo aquilo que serei amanhã.

Fundação GDA pelo apoio financeiro.

Centre For Contemporary Art Ujazdowski Castle pela oportunidade de realizar a residência.

RESUMO

O projecto *Russian Roulette* foi realizado em residência artística no Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle em Varsóvia, na Polónia (entre Abril e Maio de 2011). Consistiu num projecto de pesquisa de carácter artístico, em que o jogo da roleta russa foi o conceito no qual assentou toda a metodologia de criação, na procura pelo questionar da criação e encenação colectiva. Esse mecanismo teve aplicação social através da relação do performer/indivíduo com as comunidades de intervenção: compreendeu a criação e apresentação de seis performances, um espectáculo e uma instalação. A partir do estudo do projecto desenvolvido, pretendo descrever os métodos de criação colectiva utilizados no *Russian Roulette*. Apesar do estado do mundo em que vivemos, da sua urgência caótica e de certo modo individualista, acredito que é possível chegar a um tipo de criação e encenação colectiva que combine opostos, que combine uma simbiose entre o indivíduo e o colectivo, a partir da especificidade de cada grupo, de cada projecto e de cada conjuntura criativa. Neste ponto específico surge a relação com um público, culturalmente desconhecido, a participar nos vários dispositivos relacionais que criámos, partilhando assim uma experiência e tornando-se então co - autor do momento - obra.

Palavras-chave: Criação e encenação colectiva; processos criativos; espectador/performer; comunidades de intervenção; autoria individual e colectiva;

ABSTRACT

The *Russian Roulette* project was done in an artistic residence in the Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle in Warsaw, Poland (April and May 2011). It consisted in an artistic research project in which the russian roulette game was the conceptual basis for the creation methodology, questioning the nature of collective stage direction and creation. This mechanism had also a social application through the relationships established between the performer/individual and the intervention communities. This way it involved the creation and presentation of six performances, a show and an installation. From the development of this project, with this study I intend to reflect on the methods of collective creation in this body of work. Despite the state of the world we're living in, it's chaotic urgency and some how individualist, I believe it is possible to reach a kind of collective creation and staging that combines opposites, reaching a symbiosis between the individual and the collective, from the specificity of each group for each project and each creative juncture. In this specific point, emerges the relation with a public culturally unknown also by it's participation in the various relational devices developed by us, sharing an experience becoming then co-author of the moment – piece.

Keywords: collective stage direction and creation; creative process; public/performer; intervention communities; individual and collective authorship;

INDÍCE

Introdução	7
1. Russian Roulette – os contextos	11
1.1. Criação Colectiva: os anos 60.....	17
1.2. Criação Colectiva: o processo pessoal	25
2. Russian Roulette: Processos	27
2.1. A Proposta: Criação do Projecto	27
2.2. Residência Artística: 6 Performances e 1 Espectáculo	30
2.3. DIGGING THE UNDERGROUND: 1ª Performance (semana 1).....	35
2.3.1. Materiais e Processos de Trabalho	35
2.3.2. Descrição da Performance	40
2.4. B_ABEL: 2ª Performance (semana 2)	44
2.4.1. Materiais e Processos de Trabalho	44
2.4.2. Descrição da Performance	49
2.5. STAR DUST: 3ª Performance (semana 3)	51
2.5.1. Materiais e Processos de Trabalho	51
2.5.2. Descrição da Performance	56
2.6. BODY_T: 4ª Performance (semana 4)	59
2.6.1. Materiais e Processos de Trabalho	59
2.6.2. Descrição da Performance	62
2.7. ANA: 5ª Performance (semana 5)	65
2.7.1. Materiais e Processos de Trabalho	65
2.7.2. Descrição da Performance	68
2.8. UWAGA!: 6ª Performance (semana 6)	71
2.8.1. Materiais e Processos de Trabalho	71
2.8.2. Descrição da Performance	74
2.9. SUPER S_CENA: ESPECTÁCULO (semana 7 e 8)	76
2.9.1. Materiais e Processos de Trabalho	76
2.9.2. Descrição do Espectáculo	86
Notas Finais	89

Bibliografia.....95

Anexos

DVD *Russian Roulette* – RASTOS e TRAÇOS:

ANEXO A – outros materiais

ANEXO B – Intervenção 1

ANEXO C – Digging the Underground

ANEXO D – B_abel

ANEXO E – Star Dust

ANEXO F – Body_t

ANEXO G – Ana

ANEXO G 1 - Intervenção 2

ANEXO H – Uwaga!

ANEXO I – Super S_Cena

ANEXO J - imprensa

INTRODUÇÃO

Through engagement, things happen. Movement is all. Keep moving and yet slow down simultaneously. (...) Inside of this paradox, you make a space where growth and art can happen. (...) you will find a special freedom and the space and time to explore complexities. It does not cost you anything. It costs you your life.

(Bogart, 2007: 2)

A presente Monografia surge no âmbito do projecto final de Mestrado em Teatro, variante Interpretação/Encenação da Escola Superior de Música e Artes do Espectáculo do Porto. Deste modo, apresenta-se então a descrição de um trabalho de pesquisa artística a partir de um estudo de caso. Esse trabalho traduziu-se na realização do *Russian Roulette*, um projecto performativo em residência artística, por parte de um grupo de seis elementos, ao qual pertenci. O projecto foi uma produção do colectivo DEMO (Dispositivo Experimental Multidisciplinar e Orgânico) - Associação Cultural e foi acolhido pelo Centre for Contemporary Art Ujazdowsky Castle em Varsóvia (Polónia) durante oito intensivas semanas (Abril e Maio de 2011), que resultaram na criação e apresentação de seis performances, um espectáculo e uma instalação. O intuito do grupo foi o de colocar na prática uma estrutura de trabalho baseada na aleatoriedade proporcionada pelo jogo da roleta russa. O propósito foi abordar a criação colectiva perante a actualidade e o posicionamento artístico do grupo, através de uma estreita relação com a população polaca.

A partir do projecto desenvolvido, pretendo com este estudo descrever materiais e processos de construção desta criação colectiva em contexto de residência. Assim, esta descrição pretende a fixação de um efémero, como modo de perceber o que o grupo construiu em conjunto, de maneira a contribuir para uma reflexão posterior que não é alvo deste documento de memória.

Torna-se então pertinente realizar uma breve passagem pela História da Arte da *Performance*, de modo a percebermos a sua forte influência no desenvolvimento do Teatro, Música, Dança, Artes visuais e Plásticas e enquadrar as influências artísticas do grupo. A História da Arte da *Performance* e a sua influência sobre o Teatro permite-me definir como criadora, encenadora e intérprete, identificando-me com alguns dos modos e processos de criação de grupos como o Performance Group, Living Theatre, Forced Entertainment entre outros, e reflectindo de certo modo uma postura política em relação à sociedade actual. Assim, como criadora, acredito no método de criação colectiva e no cruzamento entre as Artes Performativas e as Visuais a partir de uma base teatral, na qual se privilegia uma relação próxima com o público, que deve participar fisicamente nos espectáculos ou deixar-

se transformar através de um olhar crítico e interpretativo, tornando-se num espectador/cidadão cultural e socialmente engajado. Na qualidade de encenadora, procuro explorar e encontrar formas de partilhar a encenação. Acredito no actor-criador e na acumulação do papel de actor com o de encenador, aliado à exploração das restantes áreas de criação. Nesse sentido, na DEMO, enquanto colectivo de artistas com formação comum em Teatro e formação e/ou percurso individual em design de comunicação, multimédia, escultura, ensino básico, música, artes plásticas e relações internacionais, existe essa vontade de experienciar e partilhar as várias áreas de criação, o Teatro e as restantes Artes, num plano de multi e transdisciplinaridade. A co-criação possibilita-nos partilhar múltiplas experiências e, apesar de respeitarmos as especificidades das exigências das diferentes áreas de criação, pretendemos que todos os elementos as experienciem (encenação, direcção, interpretação, cenografia, vídeo/luz, som, figurinos). Ao privilegiarmos a experiência, permitimos a sua dilatação e multiplicação, o que nos possibilitou trabalhar em vários espaços (sala de espectáculos, Museu, Galeria, espaço alternativo, ruas, praças, jardins, espaço do Castelo) atingindo todo o tipo de públicos (transeuntes, rede de amigos, espectadores na Web, frequentadores de Museus, público das Artes Performativas e de todas as faixas etárias e estratos sociais). Procurou-se também explorar a relação com um público fisicamente participativo, assim como incorporar a população de Varsóvia no processo de recolha de material sobre os temas semanais. Existiu sempre um trabalho dramático reflectido na nossa relação entre a Arte da Performance e o Teatro, que nos permitiu experienciar a teatralidade presente no modo de fazer teatral. Isto verificou-se quer durante as sessões de trabalho, através das escolhas efectuadas que constroem o espectáculo na sua totalidade, quer na construção dos próprios textos escritos.

Nos processos de trabalho realizados, destacam-se dois aspectos específicos e comuns, essenciais para o processo: a autoria e o público. Assim, durante o processo foi inevitável abordar questões como a pertinência da investigação junto da população, o público como performer, a autoria individual e colectiva. Pretendo desta forma, entre as pressões e estrangulamentos da sociedade actual, encontrar e reflectir sobre formas de criação artística na procura pelo equilíbrio entre o colectivo e o individual.

A criação colectiva, desde o século passado à actualidade, enquanto prática criativa, tem sido alvo de diversas abordagens, desde os grupos que a desenvolvem sem a figura do encenador ou director até aqueles que, pelo contrário, fazem coexistir num mesmo espaço cénico o gosto pelo absoluto e a criação colectiva - ou seja, onde o encenador concentra em si a autoria da obra e tece a partir do material gerado pelo grupo a sua perspectiva dramática, convivendo ainda com os formatos mais tradicionais da relação da figura do encenador com os intérpretes. Assim, a questão da autoria torna-se importante, pois é nesta linha de procura pelo equilíbrio na criação que se responde às necessidades criativas de

quem posiciona o acto de criar na actualidade como um equilíbrio entre o autor e o intérprete. Acredito que, no estado e urgência do mundo em que vivemos, *the truth does not exist as one thing; rather, it is a tension between opposites* (Bogart, 2007:11), é possível chegar a um tipo de criação e encenação colectiva que combine opostos, que combine uma simbiose entre o individual e o colectivo, a partir da especificidade de cada grupo, de cada projecto e de cada conjuntura criativa. É certo que não existem fórmulas para este tipo de criação, uma vez que depende directamente da subjectividade de cada indivíduo e da intersubjectividade do colectivo: é através da partilha de realidades (que podem ser) diferentes e da interacção dos nossos centros de experiência que se irá construir uma outra realidade, desta vez, comum a nós e ao outro, construindo a partir dela o objecto artístico e reunindo nele as nossas diferentes influências, num colectivo experiencial. Criam-se, deste modo, fenómenos que, num último estágio, são comuns ao grupo e originam uma rede de experiências partilhadas que irão impulsionar uma criação artística. Existe liberdade para que os fenómenos subjectivos (com a sua dependência de estados de espírito, referências, preocupações dos vários indivíduos) sejam respondidos e abordados por um colectivo, sendo por isso, fenómenos intersubjectivos que são experienciados por vários sujeitos que sentem.

A criação e/ou sustentação de um ambiente envolvente propício à criação é também um dos pontos principais para permitir que esta rede de partilha intersubjectiva se instale. Assim, é do desejo de descobrir uma sociedade culturalmente estranha que nasce a vontade de criar a partir da relação com as suas comunidades, em residência artística, bem como da possibilidade de a estrutura proposta no projecto poder revelar a sociedade que a acolhe. Surge então, desta vontade de uma criação em residência, o projecto *Russian Roulette*, que decorreu em Varsóvia, Polónia. Este desejo pela ligação às comunidades parte igualmente de uma preocupação que é a do envolvimento do público. No entanto, existe uma transformação nessa relação de pesquisa, deixando o potencial público de ser exclusivamente um ponto de partida para a criação e passando a ser também um ponto de chegada. Ou seja, passa a participar na criação do “objecto – momento” artístico, que só existe pela sua participação no dispositivo relacional, partilhando assim uma experiência e tornando-se então co - autor do momento - obra.

Neste texto serão apresentados os processos de trabalho colectivo em residência. O texto está organizado do seguinte modo: o primeiro capítulo começará por explicar os contextos em que se desenvolveu o projecto, primeiramente numa abordagem mais teórica sobre a história da Arte da *Performance* e a reinvenção da criação colectiva nos anos 60, com maior ênfase para o Living Theatre. Seguidamente, numa perspectiva mais prática, será apresentado um breve enquadramento pessoal seguido da descrição de todo o processo de construção da proposta do projecto; o segundo capítulo consistirá na descrição

das seis performances e do espectáculo final, onde por semanas e respectivos temas se podem perceber os vários processos de trabalho; por fim, nas notas finais, realizar-se-á uma apreciação geral sobre o projecto e em particular sobre o aspecto da autoria na criação, a questão do espectador/performer assim como as possíveis reformulações a serem realizadas ao projecto *Russian Roulette*.

NOTA DE ADVERTÊNCIA:

O texto que apresento descreve minuciosamente os modos e processos de criação do projecto *Russian Roulette*. Como para qualquer construção performativa, a documentação, seja escrita ou audiovisual, é sempre empobrecedora. No entanto, é sobre a noção de que se trata de uma “documentação do rasto” que pretendo de certo modo mostrar os indícios da existência do projecto, organizando - os de forma a reconstituir, na medida do possível, uma realidade completa ou parcialmente desaparecida. O *documento – traço constitui – se enquanto prova material de um acontecimento* (in real atelier, 2011). Neste caso particular, é de salientar que na sua maioria os resultados artísticos foram criados com base em dispositivos relacionais, o que implicou a intervenção directa do espectador, sendo por isso resultados para serem vividos/construídos pelo público e não só assistidos. Por isso, apesar de ser um registo, sublinho a necessidade de um visionamento prévio de momentos deste trabalho (confrontar o DVD *Russian Roulette – RASTOS e TRAÇOS*¹) para ser mais compreensível e contextualizada a leitura deste texto.

¹ O título deste DVD foi extraído dos conceitos sobre documentação de processos de criação: Restos (de processos) e Rastos (de ficções) presentes na revista *Restos, rastos e traços: Práticas de documentação na criação contemporânea*, (2011) Atelier Real.

1. RUSSIAN ROULETTE: OS CONTEXTOS

A Arte da Performance é um meio de expressão artística reconhecido como tal desde os anos 70. Enquanto género artístico consiste numa linguagem resultante da fusão de várias expressões, entre elas destacam-se o Teatro, o Cinema, a Dança, a Literatura, a Música, as Artes Plásticas, Visuais e a Multimédia. A sua origem remonta às vanguardas do início do século XX, destacando-se as manifestações dos movimentos artísticos Futurista e Dadaísta, em que a *performance* era utilizada como um meio de provocação que desafiava a Arte institucionalmente reconhecida. O Futurismo enquanto movimento artístico foi anunciado, em 1909, pelo poeta e propagandista italiano Filippo Tomasso Marinetti ao publicar o seu Manifesto Futurista no jornal *Fígaro*. Este manifesto apregoava, desde logo, uma rejeição da noção de tradição histórica da Arte, assim como uma glorificação ao tempo presente, à guerra, ao patriotismo e proclamava a destruição dos museus enquanto instituições do reconhecimento das Artes “obsoletas” (Dempsey, 2002: 88). Apesar de se ter iniciado como um movimento literário, rapidamente se expandiu para outras disciplinas, onde o denominador comum era a paixão pela velocidade, pelo poder, pelas novas máquinas, tecnologia e o desejo pela exploração da dinâmica da cidade moderna industrial.

As primeiras acções desenvolvidas por Marinetti denotavam uma inegável influência de Alfred Jarry quanto à “arte de provocar” o público, influenciando deste modo as várias manifestações artísticas que surgiam pela Europa. Assim, as *performances* futuristas tornaram-se exercícios de improvisação onde se misturavam técnicas de Teatro, Poesia, Dança, Fotografia, Música e Cinema. Este movimento envolveu num primeiro momento os pintores Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Luigi Russolo, e Giacomo Balla, que colaboravam com Marinetti e formularam as teorias futuristas para as artes visuais. Desta forma, os artistas passaram a usufruir da liberdade que a *performance* lhes dava “de serem, ao mesmo tempo, ‘criadores’, implantando um novo tipo de teatro artístico e ‘objectos de arte’, uma vez que não faziam nenhuma separação entre a sua arte como poetas, pintores ou performers” (Goldberg, 2007:20). Rapidamente, surgiria então o teatro de variedades que muitas vezes exigia a participação do público, misturando nos seus saraus Dança, Música, Luzes, Circo, acrobacia, Pintura e projecções. A obra do compositor Pratella (que explorava a música do ruído a partir de sons mecânicos) e a poesia futurista de carácter onomatopaico impulsionaram directamente as *performances* em vários aspectos, no que respeita à exploração dos movimentos mecânicos dos *performers* e à construção de cenários móveis, marionetas mecânicas, figurinos, cenografias e experimentações de luz presentes, nos *Ballets* Futuristas desenvolvidos por Ivo Pannagi, Marinetti e Balla. De referir ainda que surge também o Teatro Sintético e a exploração da simultaneidade (Golberg, 2007).

Entretanto, surge o Dadaísmo como uma forma de pensar, uma forma de viver, um movimento que se tornou num fenómeno internacional multidisciplinar (as suas ideias desenvolveram-se em Nova Iorque, Paris, Zurique, Berlim, Hanover, Colónia, Barcelona, durante e depois da primeira Grande Guerra). O Dada nasce oficialmente em 1916 pelas palavras de um dos seus membros, Arp: “I hereby declare that Tristan Tzara found the Word on February 6, 1916, at 6 o'clock in the afternoon (...)” (Dempsey, 2002: 115). As suas manifestações continham uma aversão à Arte, uma pretensão por destruir as fronteiras artísticas e uma rejeição aos valores político-sociais estabelecidos, bem como à sociedade burguesa descredibilizada. Neste seguimento, acreditavam que a única esperança para a sociedade residiria na destruição dos sistemas baseados na razão e na lógica, proclamando a sua substituição por sistemas baseados na anarquia, no primitivo e irracional (Dempsey, 2002:115). A criação do *Cabaret Voltaire* em Zurique por Emmy Hennings e Hugo Ball permitiu que os futuros dadaístas (Marcel Janco, Tristan Tzara, George Janco e Arp), encontrassem nele o local de reunião e apresentação dos seus trabalhos. Nesta primeira fase, o Dadaísmo surge manifestando-se principalmente nas artes plásticas (como a Pintura, a Escultura, o Desenho e a Fotografia), mas também na Literatura, na Música e no Teatro. Enquanto movimento contém uma tendência anti-artística e de reacção contra o próprio sistema ainda ligado ao academismo e à produção de sentido mercantilista. Os seus membros usaram métodos artísticos e literários intencionalmente incompreensíveis, criando misteriosas *performances* teatrais e organizando escandalosas exposições em vários locais, desde o Cabaret Voltaire a galerias, ou no Club Dada. Entre estas apresentações encontramos: um poema lido simultaneamente em três línguas acompanhado de música composta a partir de ruídos; a leitura de poemas compostos por sons e palavras sem sentido; ou de poemas/textos construídos a partir de colagem de jornais rasgados; ou ainda danças cubistas onde os intérpretes usavam figurinos de papelão.

Durante a I Guerra Mundial, um grupo de dadaístas estabeleceu-se em Nova Iorque, entre eles esteve Marcel Duchamp que introduziu a sua noção de *readymade*, explorando-a a partir da descontextualização de objectos quotidianos apresentando-os como Arte. Deste modo, altera radicalmente as convenções das artes visuais. Neste ponto, também as fotomontagens de fragmentos gráficos do quotidiano, de Heartfield, assumem uma forte influência, sobretudo na área da fotografia. Após a extinção oficial do Dadaísmo, a sua actividade não terminou, pois muitos dos seus membros adoptaram o Surrealismo e desenvolverem-no a partir dos princípios dadaístas. Paralela e simultaneamente a estes dois movimentos artísticos encontramos também o Construtivismo Russo. Devido à existência do Futurismo, do Dadaísmo e das posturas artísticas que defendiam, foi possível abrir caminho para a História da Arte da Performance.

Também a Bauhaus assume extrema importância para o seu desenvolvimento. Esta escola surge na Alemanha, em 1919, sob a direção do arquitecto Walter Gropius, cujo objectivo era o de treinar os seus alunos na teoria e prática das Artes, através de um modelo de aprendizagem em que professores e alunos viveriam e trabalhariam juntos, em comunidade. O intuito era o de formar artistas socialmente responsáveis, para permitir um melhoramento da vida cultural e da própria sociedade (Dempsey, 2002: 130). Os seus cursos abordavam o Teatro, a Impressão, a Tecelagem, a Cerâmica, a Pintura, o trabalho com metal, carvão e madeira, sendo leccionados, entre outros, por Schlemmer e Kadinsky. No seu modelo pedagógico existia uma clara insistência na experiência através da prática, baseada nos princípios da teoria educacional progressiva “learning by doing” do filósofo John Dewey’s. Em 1933, os Nazis fecharam a escola alegando que esta reflectia “one of the Jewish-Marxist conception of Art” (Dempsey, 2002:133). Após este acontecimento, a maioria dos seus professores viram-se forçados a imigrar para os E.U.A, onde vieram a integrar o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, a Universidade de Harvard e fundaram a New Bauhaus Chicago (Chicago Institute of Design) e o Experimental Black Mountain College na Carolina do Norte.

O Black Mountain College assume um papel de destaque enquanto escola, formando vários artistas cuja influência é extremamente importante para a explosão das vanguardas dos anos 60. O seu curso de estudos cénicos não pretendia oferecer formação em nenhuma linha específica do Teatro contemporâneo, propunha um estudo geral sobre “o espaço, a forma, a cor, a luz, o som, o movimento, a música, o tempo” (Golberg, 2007:154). O seu método educacional visava o intercâmbio entre as várias Artes e usava o teatro como laboratório, um espaço de acção e experimentação, onde os grupos de trabalho reuniam alunos de todas as disciplinas. Simultaneamente, o músico John Cage e o bailarino Merce Cunningham iniciavam o seu trabalho a partir do acaso, da indeterminação e da aleatoriedade e, no início dos anos 50, passaram pelo Black Mountain College participando também no seu “Theatre Event”. O evento continha várias actividades ao mesmo tempo, no mesmo espaço (destacando-se uma exposição de pintura, a dança de Cunningham e a leitura de poesia acompanhada pelo pianista David Tudor). No entanto, nem mesmo no Dadaísmo se haviam conhecido apresentações de impacto semelhante a este. (Dempsey, 2002 :222).

A década de 50 destacou os aspectos performativos da Arte no trabalho de artistas como os “action painters”² do *Abstract* Expressionismo (sendo Jackson Pollock o seu exemplo mais marcante), que conjuntamente com o aparecimento da New School for Social

² Trata-se do engajamento físico, corporal do artista durante a pintura, desenvolvendo o automatismo físico e espontâneo. Estes artistas muitas vezes abandonavam os pincéis, salpicando as telas e atirando-lhes tinta com objectos, criando assim imagens labirínticas que tornavam a energia e o movimento visíveis (Dempsey, 2002 :188).

Research, abriram o caminho para Allan Kaprow e para a Arte ao Vivo. Kaprow apresenta o seu manifesto “the legacy of Jackson Pollock” considerando a “action painting” como uma forte influência para os princípios do *Happening*³. Os seus eventos ao vivo colocavam o público como parte integrante, permitindo-lhe vivenciar os *happenings*. Os anos 60, em Nova York, foram preenchidos por uma sucessão de diferentes tipos de *performances*, *happenings*, *action-spectacles*, eventos multimédia, realizados em inúmeros espaços pela cidade, desde a rua a *lofts*, galerias, ginásios, cafés, átrios de igrejas entre outros. Nestas apresentações eram realizadas projecções de vídeo em corpos, explorações com tintas, bem como a experimentação da relação corpo/movimento - segundo o crítico Jill Johnston “Anyone can do it. During the 1960’s this idea swept through the art world like a brushfire... Artists made dances. Dancers made music. Composers made poetry. Poets made events. People at large performed in all this things, including critics, wives, and children”. (Dempsey, 2002 :222).

Surge também no início desta década o fenómeno cultural Fluxus, como uma forma aberta de pensar e actuar no campo artístico que pretendia libertar a arte de uma linguagem única e cujos trabalhos envolvidos podiam assumir as mais variadas formas, desde Arte da Performance, Assemblages, a jogos, concertos ou publicações, entre outras. Para o seu criador, Maciunas, Fluxus era “ a fusão de Spike Jones, vaudeville, gag, children’s games and Duchamp” (Dempsey, 2002:228). O Fluxus desenvolveu-se rapidamente como uma extensa comunidade de artistas de várias disciplinas, nacionalidades e géneros, trabalhando em conjunto e estabelecendo ligações entre as várias actividades, abordagens e profissões, privilegiando a troca de conhecimentos. O movimento encontrava-se engajado com o Neo-Dada, com o *Lettrism* e, entre outros, com a *Internacional Situationist*, concentrando nos seus trabalhos uma forte crítica sócio-política e enfatizando a máxima “do-it-yourself” – demonstrando que qualquer “coisa” poderia ser Arte e qualquer um poderia fazê-la (Dempsey, 2002 :229). Encontramos entre alguns dos artistas que faziam parte do Fluxus, Higgins, Bob Watts, Al Hansen, Macunias, Yoko Ono e Alison Knowles. Aproximadamente no mesmo período, Ann Halprin já assumia um papel fundamental na Dança Contemporânea e no desenvolvimento de novas abordagens teatrais. Entre os seus alunos podemos encontrar Trisha Brown e Yvonne Rainer. Os seus espectáculos eram desenvolvidos em sessões de improvisação em grupo, numa simbiose entre o ciclo individual e o ciclo colectivo dos participantes, explorando também as possibilidades

³ O *Hapening* proclamava o fim da fronteira e entre arte e vida; A sua encenação era realizada em vários espaços que seriam abandonados de tempo a tempo; era composto pela *collage* de acontecimentos de carácter não aristotélico; todos os elementos clássicos do teatro eram abolidos do acontecimento, como o texto, o actor, as personagens e a sala de espectáculo; os *happenings* deveriam ser apresentados uma só vez; era privilegiada a utilização das Artes Visuais, Teatro, Dança, Vídeo, Instalação, Música e Cultura Popular.

coreográficas inerentes à actividade natural. Habitualmente trabalhava com artistas de outros campos/áreas (actores, bailarinos, designers de luz, pintores, escultores, poetas) e explorava o Teatro Multimédia, assim como a relação com os vários espaços da Natureza e da cidade. (Kostelanetz,1980:65). Deste modo, via o seu processo de trabalho como uma pesquisa, na qual procurava “a collective statement based on the need for audience and performers to be assembled; so that what occurs is a process that evolves out of both the moment and all the people there.” (Kostelanetz,1980:74). Um processo que deveria incluir as possibilidades de mudança, flexibilidade, diversidade, crescimento e interacção (Kostelanetz,1980:77). O grupo Judson Dance Theater foi fundado por alunos de Ann Halprin, nomeadamente Yvonne Rainer, após uma aula com o músico Robert Dunn. O grupo incluía não só bailarinos/coreógrafos, mas também artistas visuais, poetas e realizadores, sendo que uma parte importante do seu trabalho foi descobrirem juntos como chegar a decisões colectivas, acabando por usar o método do consenso, no qual nenhuma decisão importante era tomada sem que todos os presentes concordassem. (Banes:68-69) Assim, foi possível que artistas de várias disciplinas contribuíssem para o sentimento de unidade e comunidade do grupo.

Paralelamente, surgiu o grupo *Living Theater*, fundado por Julian Beck e Judith Malina, cuja máxima passa a ser um Teatro que deveria ser politicamente activo. Para o Teatro ser político deveria agir directamente sobre o mundo, como acção directa na rua. No início do seu trabalho, realizavam espectáculos a partir de peças como a *Antígona*, utilizando métodos de confrontação com o público e embora evitassem uma estrutura hierarquizada dentro da companhia, alguns membros e até Beck e Malina recebiam o reconhecimento na ficha técnica como directores e/ou actores. (Shank, 1982: 36). No entanto, é durante a sua estadia na Europa que se nota a maior alteração do modo de trabalho do grupo, pois não encenava espectáculos a partir de peças já existentes, o que faziam estava mais próximo do *Happening*, (embora este último fosse por regra apolítico). Assim, construía textos para *performance*, ou seja, textos performativos em vez de textos dramáticos (apesar de também os usarem). A sua relação com o público passou a ser mais pacífica, na medida em que a participação dos espectadores nos espectáculos se tornou mais co-operativa e em muitas ocasiões eram depois convidados a participar nas suas discussões informais. Quanto aos seus métodos, tornaram-se mais colectivos, uma vez que os ensaios eram conduzidos sem um director e a encenação era partilhada, num processo que envolvia discussão, improvisação e pesquisa (Shank, 1982:34). O princípio condutor era o de que o individual não deveria sacrificar o colectivo, nem o contrário (Shank,1982:36). As suas *performances*, após o seu regresso em 1968 aos EUA, eram extremamente poderosas e electrificavam o público. Estavam cada vez mais envolvidos nos movimentos activistas e sociais e, simultaneamente, queriam que a revolução que tinha agitado as outras formas de

Arte (a Música, a Pintura, a Escultura etc), também se realizasse no teatro (Biner, 1976:20). Assim, a partir de um radicalismo estético, exploraram várias técnicas teatrais adaptadas a partir dos *happenings* e da música aleatória, privilegiando também o fim da separação entre o palco e o auditório, dando ênfase ao tempo real e à participação física do público (Shank,1982:13). Os eventos multidisciplinares e híbridos deste período desenhavam correntes dentro e fora do Teatro, e a partir de dentro e fora das tradições da Arte. Esta experimentação e fertilização cruzada entre o Teatro, a Dança e as Artes Visuais foi necessária para o desenvolvimento da Arte da *Performance* durante a década de 70 e permitiu que esta fosse fortemente contaminada pela teatralidade. Este facto também permitiu que a Arte da *Performance* exercesse uma forte influência no desenvolvimento do Teatro, surgindo vários grupos, como o *Wooster Group* e mais tarde os *Forced Entertainment* na Inglaterra. Apesar de a sociedade dos anos 80 e 90 e até a de 2000 ser diferente, com exigências diferentes, é sobre as complexidades, altos e baixos da vida contemporânea que os *Forced Entertainment* trabalham. Enquanto grupo estão “(...) committed to a collective practice to building and maintaining a group which shares a history, skills and an equal involvement in the Creative process.” (research pack, 2006: 1). O seu trabalho artístico é desenvolvido através de uma investigação em Teatro e Arte da *Performance*, tornando esse espaço comum num espaço de encontro/confronto entre os performers e o público. Assim, durante a criação em grupo, privilegiam a improvisação e o cruzamento entre o Cinema, a cultura musical, a literatura e as Belas Artes. Alguns dos seus trabalhos têm texto falado, outros não, alguns são muito energéticos e caóticos, outros são focados e minimalistas. Por vezes apresentam uma estrutura construída a partir do conceito de “collage” e fragmentação, combinando material de diferentes géneros artísticos, ou, pelo contrário, criam estruturas simples com base em instruções/tarefas, podendo o espectáculo assumir um carácter duracional. Desta maneira, trabalham sobre uma linha ténue entre o “aqui e agora” e o ficcional, sendo que a abordagem do grupo se situa entre a fronteira do actuar e do “performar”, fronteira essa que por vezes muda constantemente entre o estar/ser quotidiano e a dramaticidade exagerada, procurando uma verdade que fica nas fendas entre os dois (research pack, 2006:2). É de salientar que são grupos como o *Wooster Group*, o *Performance Theatre*, *People Show*, *Judson Dance Theatre*, depois os *Forced Entertainment*, entre outros, que influenciam de certo modo, quer pelo seu processo de trabalho colectivo ou colaborativo, quer pela estética dos seus produtos artísticos, alguns grupos mais recentes como os *Gob Squad* ou, no caso português, o Teatro Praga.

1.1. A CRIAÇÃO COLECTIVA: OS ANOS 60

Life, revolution, and theatre are three words for the same thing: an unconditional No to the present society (Shank, 1982:8)

A presente contextualização histórica surge a partir, sobretudo, dos pensamentos de Richard Schekner e Sally Banes. A década de 1960 foi marcada pela explosão de uma cultura juvenil sustentada por um pensamento utópico, segundo o qual era possível construir uma sociedade melhor. A esta visão edificadora do futuro estava aliado o sentimento de desconfiança face às gerações anteriores, por lhe atribuírem a responsabilidade pelas feridas profundas deixadas pela II Guerra Mundial e pelos conflitos subsequentes. Instalou-se então a reacção contestatária a todas as formas de autoridade e o mundo testemunhou uma união dos jovens contra a indústria da guerra, a opressão colonial, a pobreza e a desigualdade na distribuição da riqueza.

Esta conjuntura político-social reflectiu-se claramente no domínio das Artes, que se sublevaram divergentes dos cânones estéticos aristotélicos, das leis do Drama e dos textos dramáticos. De um modo geral era, para os artistas desta época, impensável criar cingindo-se às regras estanques instituídas, a partir das quais se pensava que o Teatro deveria acontecer sempre em palco, ou que a Música apenas era considerada como tal se tocada com instrumentos. Assim, despoletou uma intensa actividade artística que, ao alinhar-se pelos moldes da criação colectiva, contribuiu deste modo para o emergir de novas vanguardas. Esta reinvenção das vanguardas artísticas desenvolveu-se e deveu-se sobretudo a duas vagas de imigração para os E.U.A de vários mestres europeus. De entre eles, destacavam-se os membros do Teatro de Arte de Moscovo, que embarcaram após a Revolução Russa, na década de 1920. Evidenciam-se, deste modo, nomes como Richard Boleslauský (que trabalhou com elementos que formaram o *Group Theatre* e que leccionou no Bennington College); ou ainda Michael Chekhov, que exerceu uma forte influência em Hollywood, modificando a maneira de representar no Cinema ao implementar os ensinamentos de Stanislavsky; também Bertolt Brecht esteve na América, assim como vários artistas afectos aos movimentos Surrealista e Dadaísta.

Estávamos perante uma Europa totalitária do século XX, asfixiada pelo medo e cega pelo orgulho nacionalista que foi responsável pela fuga das suas mentes mais brilhantes. Um dos principais centros de difusão desta nova frente cultural nasce, precisamente, dos conhecimentos trazidos por vários intelectuais e artistas alemães, muitos deles judeus exilados, que abandonam a Alemanha nazi com a subida de Hitler ao poder. Esses imigrantes forçados vieram estimular o florescimento cultural, começando desde logo pela criação do Black Mountain College (continuação da Bauhaus), e da Escola Frankfurt/New

School for Social Research. Esta última foi fundada por Teodor Adorno, Horkeimer e Marcuse, em Nova York, inspirada na Escola de Frankfurt, e desenvolveu-se no sentido da evolução do pensamento crítico. Esta teoria crítica europeia, importada e assimilada, esteve na origem da explosão artística dos anos 60. Deste modo, o que se sucedeu foi uma continuação das vanguardas europeias e também uma transformação dessas mesmas vanguardas, ou seja, “americanizaram-se”. Assim, o que emergiu nos anos 60 não foi a Europa-na-América ou a Ásia-na-América, mas sim uma poderosa fusão Europa-América-Ásia. De facto, algo de absolutamente novo e extremamente americano, ou não tivesse a América construído o seu “império” assente nos sólidos alicerces de ideias e pessoas importadas e posteriormente transformadas.

Esta conjuntura permitiu a disseminação do método de trabalho colectivo, que adveio também de uma vontade de ruptura com o individualismo e foi impulsionado pelo conhecimento oriundo do velho continente. Deste modo, assistimos a uma fértil e vasta adaptação do conceito, sempre em função das prioridades/desejos dos grupos no momento. Em muitos grupos o trabalho de criação não partia da “peça de teatro”, antes pelo contrário, a ideia de produção teatral estava longe de ser a encenação de uma peça, a realização ou interpretação de um texto. Tampouco interessava conhecer as intenções do autor, ou sequer se existia um autor, uma vez que acreditavam que ninguém poderia saber as reais intenções de Shakespeare, por exemplo. A eleição deste método artístico advém, desde logo, do facto de não ser assinado por uma só pessoa (dramaturgo ou encenador), mas elaborado pelo grupo envolvido na actividade teatral. O texto normalmente é fixado após improvisações durante os ensaios, sendo que cada participante propõe as suas devidas modificações. O trabalho dramaturgico segue a evolução das sessões/ensaios, através de um processo pautado por uma série de tentativas e erros. (Pavis, 2005:79).

Uma vez que existe uma desmultiplicação do trabalho, torna-se necessário organizar os vários elementos improvisados, permitindo assim que se crie o espaço para a realização do trabalho de dramaturgo e de encenador. No entanto, tal não impõe, necessariamente, a escolha de uma pessoa para assumir o papel de encenador, cabendo então ao grupo tomar as opções necessárias para tecer a dramaturgia do espectáculo, tendendo para uma encenação colectiva. Este é um método de trabalho que exige qualificação e polivalência dos vários membros, pois envolve questões de dinâmica de grupo que podem desestabilizar o seu trabalho intensivo (Pavis, 2005:79). Deste modo, surge como um estímulo para a criatividade do indivíduo, perante a figura do autor e do encenador. Privilegia a redescoberta do aspecto ritual e colectivo da actividade teatral, através da improvisação. No geral, reage contra a divisão do trabalho e a especialização no Teatro, sendo sobretudo um modo de produção por autogestão do grupo. O trabalho colectivo depende em muito da dinâmica do

grupo, assim como da capacidade de cada membro em lidar com a sua visão mais individualista (Pavis, 2005:79).

Desta forma assistiu-se, a partir da década de 60, a uma rotação no eixo do Teatro, cujo centro passa agora para a Arte da Performance, para a acção efectivamente realizada. Em termos de linguagem de cena, traduz-se na procura pelo “texto performativo”, que podia dispensar o texto dramático, substituía-se assim à peça. Os grupos, ao eliminarem a submissão que o encenador presta à figura do dramaturgo, assumem automática e conscientemente uma postura política, na qual a vontade da comunidade ocupa a posição cimeira. Esta mudança foi política a vários níveis, começando desde logo por devolver a autoria e poder de decisão às pessoas envolvidas directamente no trabalho artístico: o encenador, os actores, os cenógrafos, entre outros. O dramaturgo, não estando presente na sala de ensaios, tornara-se numa espécie de proprietário ausente, distante. Tal facto abria caminho para que os grupos trabalhassem a “terra” que lhes pertencia, a sua propriedade, não aceitando que o proprietário da “terra” lhes dissesse o que tinham de fazer. Assim, ao confiscarem-lhe a propriedade, faziam uso desta em benefício da liberdade criativa dos vários elementos do grupo e, seguidamente, em prol do público a quem também era pedido que participasse. Deste modo, privilegiava-se o envolvimento real de todos os membros na produção do trabalho artístico, bem como no seu controlo. Ou seja, as pessoas que trabalhavam deviam exercer o poder de decisão sobre o trabalho que realizavam - “a terra a quem a trabalha”. Esta posição política envergava claramente a seguinte pergunta marxista: quem controla os meios de produção? Todos aqueles, que concebiam e trabalhavam no espectáculo, deveriam pois, desta forma, passar a controlar o processo de produção artística.

Assim, apesar de nos anos 60 se trabalhar em colectivo, por vezes, tal não significava que se trabalhasse inteiramente sem líderes (Richard Schechner, Julian Beck e Judith Malina eram líderes). No entanto, o trabalho na sala de ensaio, se não fosse completamente colectivo, era pelo menos muito mais colaborativo do que o modelo capitalista: eu contrato-te - tu trabalhas para mim - eu despeço-te. Os artistas transferem deste modo a autoridade (isto é, o direito de ser autor), para os actores, encenadores, coreógrafos etc. e inclusive para o público.

O *Living Theater* nasce oficialmente em 1951, criado por Beck e Malina. Na sua perspectiva o Teatro deveria ser politicamente activo. De facto, já em Brecht se torna claro que o Teatro também deveria assumir um carácter politicamente activo, porém resumia-se apenas ao sentido da representação, dramaturgia, e encenação de uma *performance*. O *Living Theatre* levou o Teatro para as ruas, insistindo que para este ser político deveria agir directamente sobre o mundo. Os seus membros envolviam-se com os acontecimentos político - sociais dos EUA, (aderiram, por exemplo, ao *African American Freedom*

Movement, entre outros), tornando em muitos momentos o Teatro e a Política inseparáveis. Assim, a acção directa era cada vez mais o modo escolhido para intervir, e a construção de textos para performance era cada vez mais uma realidade, em que a produção de textos performativos surgia em detrimento dos textos dramáticos. O seu trabalho teatral e as suas convicções políticas eram no início separadas, sendo que começaram por produzir peças não realistas de Paul Goodman, Gertrude Stein, Brecht, Lorca, Rexroth, Pirandello, entre outros (Shank,1982:9). Deste modo, num primeiro momento, trabalhavam colaborativamente e num segundo momento colectivamente. No entanto, desde bastante cedo se torna evidente que o seu trabalho possuía a intenção de agitar e incitar o público para uma nova consciência, para algo inteiramente único, que envolvia a mudança para uma nova relação entre público e performers:

the search for uniqueness involved experiments with putting actuality on stage, which led eventually to eliminating the separation between art and life, between dramatic action and social action, between living and acting, between spectator and performer, and between revolution and theatre. (Shank,1982:9)

Assim, passam a explorar a fronteira entre a realidade e a ficção, utilizando por vezes a técnica da “peça dentro da peça”, confundindo desta maneira a mente do espectador. A questão era como criar espectáculos que pudessem avivar as pessoas, fazê-las perceber que era necessário reagir contra o estado da sociedade, logo, nesse sentido procuravam, tal como Artaud (...) *not merely to entertain but to affect the audience so deeply that it had a cleansing effect (Shank,1982:10)*. Visavam, deste modo, envolver o público e não só apresentar-lhe um espectáculo como apenas “qualquer coisa”. O *Living Theater* começava a consolidar uma forma muito própria de desenvolver os seus modos e processos de trabalho no interior do grupo, privilegiando a liberdade criativa dos actores e construindo em colectivo uma sensibilidade, tendencialmente consensual, ou democrática, que regesse os próprios ensaios:

Free style of staging is a step toward democratizing the rehearsal and production process. Let the actors design their movements creating a remarkable rehearsal atmosphere in which the company became more and more free to bring in its own ideas. Less and less puppetry, more and more the creative actor. Suggest rather than tell, and the company began to find a style that was not superimposed but rose out of their own sensitivities. (Banes, 1993:42)

Quando, em 1963, o *Internal Reserve Service* fechou o seu espaço de ensaio e apresentações, a sua visão em relação ao “Money system” torna-se mais radical. Consolidou-se a perspectiva de que o poder monetário e económico tinha uma força

destrutiva e bastante influente perante a criação artística. Acreditava-se com convicção que a economia estava a estrangular a maioria dos esforços criativos. Devido a estes factores, se num primeiro momento o trabalho era mais ligado a explorações de conceitos estéticos radicais (embora possuíssem pontos de vista políticos também radicais), rapidamente passaram à convicção de que o seu teatro deveria servir um propósito político. Este período em que a sua atitude política se tornou transversal ao seu posicionamento artístico, modo de estar e de viver no mundo, coincide com a sua partida dos Estados Unidos e permanência na Europa (1964- 68). Passam então a viver em comunidade, de forma economicamente modesta, mas a criar, nesse período, os trabalhos artísticos mais inovadores (Banes, 1993:13).

O espectáculo *Mysteries* é exemplo disso, uma vez que é constituído por 9 segmentos performativos, construídos a partir de exercícios de improvisação descritos como *a public enactment of ritual games* (Banes, 1993:13). Mais pormenorizadamente, tratava-se de um espectáculo que não possuía texto nem cenografia, no qual os performers usavam as suas próprias roupas e não interpretavam personagens. Pela primeira vez era criada a oportunidade para os espectadores participarem fisicamente num dos seus segmentos, confrontando-se por vezes com alguns dos performers nus. Noutro segmento encontrávamos a sugestão de uma praga ficcional, mas a produção como um todo não apresentava um mundo ficcional que servisse como contexto para a acção:

The production did not attempt to project a place other than the actual theatre or performance space nor a time other than the actual time of the performance. (Banes, 1993:13)

É inegável que esta renovação reaccionária se deve em grosso modo às experiências do *Freedom Movement*, entre outras acções políticas e instalações artísticas. Os *hapennings* e as performances tornavam-se cada vez mais comuns e estavam a acontecer em montras de lojas, *lofts*, espaços não teatrais e “espaços encontrados”. Os artistas plásticos convidavam pessoas para os seus *lofts*, onde apresentavam o seu trabalho através de exposições ou outros eventos, muitas vezes colectivos. Estas iniciativas permitiam aos artistas usufruir da liberdade institucional e evitar o controlo do mercado da arte, assim como as restrições da dependência de galerias. No entanto, esses espaços alternativos eram perspectivados tendo como modelo o que os artistas plásticos estavam a fazer nas galerias, onde as performances substituíam ou acompanhavam a exibição de pinturas. Nesse sentido surge a *Performing Garage*, que foi o primeiro “Teatro – Não - Teatro” e mais tarde veio a ser conhecido como *SoHo* (*South of Houtston Stuart*).

O *Performance Group*, criado em 1967 por Richard Schechner, defendia que o evento teatral poderia acontecer num espaço totalmente transformado, ou mesmo num

“found space”, uma vez que *all the space is used for performance and all the space is used for audience* (Shank, 1982:93). O trabalho deste grupo, que também optou pelo método de criação colectiva, caracterizava-se pela convicção de que o texto não necessitava de ser o ponto de partida ou o objectivo da produção teatral, uma vez que poderia até não existir texto no espectáculo. Assim, colocavam nas mãos do actor a liberdade de poder não só usar textos extraídos de peças, mas também textos improvisados, o que significava que algumas partes dos espectáculos seriam diferentes todas as noites. Deste modo, o foco seria colocado sobre a presença dos próprios actores, mais do que sobre a personagem ficcionada (Shank, 1982:95). Criavam espectáculos que incorporavam alguns dos exercícios de Grotowski, envolvendo desta forma a imaginação, o corpo e estimulando a interacção e participação do próprio público. No geral, tratava-se de um trabalho centrado no performer e não na personagem, criado a partir da construção de atmosferas espaciais que incitavam à participação directa do público. Em alguns espectáculos, o público podia mover-se livremente pelo espaço durante a performance, percorrendo um ambiente labiríntico que permitia experienciar o espectáculo de acordo com o posicionamento espacial. Os espectadores eram surpreendidos por espectáculos que articulavam três ou mais cenas, simultaneamente no espaço, levando por vezes o espectador a ser incluído na acção.

Commune foi um espectáculo desenvolvido através de improvisações de grupo, em que o ponto de partida para a criação foi extraído de acontecimentos que marcaram a América (como o assassinato da actriz Sharon Tale por membros da *Charles Manson Commune* e o massacre *My Lai* no Vietname), de obras literárias (como *Moby Dick* e a *Bíblia*), assim como de acontecimentos políticos e música *folk*. (Shank, 1982:98). O cenário era uma construção de madeira com plataformas, escadas, passadeiras, um chão rolante e uma plateia vertical. Nele podiam encontrar-se os performers a trocar de roupa com os espectadores, a fazer - lhes perguntas, acabando por lhes conferir o poder de decisão sobre determinadas acções a realizar durante o espectáculo. Deste modo, a produção funcionava também num sentido não metafórico, passando a ser o significado da interacção entre performers e espectadores. O Performance Group explorou e desenvolveu o conceito de *Environmental Theatre* (no qual o processo de trabalho partia de um espaço vazio, sem se pré-conceber onde se colocaria o público e os performers; ou ainda como estes se iriam relacionar, uma vez que estas questões seriam desenvolvidas durante os ensaios). Este conceito foi também revivido através dos *happenings* (cujas características principais eram a simultaneidade de cenas, a participação do público, a improvisação e a técnica de os actores trabalharem sobre a sua *persona*, sobre si mesmos, e não sobre a construção de uma personagem). Após uma cisão dentro do *Performance Group*, os seus ex-membros Spalding Gray e Elizabeth Le Compte formaram o *Wooster Group*, no qual começaram a

desenvolver um trabalho de carácter mais autobiográfico, intimamente ligado à vida pessoal de Gray (Shank, 1982:102).

Podemos considerar ainda o *Open Theatre* (1963-1973) como um outro grupo que assumiu um papel importante na cena artística dos anos 60 envolvendo a criação colectiva. Nasce então sob a direcção artística de Joseph Chaikin, um actor dos *Living Theatre*. Na base do seu modo de criar encontra-se a improvisação a partir de várias fontes (jornais, a Bíblia, cartas, temas afectos à condição universal do Ser Humano, sonhos, entre outras), o evidenciar da presença dos performers em detrimento de personagens específicas, assim como a exploração da participação directa do público:

By experimenting with the theater-making process and creating performance through the nonhierarchical, collaborative work of the “community”, of the new ensemble: writer, actor, and director. (Banes, 1993:45)

Através da participação directa do público, o grupo explorava a “celebração da presença”, qualidade que distinguia o Teatro do Cinema, da televisão e do mundo ficcional do teatro realista, potenciando o encontro imediato que o actor ao vivo torna possível (Shank, 1982:39). A sua investigação colectiva partia também da adopção de exercícios de Grotowski e de Viola Spolin, que permitiram criar *a common ground for those who study together* (Shank, 1982:49), consolidando deste modo as estruturas para a improvisação durante o processo de criação em grupo. A improvisação possibilitou ao performer a partilha do trabalho com o dramaturgo e com o director, distribuindo de igual modo entre todos a responsabilidade para a criação artística.

Assim sendo, a criação colectiva de um trabalho requer muito mais energia e tempo do que o método convencional de escrever um guião e proceder à sua encenação (Shank, 1982:49). Trata-se de um processo que exige extrema sensibilidade entre os elementos do grupo: *Discovering ways of working together intimately without destructive friction and concentrating sufficiently to stave off enervating boredom requires persistent energy* (Shank, 1982:49). É ainda de salientar que apesar de Chaikin aparecer num primeiro momento como um líder não oficial, a sua abordagem perante o grupo foi sempre no sentido de preservar a essência do colectivo, levando-o a ser *a collective – within – the - community* (Banes, 1993:43).

A década de 80 trouxe consigo novas mudanças e com elas uma nova geração que pensava de maneira diferente. A sua busca pela segurança económica tornava como prioridades conseguir um emprego e alcançar uma vida estável. Esta atitude surge como consequência/reacção à crise do petróleo de 1972/73 e à subsequente recessão económica que atingiu os E.U.A. O panorama político-económico havia-se alterado: a guerra do

Vietname estava no fim, os Direitos civis haviam sido aprovados e as questões de género e de identidade ganharam importância (o feminismo, os direitos gays, lésbicos e transexuais); os movimentos capazes de mobilizar as massas (por exemplo os movimentos contra a guerra do Vietname) foram substituídos pela mobilização de grupos particulares de pessoas; efectivou-se uma mudança política que colocou os conservadores no poder. Assiste-se, então ao apadrinhamento das grandes empresas por parte do presidente Ronald Reagan, ao desenvolvimento do neo-liberalismo e a uma postura anti-comunista que alimentava a Guerra Fria. Abria-se então caminho para um maior individualismo artístico, que viria a ser uma das características comuns da cena artística do final da década de 80 e anos 90.

Hoje em dia assiste-se a um forte interesse em revisitar os anos 60. Certamente uns anos 60 diferentes, pois a maioria não possui memórias vividas deste tempo, revivem-no através do legado da história. É uma década que está associada a um tempo de grande esperança, de sonhos e de uma actividade artística intensa. Nos tempos actuais, na sua maioria os jovens não acreditam que uma revolução pode resultar num mundo melhor, aliás, deixou de se pensar a revolução para se pensar “uma coisa de cada vez, um dia depois do outro”. Assistimos à metamorfose da política para um instrumento quase puramente financeiro-económico ao serviço das grandes corporações empresariais. Os cidadãos não reagem. Talvez por isso os jovens de hoje nutram fascínio por uma geração em que as pessoas realmente sentiam que era possível transformar o mundo e estavam envolvidas numa luta ideal com um sentido universal, não uma luta pela sobrevivência individual (encontrar um emprego, quem subsidiará a minha arte? Ou como hei-de viver?). Uma luta entre a autoridade e a libertação que é fascinante ao olhar actual, mas que não faz uma nova revolução só por si. Se na década de 60 os artistas reinterpretavam o material performativo, hoje assiste-se ao fenómeno da reconstituição: com o acesso ao registo vídeo das performances dos anos 60 tornou-se possível reconstitui-las minuciosamente, o que não era possível antigamente. É exemplo disso a re-performance dos 18 Happenings em 6 partes, no Museum of Modern Art, em 2010, que não constitui novas interpretações, mas sim reconstituições. Claro que não se trata exactamente do mesmo momento, uma vez que o público é diferente, assim como as circunstâncias sociais e embora o espectáculo seja igual, os corpos em palco também mudaram, tal como as mentalidades. A realidade é que apesar de todo este fascínio por parte dos mais jovens face aos anos 60 e esta necessidade de apropriação também pelo modelo de criação colectiva, muitos artistas desta época continuam em actividade. Este facto não é habitual, uma vez que normalmente existe uma tendência para serem “substituídos”, esquecidos e olhados como antiquados, o que ainda não aconteceu. Deste modo podemos talvez constatar que, se por um lado têm mérito no seu trabalho, por outro ainda ninguém os fez “sair de cena”.

1.2. CRIAÇÃO COLECTIVA: O PROCESSO PESSOAL

A risk is a leap in the dark, a jump off a high diving board and a necessary ingredient in every artistic endeavor. (Bogart, 2007: 35)

O meu primeiro contacto com a prática teatral dá-se em 2006 quando ingressei no Curso de Iniciação Teatral do CITAC (Circulo de Iniciação Teatral da Academia de Coimbra). Desde logo, tive a oportunidade de receber formação com profissionais da área do Teatro, Dança e Arte da *Performance*, que privilegiavam a participação criativa durante as formações e que trabalhavam sobre a construção do colectivo. Ao longo do meu percurso no CITAC (2006-2011) experienciei várias formas de abordar a criação e encenação colectiva, quer trabalhando com encenadores que claramente exerciam o seu papel, mas que partilhavam a construção dramática e valorizavam o papel de intérprete-criador dentro do grupo; quer partilhando a criação e a encenação com colegas que me acompanham até hoje neste percurso entre o colectivo e o individual. Em ambas as situações surge recorrentemente a acumulação de tarefas nas diferentes áreas da criação do espectáculo (interpretação, figurinos, dramaturgia, cenografia, encenação, vídeo, música...). Deste modo, pude confrontar-me com diferentes processos criativos que me permitiram reflectir sobre estas questões, que embora antigas na História da Arte, não deixam de ter a sua pertinência adaptando-se ao mundo artístico actual, onde o individualismo lança cartas. Ao ingressar em 2009 no presente Mestrado, na busca pelo aprofundamento de conhecimentos teórico-práticos na área da interpretação e da encenação, foi-me possível traçar, desde logo, um caminho no sentido do questionamento da criação e encenação colectiva na perspectiva do actor-encenador. Foi-me possível partilhar, em grupo, vários processos criativos onde sobretudo a encenação, a interpretação, a música, figurinos e a cenografia foram áreas em que todos participámos, destacando-se entre elas a acumulação simultânea dos papéis de encenador e actor.

Assim, a DEMO (Dispositivo Experimental, Multidisciplinar e Orgânico) - Ass. Cult. nasce como entidade em 2010, a partir de um grupo de “citaquianos”. Procura, então, afirmar-se como um colectivo experiencial que se localiza na área da pesquisa artística a partir de uma base teatral, através do cruzamento das artes performativas, visuais e Arte da *Performance*. O projecto *Russian Roulette* no Centre for Contemporary Art em Varsóvia foi realizado por seis dos seus membros.

When our intention is “to try” we are required to awaken sleeping parts of ourselves and to tempt in more extremes. (Bogart, 2007:35)

Deste modo, face às exigências da actualidade no que respeita aos processos de selecção e apoio a projectos, vimo-nos forçados a “contrariar” a nossa forma de trabalhar enquanto grupo. Habitualmente reunimo-nos e escolhemos uma área de interesse para explorar, ou uma ideia, um episódio entre outros e deixamos o processo de criação permeável à sua tendência e curso orgânico. Clarificando, aqui a distribuição das tarefas ocorre naturalmente pela aptidão de cada elemento (apesar de interferirmos criativamente em todas as áreas de criação). Á partida estaríamos “livres” da pressão de mercados, da curadoria e da expectativa sobre o resultado, permitindo o instalar de uma conjuntura propícia à criação colectiva e à partilha da encenação. Neste caso, estávamos a ser confrontados com outras exigências: a proposta de uma mecânica de trabalho criada *a priori* do processo criativo da produção; uma proposta para ser acolhida e testada numa outra realidade cultural que não a nossa. Duplicava-se então o desafio, testar uma proposta de trabalho que não surge com o desenvolvimento do processo criativo, mas que guia e direcciona um processo criativo, acrescentando ainda a procura pela exploração da ligação com as várias comunidades⁴ que nos eram desconhecidas. A relação com a instituição (aqui representada pelo Centro de Arte Contemporânea Ujazdowski Castle) e a pressão temporal por nós imposta aquando da criação da proposta também assumem um papel importante no desenvolvimento do projecto. Uma proposta onde a palavra *deadline* é mais do que um prazo a cumprir todas as semanas, uma vez que seria também um teste aos nossos limites humanos, artísticos e poderia levar ao estrangulamento do grupo.

Esta proposta do projecto *Russian Roulette* encontra-se num território movediço entre as fronteiras (ou diluições) do Teatro, Performance Art e da Criação. No entanto, assume uma estrutura teatral de certo modo convencional no que respeita à escolha das várias áreas da criação do espectáculo e ao modo de fazer teatral. Ainda assim, torna-se estruturalmente permeável à sua destruição, na medida em que a vontade de criar se impõe sobre a regra estabelecida, através da autogestão do próprio grupo.

⁴ O intuito durante a pesquisa foi o de estabelecer contacto com pessoas relacionadas com as várias comunidades afectas aos seis temas base do projecto.

2. RUSSIAN ROULETTE: PROCESSOS

2.1. A PROPOSTA: CRIAÇÃO DO PROJECTO

Para a realização deste estudo foi reunido um grupo de seis elementos da DEMO, do qual fiz parte integrante, que conceberam e apresentaram um projecto performativo denominado *Russian Roulette*, o estudo de caso aqui apresentado. Criámos em conjunto uma proposta de um projecto sobre criação e encenação colectiva, para ser realizada em residência artística durante dois meses (Abril e Maio de 2011). O projecto foi aceite pelo Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle (CCA) em Varsóvia, na Polónia. A escolha do CCA prendeu-se com o facto de este ser uma instituição de grande prestígio e influência na cena artística polaca, bem como na afirmação de Varsóvia enquanto candidata a Capital Europeia da Cultura 2016.

No sentido de criar colectivamente a proposta do projecto, iniciaram-se em Agosto de 2010 as primeiras sessões de trabalho. A partir dessas sessões surgem as primeiras linhas condutoras para a proposta que gostaríamos de desenvolver, destacando-se as seguintes premissas: criar um processo de trabalho para o questionamento da criação e encenação colectiva; abordar a criação perante a dinâmica de uma comunidade de acolhimento (em que o objectivo seria partir do contacto com a população para gerar material para a criação); criar um sistema muito ao jeito do *voyeurismo Big Brotheriano* (no sentido do *reality show*), a partir do qual o público poderia ter acesso a parte do processo criativo do projecto; criar um sistema que permitisse estabelecer as relações de hierarquia dentro do grupo, com o objectivo de tornar a encenação colectiva e sobretudo a direcção numa espécie de jogo rotativo. A princípio, este sistema concretizar-se-ia através de um procedimento rotativo, baseado na direcção quer em duplas, em grupo, ou individualmente: estas rotações seriam estipuladas a cada dia, ou horas, ou minutos, com uma pessoa ou mais, ou todo o grupo a assumir a direcção. Em contraponto, existiriam dias de quebra dessa rotina, com a ausência de combinações, deixando a rotatividade ser orgânica e acompanhar a necessidade do projecto. A partir destas premissas iniciou-se a construção da proposta de projecto, com o intuito de realizá-la em residência artística, numa sociedade cuja cultura, hábitos e costumes fossem o mais distante possível dos nossos. No entanto, estas premissas foram alteradas pela introdução do número 6 (devido à equipa ser constituída por 6 *performers*) e pela introdução do sistema aleatório de escolhas – a roleta russa – na construção da proposta. Estas alterações levaram então à reformulação da estrutura de trabalho. É então sobre este dispositivo não humano (a roleta russa), que se tece uma estrutura de trabalho que perversamente iria orientar uma criação que pela procura da colectividade e pela convivência 24h/24h lidaria com vectores emocionais.

Deste modo, chegou-se à **proposta de arranque do projecto**: *Russian Roulette* consistiu num projecto de pesquisa de carácter artístico, em que o jogo da roleta russa foi o conceito no qual assentou toda a metodologia de criação, procurando questionar a criação e encenação colectiva. Esse mecanismo teve aplicação social através da relação do performer/indivíduo com as comunidades de intervenção. A estrutura deste projecto teve por base o número 6. O grupo foi composto por 6 membros, que durante 6 semanas estiveram a trabalhar sobre 6 temas (*celebrity; outcast; environment; media; friendship; underground*⁵), pertinentes nas comunidades de intervenção. Cada semana teve um tema, ao qual correspondeu uma performance individual. Após essas semanas, criou-se um espectáculo no qual todos os elementos foram simultaneamente performers/directores. Em suma, o projecto de investigação compreendeu a realização de 6 performances, 1 instalação e 1 espectáculo final, bem como a disponibilização de parte do processo criativo *online*. Para a concretização da roleta russa foi utilizado um *ipod* com uma aplicação de um revólver. A distribuição dos temas estipulados ficou a cargo da instituição de acolhimento, que jogou a roleta russa (r.r.) ditando, assim, os temas para cada semana. A cada tema deveria ter correspondido uma instituição que fosse um veículo de acesso à comunidade. Apenas no início de cada semana foi disponibilizado ao grupo o tema correspondente. A roleta russa foi jogada pelo grupo para decidir quem seria o performer/director da semana e os responsáveis pelas restantes áreas. Todos os registos das saídas diárias foram o material de trabalho para a performance a apresentar no sábado, sexto dia da semana. A fim de proporcionar uma rotatividade pelas várias áreas, o performer/director da semana anterior apenas entrou em jogo depois de ser disparada a primeira bala, repetindo-se o procedimento para a distribuição das restantes responsabilidades. Todo este processo pôde ser visualizado em directo através de uma *Webcam*, acessível no *Website* do projecto (www.russianroulette.demo.pt). Esta página *Web* permitiu acompanhar a evolução do projecto diariamente, bem como estabelecer a comunicação entre o grupo e as comunidades virtuais, explorando desta forma o cruzamento entre o espaço público e o privado, estabelecendo relações de contacto directo e de contacto virtual.

As seis performances:

No início de cada semana, para cada tema de trabalho já definido, foi jogada a roleta russa pelos elementos do grupo para distribuir as áreas de Performer/Director, Assistente do performer, assistente vídeo/luz, assistente de som, assistente de cenografia e assistente de figurinos.

Deste modo, em cada semana, o performer/director foi diferente, tal como os assistentes para as diferentes áreas. Quando a primeira bala foi disparada decidiu-se quem

⁵ Celebridade; marginal; meio ambiente; Média; Amizade; movimentos artísticos emergentes, respectivamente.

seria o performer/director da semana, essa pessoa saía da sala de trabalho com a sua mochila de investigação (uma câmara vídeo, um gravador de som, máquina fotográfica, entre outros) e mediante a tarefa do dia e tema da semana, tentava inserir-se na comunidade. Simultaneamente, continuava o jogo para os restantes. Quando o performer/director regressava com os registos da experiência, trabalhava-se o material recolhido.

Espectáculo final:

Em relação ao processo de criação do espectáculo final, o grupo esteve sempre completo e não existiram quaisquer regras de rotatividade ou hierarquias, respeitando-se a orgânica natural do processo.

Instalação:

Simultaneamente à construção do espectáculo colectivo, criou-se uma instalação acumulativa de materiais pertinentes para o processo criativo.

Web:

Qualquer pessoa pôde ter acesso ao processo criativo e de trabalho do grupo via Internet. No *website* do projecto foram colocadas todas as informações acerca do mesmo, tais como: a sua sinopse; o espaço de visualização em directo dos jogos da roleta russa através da *stream tv*; os *profiles* de cada membro com os respectivos *links* a redes sociais; o tema e a agenda das actividades semanais. Assim, foi realizado um acompanhamento pelo *website* de cada performer/director da semana, bem como de toda a informação relativa às performances semanais. Instalámos uma *webcam* no estúdio da nossa residência, e esse espaço funcionou como “sala de jogo” onde foram realizados todos os jogos da roleta russa em directo, nos horários estipulados. Nesse mesmo espaço, o performer/director da semana que saiu em trabalho de campo, partilhou todos os dias, em directo, *online*, a sua experiência. A utilização da *Web* permitiu o jogo de cruzamento e interferência da realidade, do virtual e do real, e das suas comunidades, respectivamente. Esta ligação a partir da utilização da *Web* foi potenciada também pela transmissão em directo, *online*, do espectáculo *Super S_Cena*, quer através do site do projecto, quer no site do Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle. E ainda foi possível assistir ao espectáculo projectado no Teatro Estúdio do CITAC. A cada tema corresponderia uma instituição, a qual deveria fazer a ponte entre as respectivas comunidades e o grupo. Caberia ao Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle encontrar e estabelecer contacto com essas seis instituições. O projecto foi realizado em 8 semanas, das quais 6 foram de investigação no terreno e apresentação de performances individuais, bem como de recolha e exploração de material para a criação do espectáculo final. Duas semanas foram dedicadas à criação colectiva final. (Consultar, por favor, as restantes **fases de pré – produção do projecto**, disponíveis no DVD *Russian Roulette* no **ANEXO A**, ponto 1)

2.2. RESIDÊNCIA ARTÍSTICA: 6 PERFORMANCES E 1 ESPECTÁCULO | semana zero

A escolha de Varsóvia como local de intervenção partiu da premissa ***a stranger in a strange land***⁶, tornando possível a tentativa de inserção do grupo enquanto comunidade da prática nesta sociedade. Deste modo, *como é que um grupo de jovens artistas se insere numa sociedade a si estranha?* Sendo à partida *outsiders*, mas também europeus, procuraram, através de uma mecânica de investigação artística, a entrada nas várias comunidades. Enquanto jovens artistas portugueses, interessava-nos trabalhar sobre a estrutura social e cultural desta cidade. E ainda por Varsóvia ser uma referência enquanto sociedade europeia emergente, assim como um promissor centro artístico. A nível social, os temas a abordar seriam de dimensões suficientemente amplas e características das sociedades contemporâneas europeias, isto é, seriam pontos/temas comuns a sociedades que vivem ou se caracterizam por uma modernidade tardia em contexto europeu. Este facto permitiria trabalhar a partir de uma pré-imaginação europeia, procurando a perspectiva de um grupo de europeus/portugueses em passagem por outra comunidade, suavizando conscientemente, à partida, a necessidade de uma investigação profunda e prolongada. Ou seja, uma semana dedicada a cada tema é equiparável ao tempo médio que o turista tem para experimentar uma determinada dimensão social, e neste sentido, o que suaviza essa suposta necessidade de um estudo demorado é a condição que se estava a criar para podermos jogar o jogo como europeus que pré-imaginam o que essas comunidades possam ser/oferecer. A relação entre o ser/estar cultural e social português em contraponto com as especificidades da sociedade polaca, num paralelismo com o ser/estar europeu estabeleceu um importante ponto de referência para toda a investigação do projecto. Deste modo, tomando em primeira instância a nossa cultura portuguesa como ponto de referência, em relação aos temas e ao grau de profundidade desses mesmos temas nas comunidades de Varsóvia, *como é que estes se reflectirão na criação artística e contacto social?* Uma vez transposto o processo criativo, bem como os seus resultados para o espaço virtual via *Web*, estava desta forma assegurado o carácter inter-cultural do próprio público. No seu âmago, o projecto procurou também promover através da arte este espaço de debate sobre o que se trata afinal da identificação como europeu. Para além das comunidades locais, também as comunidades virtuais foram alvo da nossa intervenção, com o intuito de explorar a ponte entre o transporte local e o global, entre o contacto pessoal e o contacto *Web*, potenciando a ligação em rede inter e transcultural, regional, nacional e europeia. Permitiram-se as

⁶ *Stranger in a Strange Land* é o título do romance de ficção científica de 1961 escrito por Robert A. Heinlein. Durante o 2º semestre do curso de mestrado – o grupo de alunos trabalhou individualmente sobre este tema que os mesmos escolheram como mote e motor de pesquisa.

seguintes ligações: (Coimbra→Varsóvia →Polónia →Europa →Mundo como *World Wide Web* →Portugal →Coimbra →Varsóvia→).

É então com uma imensa vontade de abraçar o desconhecido e criar a partir dos seis temas que se pensam denominadores comuns das sociedades europeias, que o grupo partiu para a Polónia. A primeira semana numa cidade completamente nova e estranha foi de descoberta. Desde logo, deparámo-nos com uma cidade cinzenta, envolta numa atmosfera pesada, onde se podia sentir a presença dos acontecimentos históricos, pois viam-se pelas ruas, praças e jardins os vários santuários improvisados. Desta maneira, confrontámo-nos com um mundo em muito diferente do nosso, com leis rígidas: era expressamente proibido atravessar a rua fora da passadeira, beber álcool no espaço público, ouvir música e andar simultaneamente de bicicleta, pisar a relva e correr nos jardins públicos, entre outras. Deste modo, a fim de manter esta rígida ordem pública, as suas ruas eram fortemente policiadas e vigiadas por câmaras de filmar. A comunicação nem sempre foi fácil, mas a vontade de explorar, conhecer o espaço e as pessoas foi mais forte, permitindo ao grupo procurar outras formas de comunicar que superassem a dificuldade imposta pela diferença da língua. No entanto, sentíamo-nos sem dúvida *a stranger in a strange land*. O primeiro objectivo estava cumprido: a sensação de se estar paralelamente distante e próximo desta sociedade trouxe consigo o pensamento de uma mesma Europa. Estávamos a mergulhar no desconhecido que pré-imaginámos. Após este primeiro momento para conhecermos a cidade e a sua dinâmica urbana, iniciámos o trabalho.

Na primeira sessão de trabalho fomos confrontados com o facto de as seis instituições de contacto com as seis comunidades, que estavam referidas na proposta, não terem sido providenciadas pelo A-I-R Laboratory do Centre for Contemporary Art. Outro revés prendeu-se com a questão da autoria no grupo e a gestão da relação colectivo/individual. Desde logo, existiu a pressão por parte do Centre for Contemporary Art para a inclusão de Wojtek Ziemilski (formador na área da Arte da Performance, por este ter trabalhado anteriormente com o grupo e por certa insegurança da curadora Agnieszka Sosnowska) como nosso consultor, alguém externo com quem poderíamos partilhar ideias.

Assim, estas questões levaram o grupo a alterar variantes como a passagem da concentração da autoria, do colectivo para o indivíduo, que mais tarde se vieram a notar como pontos de interferência na forma de trabalhar do grupo. Acrescendo ainda o facto de, pela falta das seis instituições, a dificuldade de pesquisa no campo se ter tornado bem maior. No entanto, tais alterações foram aceites como novos potenciais desafios para o trabalho do grupo.

Primeiramente, antes de se iniciar o processo de criação das seis performances, o grupo terminava o *website* do projecto, que seria a ponte directa entre os seguidores *online* e o desenvolvimento do processo criativo. Simultaneamente, preparava-se a **primeira acção de Arte Urbana**. Esta primeira acção consistiu na criação gráfica de grandes formatos com as seguintes palavras: DEMO, *micro community*, *anonymous*, *private space*, *public space*, *all you need is online*, *work in progress*. Seguidamente, passámos à sua impressão e colagem pelas ruas da cidade.



Fig.1- reprodução de cartazes em grande formato colados pelo colectivo nas ruas de Varsóvia



Fig.2- o colectivo a colar os cartazes em grande formato nas ruas de Varsóvia.



Fig.3- reprodução de cartazes em grande formato colados pelo colectivo nas ruas de Varsóvia

Estas palavras/conceitos foram escolhidas a partir dos temas directamente relacionados com o projecto e os locais da cidade para a sua colagem foram estrategicamente escolhidos (ruas movimentadas, edifícios abandonados, edifícios privados). O intuito foi o de intervir no espaço público, estabelecendo uma relação directa com os transeuntes/cidadãos através do suporte papel/gráfico. O grupo quis despertar a consciência dos cidadãos para a utilização do espaço público, servindo-se da comunicação através da palavra escrita, resgatando a ligação entre a opinião pública e o espaço urbano. Assim, o transeunte seria despertado para uma cidade “habitada” por imagens/palavras que comunicavam com os seus habitantes. O público – alvo foi a camada mais jovem, que tem

mais facilidade em entender a língua inglesa. Esta foi a primeira abordagem do grupo ao espaço público, tornando as ruas o seu cenário e as paredes o seu corpo de inscrição.



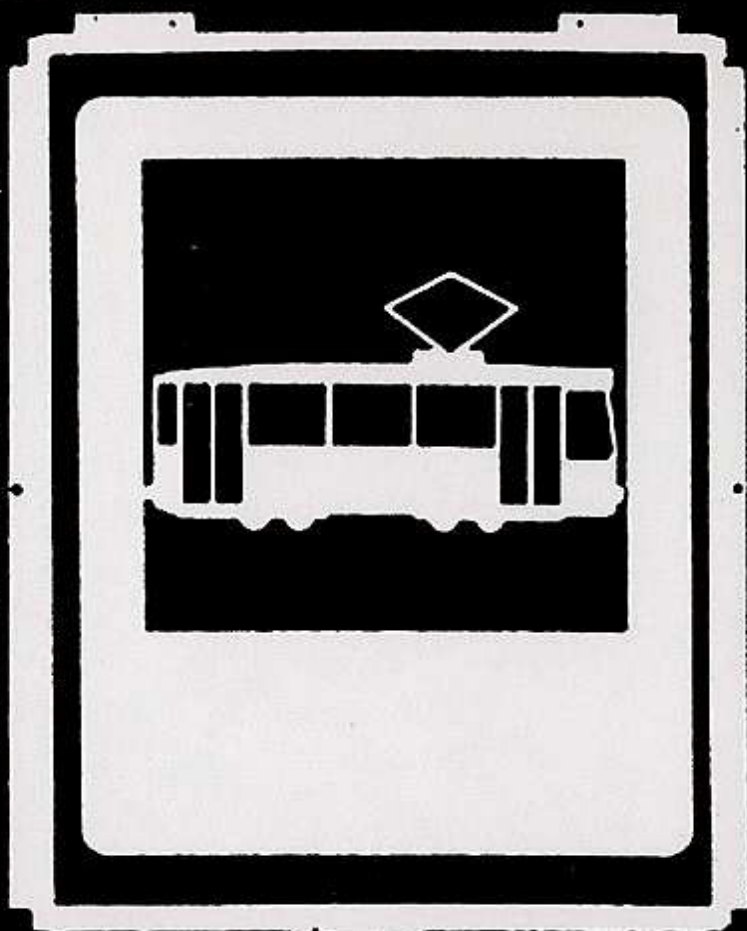
GOCLAWSKA 04

3

8

26

28



START HOUR OF THE EVENT - DURATIONAL

WWW.RUSSIANROULETTE.DEMO.PL

21:00:00 RUSSIAN ROULETTE

DAY OF THE EVENT

CSW ZAMEK WIAZDOWSKI

09.04.2011 GOCLAWSKA 04

THE 1TH WEEK OF SIX

WEEK 1 UNDERGROUND

DEMO

PERFORMANCE

DIGGING THE UNDERGROUND

2.3. DIGGING THE UNDERGROUND: 1ª PERFORMANCE | semana um

2.3.1. MATERIAIS E PROCESSOS DE TRABALHO

10h30- Polónia. 9h30- Portugal. O início. Numa palavra: excitação.

O jogo da roleta russa foi o dispositivo adoptado para proceder à distribuição das várias áreas de criação dentro do grupo. Este foi jogado pelo grupo, através de um *iphone*, uma vez por semana, num total de seis vezes, sendo que todos os jogos foram transmitidos em directo *online*, via *Web*, através do *site* do projecto. O primeiro jogo foi realizado pela curadora Agnieszka Sosnowska a fim de distribuir os temas pelas seis semanas. Nesse sentido, todas as segundas-feiras, pela manhã, o grupo recebia um telefonema para informar qual era o tema da respectiva semana. Após o primeiro jogo da roleta russa realizado pelo grupo, ficou decidida a seguinte hierarquia/equipa:

Performer/Director: Paula Rita Lourenço
Assistente do performer: Zékinha
Assistente de luz/vídeo: Cheila Pereira
Assistente de som: Cláudio Vidal
Assistente de cenografia: Margarida Cabral
Assistente de figurinos: Gil Mac

UNDERGROUND

Como é que os novos movimentos artísticos emergentes, ou movimentos underground, estão ligados às micro - comunidades que compõem e caracterizam a cidade?

Tema de trabalho: Micro - comunidades vs. Sociedade

Underground foi o primeiro tema a ser trabalhado pelo grupo. Por *underground* entendem-se os movimentos, sobretudo artísticos, que em oposição aos instituídos, aos *mainstream*, possuem formas muito próprias de abordar a criação artística, produzindo resultados inovadores. Normalmente, encontram-se ligados a micro-comunidades dentro da sociedade. Por regra estão envolvidos com a construção de um novo paradigma artístico, alicerçado em novas regras e formas de funcionar, normalmente antagónicas ao vigente. Deste modo tende, pela oposição, a instituir-se substituindo o paradigma dominante e tornando-se uma tendência artística reconhecida pelas massas. No entanto, este curso natural de movimentação e substituição por conflito já não é tão claramente identificado na

sociedade actual. Talvez a posição anti-vanguardista e individualista da maioria dos artistas das últimas duas décadas, possa estar associada a esta dificuldade em perceber se realmente se diluíram estes movimentos *underground* e emergentes.

A primeira etapa foi a de encontrar pessoas relacionadas com as micro-comunidades associadas aos movimentos emergentes de Varsóvia. Deste modo, iniciou-se a investigação por meio de entrevistas acerca dos movimentos *underground*, directamente nas ruas. É assim, na condição de turista, com um tempo médio de uma semana para experienciar uma determinada dimensão social, que se partiu para a recolha de material junto da população. No entanto, não interessou ao grupo uma recolha sistémica com o propósito da entrevista sociológica certificada, ou de um estudo no âmbito das ciências sociais. A entrevista foi utilizada como um meio para levantar impressões, quase numa visão impressionista da nossa condição de turista. A partir da entrevista realizada aos transeuntes⁷, na procura pelos movimentos artísticos emergentes de Varsóvia, retirámos a opinião mais recorrente: “o mundo artístico está muito fechado”. Entre as impressões retidas nesses contactos com a população, podemos confrontar-nos com perspectivas/opiniões completamente diferentes. Contudo, estas levaram-nos a concluir que procurávamos algo que para todos era inexistente.

Aquando do processo de realização de entrevistas no espaço público, conhecemos um colectivo de pintores da *Academy of Fine Arts*. Este colectivo não só acompanhou o

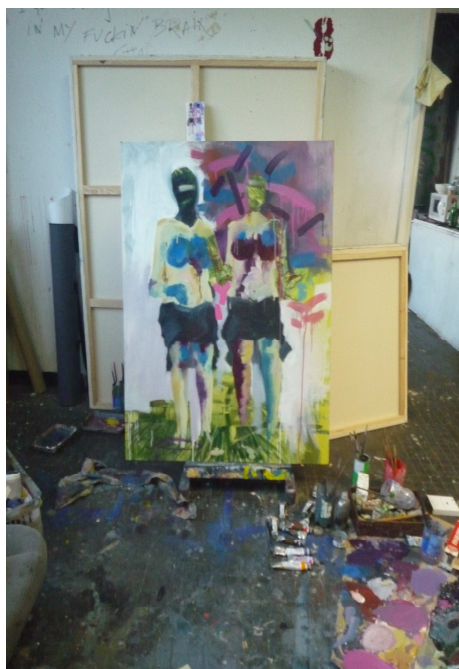


Fig.4-quadro no estúdio do colectivo de artistas.

projecto, como assumiu um papel bastante importante na introdução/inserção do grupo em Varsóvia. Estes artistas passaram a ser, de certo modo, a ponte para esta nova realidade *varsoviana*, assumindo também um lugar de destaque na produção e processo de investigação desta primeira semana. Na procura por um local para a apresentação da performance realizámos, então, a primeira visita à Fábrica de Praga, ao *atelier* desse colectivo.

⁷ Entrevista realizada a 20 transeuntes durante os primeiros dois dias da semana: *Conheces movimentos emergentes (artísticos ou não), em Varsóvia? Se sim: quais e onde podemos encontrar pessoas associadas a eles? Se não: Se fosses tu a criar um movimento qual seria? Acções? Onde, como, com quem, porquê? Qual seria a tua proposta para o underground em Varsóvia?*



Fig.5 -sala onde se realizou a performance



Fig.6-peça exposta no mesmo estúdio.

Com esta nossa procura por espaços alternativos e geridos por artistas independentes, possibilitámos uma abertura ao diálogo entre as artes performativas e as artes plásticas, alargando assim o leque de ofertas artísticas neste espaço. De certo modo, podemos considerar que trouxemos a oportunidade de aquele espaço poder vir a transformar-se num espaço de criação e apresentação para outras áreas. Esta metamorfose do *atelier* num espaço de apresentação informal e numa sala de ensaios, proporcionou uma harmonia entre a instituição CCA e este espaço independente. Posteriormente, efectuou-se uma entrevista⁸ a este grupo. Desta entrevista e de outras discussões resta salientar que não importa se existem ou não movimentos emergentes: uma vez que, actualmente, na Polónia existem muitas oportunidades para os jovens artistas não se torna imperativo “ir contra o sistema”. Compreendemos que aquilo que realmente interessa é a convicção e o carácter único inerente ao trabalho e postura do artista. Na continuação pela procura por pessoas relacionadas com os movimentos emergentes, assistimos a um concerto da banda *Hard to Breathe (Hard Core)*. Seguidamente, realizámos uma entrevista⁹ ao seu vocalista e ao organizador dos concertos e foi através deste documento que se escreveram os textos para o vídeo e performance da semana. Assim, ao utilizar como suporte o tratamento desta entrevista, podemos constatar que não só o circuito *Hard Core* continua a manter-se à margem e sem colisão com a sociedade, mas também a sua comunidade. Nas palavras de

⁸ Entrevista aberta, realizada a quatro elementos do colectivo. Versou sobre o seguinte tópico: movimentos artísticos emergentes em Varsóvia;

⁹ Entrevista aberta, realizada ao vocalista da banda *Hard to Breathe* e ao gerente do bar *Eufemia*. Foram abordados os seguintes tópicos: movimentos artísticos emergentes em Varsóvia; o que é *underground?* *underground* versus *mainstream*.

Tomek¹⁰, está latente uma vontade expressa pela resistência pacífica, pois o que realmente interessa é nunca se deixar corromper, permanecer íntegro e fiel aos seus ideais.

O *Underground* constrói-se a partir da liberdade interior: “I tried to live my way, not in the way they want me to live. It’s just my life. I don’t think about it. It’s so hard to change this society”. Deste modo, após a investigação sobre o tema, o grupo acabou por reter a seguinte impressão:

Underground movements, sometimes doesn’t recognized themselves like that. It’s “something” that just happens when you live your way and “not the way they want [me] to live”.

Fig. 7 -retirado do postal da performance, disponível na instalação. Texto escrito pelo performer/director da semana

Restos¹¹

Durante o processo criativo realizou-se um vídeo com a recolha de todas as entrevistas, para que a performer descrevesse a sua experiência numa espécie de abordagem ao *lektor*¹². Uma vez abortada essa ideia, o grupo partiu para a Fábrica de Praga, a fim de proceder à montagem do material técnico e explorar o espaço. No local, o grupo realizou algumas experiências a partir da relação corpo/câmara de filmar/espaço/música. Deste modo, experimentou-se projectar na parede e/ ou movimentar o projector, enquanto se filmava em tempo real (ex. a performer na casa de banho e a projecção numa outra sala). A seguinte etapa foi a da criação de textos (com inspiração nas entrevistas supra referidas), bem como a filmagem e edição de um vídeo da cara da performer – a dizer o texto – para ser projectado no seu próprio corpo, contribuindo para um diálogo interior, consigo mesma. A produção do texto centrou-se nas problemáticas existenciais e universais do indivíduo, questionando e explorando a oposição entre as necessidades vitais ao ser humano e os seus desejos, criando-se, deste modo, um texto performativo que afirma a essência, os valores do indivíduo, num eterno conflito entre o seu interior e o seu papel social nesta sociedade.

¹⁰ Vocalista da banda *Hard to Breathe*.

¹¹ RESTOS (DE PROCESSOS) – o resto pode definir-se como a parte inutilizada, a parte que sobra de um processo de fabricação/criação. Embora a documentação dos restos consista em *reflectir sobre o seu uso (e o não - uso), a utilidade e/ou inutilidade desses excedentes, bem como sobre a natureza voluntária ou involuntária do resto enquanto resultado de uma escolha artística ou ausência dela* (atelier re, 2011), é apenas no sentido de denominação dessa parte do material gerado durante este processo criativo que se adopta o termo como sub - título. No entanto, esse material não deixa de ser a parte inexplorada de uma obra já constituída. Ou ainda importantes passos dentro do processo de criação que forçosamente conduziram à materialização do objecto/momento artístico.

¹² Palavra polaca para a pessoa que faz a dobragem em televisão, de filmes estrangeiros, a partir da técnica *Gavrilov translation*.

Partilha de experiências

It was very weird to discover someone/something about the underground. But I found a nice object –bike without brakes “crazy guys” “in the middle of the traffic” “vu vu vu”...I spoke to a graffitter when he was painting... (performer/director - retirado do seu caderno de anotações)

“A Russian Roulette que a DEMO nos sugere é uma espécie de fio da navalha dos processos artísticos. Por um lado, ao assumir um relatório diário do processo artístico, corre o risco da estupidificação criada pelos reality shows embora, de igual forma, contribua para a desmistificação do processo artístico e do objecto - rei que esconde processos (ou partilha afectiva do artista ao longo dos processos) e a ideia que por vezes veiculam de que um artista não é uma pessoa (embora não passe disso mesmo).” (Salgado, 2011 s.d)

Estas partilhas diárias em directo, on-line, dão espaço para uma leveza na abordagem/transmissão do processo criativo vivido pelo performer, como refere Ricardo Seiça Salgado no artigo da revista Rua de Baixo, mas por outro lado traduzem-se numa partilha descompressada de uma vivência intensa: uma forma genuína de se ultrapassar as dificuldades de expressão impostas pela língua estrangeira e pela pressão imposta pelo *deadline* para a criação.

2.3.2. DESCRIÇÃO DA PERFORMANCE



Fig. 8 -imagem do cartaz e flyer da performance.

Data: 09.04.2011

Espaço: antiga fábrica no distrito de Praga; Sala abandonada.

Público: maioritariamente jovens artistas das artes plásticas (pintura), artistas e curadores do A-I-R Laboratory.

Para esta performance foram disponibilizadas indicações específicas ao potencial público, por forma a que este pudesse encontrar uma determinada paragem de eléctrico. A intenção era a de fazer o público sentir-se especial, na medida em que apenas um número restrito de pessoas teria acesso a essa informação, sobre como chegar ao local de encontro, muito à semelhança das festas *underground* dos circuitos de música electrónica dos anos 80. Os espectadores foram recebidos nessa estação de eléctrico e encaminhados por elementos do grupo até ao local da apresentação, onde foram conduzidos por entre os corredores da velha fábrica até ao quarto andar e convidados a entrar numa das salas, abandonada e completamente às escuras. Depois de o público estar distribuído pelo espaço, apercebe-se da presença de um corpo de pé, no centro da sala. A performer abre calmamente o fecho do seu macacão e lentamente é possível assistir-se ao nascimento de uma imagem projectada no seu tronco. Trata-se da imagem/vídeo do seu próprio rosto, que inicia um diálogo com a *performer*, ou seja consigo mesma. Um diálogo entre a vontade interior do indivíduo, expressa pela utilização do verbo *to want*, em contraponto com a vontade exterior e socialmente coercível, expressa pela utilização do verbo *to need*. A dicotomia entre o desejo de fazer valer os seus valores face à necessidade de ser algo, emerge, porém, coesa quando confrontada com o que a sociedade actual espera dos seus indivíduos/cidadãos. A exposição desta dualidade pessoal é perpassada pelo eterno questionamento sobre as regras impostas pela sociedade, bem como pela postura do indivíduo perante elas. Surge então, simultânea e gradualmente acompanhando este diálogo-monólogo, uma música *noise* criada ao vivo por outros elementos do grupo. O ritmo criado, intensifica energicamente o conflito, potenciando a atmosfera de revolta, presente na

simultaneidade caótica do discurso. Instala-se então uma tensão na sala, devido ao contraste entre a desordem das palavras, a música ruidosa e a postura fisicamente imóvel da performer. (consultar, por favor, o **vídeo da performance** disponível no DVD *Russian Roulette* o **ANEXO C**, ficheiro **0- VÍDEO**)

À construção desta apresentação presidiram, incontornavelmente, outras áreas artísticas para além do Teatro, nomeadamente a *Vídeo Art*¹³ e a *Sound Art*¹⁴. A utilização do vídeo permitiu mais facilmente criar uma representação da voz da consciência e transmitir uma situação de conflito existencial. Assume-se como uma representação de uma personagem que decorre no tempo, falando directamente para si mesma e para o público. O corpo torna-se neste caso o suporte da vida, da dualidade e um plano de projecção vídeo. No entanto, essa parte do corpo (o tronco), representa a angústia, a respiração e o nascimento, cujo simbolismo é reforçado pela projecção de um corpo a falar sobre si, a expor-se, sendo uma representação de si. A nova vaga de artistas especializada em vídeo, que surgiu em 1980, abriu caminho para a sofisticação do trabalho e para a construção de várias linguagens na área, alterando também a posição do artista. Agora o artista é colocado frequentemente no papel do *performer* ou atrás da câmara, sendo ainda produtor ou editor e estruturando os significados na pós-produção (Dempsey: 259). Assim, a *Video Art* desenvolveu-se, naturalmente, com a evolução das novas técnicas de produção. A libertação do vídeo da TV abriu uma panóplia de possibilidades, entre elas, dar vida a objectos inanimados projectando imagens vivas e falantes por cima destes, comunicando directamente para o público. Neste sentido, encontramos a transformação de edifícios e árvores em organismos falantes, através da projecção vídeo. A escolha da música *noise*

¹³ Por volta da década 60, muitos artistas Pop decidem transportar a TV para as Galerias. Já em 1959, artistas do movimento Fluxus, como Wolf Vostell e Nam June Paik introduziram nas suas instalações as televisões. O nascimento simbólico da Video Art viria a acontecer em 1965, quando Paik “purchased Sony’s new Portapak hand-held vídeo Camera” (Dempsey, 2002: 257) A primeira geração de artistas da área do vídeo começa então por apropriar-se da linguagem televisiva - espontaneidade, descontinuidade e entertainment. Muitos foram muitos artistas atraídos para a arte do video, e tão diversificados, como William Wegman, Dan Graham (mirrored architectural environments), Gary Hill (verbal-visual games), Stan Douglas (Split-screen juxtapositions).

¹⁴ As origens da *Sound Art* remontam ao início do séc.XX. A “Art of noises” foi explorada pelos Futuristas e Dadaístas e desenvolvida pelo compositor John Cage nos anos 1950. No final dos anos 70, esta forma de arte alcança o reconhecimento, porém, é na viragem do século, que começa efectivamente a enraizar-se e disseminar-se. Artistas por todo o mundo estavam envolvidos em trabalhos que usavam som. Este, podia ser natural, feito pelo Homem, musical, tecnológico ou acústico, e os trabalhos assumiam, maioritariamente, a forma de *assemblage*, indo da instalação, ao vídeo, passando pela *performance art*, a *kinetic art*, chegando mesmo até à pintura e escultura. O exemplo de John Cage marcou a sua geração. Ao redefinir a música como qualquer combinação de sons e barulhos, tornou-se uma figura importante para os artistas visuais de 1950/60, particularmente os associados com o *Beat*, Neo- Dada, *Fluxus* e *Performance art*. Movimentos estes, que por seu turno, influenciaram artistas do som e da *performance*, como Laurie Anderson e Robert Wilson, já em 1970. A Exposição, *Sonic Boom the Art of Sound*, na Galeria Hayward em Londres no ano 2000, reuniu um grande número de artistas contemporâneos, que estão hoje em dia a usar o som estreitamente ligado às artes visuais (Dempsey, 2002).

como banda sonora, surge para servir a dramaturgia da performance, no sentido de dar ênfase ao caos, ao conflito mental. No entanto, tem o seu fundamento na história da *Sound Art* (desde a arte do ruído explorada pelos dadaístas até às abordagens vanguardistas de Cage) e no facto de esta despertar os espectadores para uma experiência multi-sensorial de percepção (Dempsey, 2002: 286).

Em DIGGING THE UNDERGROUND o público assume a forma de espectador emancipado, se consideramos que o olhar também pode ser uma acção, que confirma ou transforma. O espectador possui a capacidade de observar, seleccionar, comparar permitindo-lhe interpretar, estabelecendo assim ligações entre o que observa e o que já viu em outros espaços cénicos, ou noutros locais, para tecer desta forma a sua própria construção sobre o espectáculo. É desta forma que o espectador participa na performance, refazendo-a, construindo as suas próprias imagens em consonância com a sua vivência, de acordo com os seus sonhos e influências. Deste modo, o público de DIGGING THE UNDERGROUND, apesar de ser um espectador distante, é activo enquanto intérprete do espectáculo (Rancière, 2010). Esta transformação que ocorre no público advém intencionalmente do artista, que estimula a sua emancipação, não apenas para que ele melhor interprete a sua obra, mas sobretudo e num âmbito mais alargado, para o tornar num cidadão mais consciente e livre.

B
_
A
B
E
L

HOUR OF THE EVENT

WWW.RUSSIANROULETTE.DEMO.PT

20:00:00 RUSSIAN ROULETTE

DAY OF THE EVENT

CCA UJAZDOWSKI CASTLE

16.04.2011 LABORATORIUM

THE 2ND WEEK OF SIX

EXCLUSION VS. INCLUSION

WEEK 2 OUTCAST

DEMO

TITLE

PERFORMANCE B_ABEL

How does an individual come to be in a situation of social exclusion, in what routes do we find it? How are created new logics (aesthetically and ethically), new frames in that state of resisting exclusion, the possibility of that being in the world?

2.4. B_ABEL: 2ª PERFORMANCE | semana dois

2.4.1. MATERIAIS E PROCESSOS DE TRABALHO

What's next? Let's look deeper into intentions. What are you doing? What are you tempting? Intention affects choice of subject matter, aesthetic and expressive possibilities, and the framework of an audience's interaction with what you make. (Bogart, 2007:35)

Com o findar da primeira semana, começa o próximo *count down*. Um novo tema. Um novo jogo e uma nova hierarquia:

Performer/Director: Cheila Pereira
Assistente do performer: Paula Rita Lourenço
Assistente de luz/vídeo: Zékinha
Assistente de som: Margarida Cabral
Assistente de cenografia: Gil Mac
Assistente de figurinos: Cláudio Vidal

OUTCAST

Como é que um indivíduo se coloca numa situação de exclusão social? Em que rotas ou percursos a podemos encontrar? Como é que são criadas novas lógicas (estética e eticamente), novos enquadramentos para a resistência à exclusão, enquanto possibilidade de estar e ser no mundo? Tema de trabalho: Marginalização vs. Inserção

A sociedade está absorta num funcionamento que se assemelha a uma linha de montagem de uma fábrica, como se cada indivíduo estivesse sobre um tapete rolante que o faz passar por várias etapas de desenvolvimento expectáveis socialmente. Não é, portanto, difícil ser colocado numa situação de exclusão social, se a rota ou percurso adoptado pelo indivíduo não coincidir com a expectativa ou não se harmonizar com esta. É certo que existem inúmeros factores que podem levar um indivíduo a auto-excluir-se da sociedade de uma forma livre e consciente, assumindo as consequências da sua tomada de posição. Esta auto-exclusão representa, muitas vezes, a necessidade de exprimir desagrado em relação ao funcionamento de algo, ou desarmonia com a realidade vigente. Existe então a marginalização por oposição à inserção. Ainda assim, o mesmo indivíduo pode encontrar-se incluído em determinados grupos e excluído de outros, ou pode, de um ponto de vista mais extremista, estar à parte da sociedade escolhendo não ser uma peça integrante desta. A sociedade actual é perita em fabricar indivíduos excluídos, desde os idosos que perdem o

valor ao deixarem de contribuir para o desenvolvimento económico neo-liberalista, até aos indivíduos que, por não corresponderem aos arquétipos de beleza actual, têm dificuldades de inserção. Talvez a criação de novos enquadramentos para a resistência à exclusão tenham que surgir de quem se sente rejeitado, marcando o seu posicionamento como minoria excluída. Uma minoria excluída que inicie um trabalho de reestruturação das expectativas sociais, para que os mecanismos de coerção social possam paulatinamente ser alterados.

No seguimento da abordagem adoptada na semana anterior, o objectivo foi o de encontrar pessoas relacionadas com **comunidades consideradas marginais** (*outcast*). Assim, partimos para o *Asian Centrum*, na procura de membros da comunidade vietnamita desaparecida após o fim do Mercado Municipal de Varsóvia. No *Asian Centrum* foi-nos impossível encontrar estas pessoas específicas. Após uma viagem de duas longas horas, passámos a fronteira do distrito de Varsóvia e encontrámo-nos numa espécie de cidade industrial composta por blocos de armazéns sem fim, rodeados de milhares de pessoas de nacionalidade chinesa e vietnamita. Neste local, foi-nos bastante difícil comunicar, uma vez que ninguém falava inglês e nem o polaco era a língua mais utilizada. Ainda na procura por pessoas consideradas, de certo modo, marginais, realizou-se uma entrevista a uma modelo/prostituta da *Academy of Fine Arts*. Seguidamente, com a intenção de encontrar pessoas socialmente mais desfavorecidas, dirigimo-nos a *Praga pólnoc nord*, ao bairro mais perigoso de Varsóvia. Por último, nas estações de metro e em algumas ruas, procurámos estabelecer contacto com mendigos e alcoólicos, uma vez que existe um grave problema de alcoolismo e uma elevada taxa de sem-abrigos na cidade. A abordagem aos sem abrigo foi feita por meio de entrevistas estruturadas. Deste modo, realizámos as entrevistas em polaco, a fim de o grupo não compreender as suas respostas. Do “confronto” com os sem abrigo, os quais eram descritos como pessoas extremamente perigosas, resta apenas a humanização e empatia estabelecidas pela comunicação não verbal, embora não conseguíssemos perceber as suas respostas. (consultar, por favor, o **guião da entrevista** em polaco, disponível no DVD *Russian Roulette ANEXO A*, ponto 3)

Após esta pesquisa junto da população, avança-se na direcção do questionamento, acerca do tema que abre caminho para as primeiras propostas de trabalho: Como conseguir encontrar um *outcast*? Como não conseguir encontrar um *outcast*? Como ser um *outcast*? Como não ser um *outcast*? De que forma se pode proceder à colocação de um espectador numa situação de exclusão?; Quais os critérios para ser excluído? Quais os critérios para não ser excluído? Nas sociedades actuais, que novos tipos de “marginais” podemos encontrar? E ainda, poderemos deste modo considerar os idosos e os obesos como pessoas marginalizadas?

Assim, surge a proposta de colocar no interior de uma loja envidraçada – nos túneis do metro – uma pessoa sentada num sofá (uma senhora idosa ou um mendigo ou uma prostituta). Neste seguimento, após a entrevista efectuada a uma prostituta, criar-se-ia uma faixa áudio com as respectivas respostas, mas desta feita, no interior da loja apenas estaria o sofá, sem ninguém. Outra possibilidade seria a de se criar uma situação em que estivesse a senhora idosa a falar em polaco e a *performer* em português.

Deste modo, verifica-se nesta segunda semana uma vontade pela **procura de estabelecer uma relação mais próxima com o público**. Inicia-se então esse processo de pensamento e criação de estratégias de ligação entre os *performers*, o público e a criação do “objecto” final. Foi então nesta fronteira que se passou a gerir parte do trabalho de criação, ao longo dos dois meses. O grupo iniciou o trabalho sobre a participação do público, no sentido de criar um dispositivo relacional, ou seja, capaz de fomentar o encontro com o público e, com ele, estabelecer uma relação, uma partilha de um momento, de uma experiência em conjunto, que possibilitasse a construção conjunta da performance. Este tipo de dispositivo:

“Possibilita a participação e a colaboração por parte do público desestabilizando-o, “descolocando-o”, fazendo com que seu modo de sentir e perceber este mundo possa ser revisto, por isto se realiza numa relação dinâmica e aberta. Este devir intensifica a proposta, pois sua existência não está limitada a um final dado hermeticamente pelo artista, ao revés desborda o campo do artista para invadir o campo de experiências de vida de quem está disposto a participar.” (Kinceler, s.d)

Sobre este ponto da desestabilização do público, ficou estabelecido que se trabalharia em torno da questão: como se integra a prostituta, que é manequim no circuito da arte, a partir do que os espectadores poderiam fazer para ajudá-la? Numa primeira fase, começar-se-ia por partilhar histórias inocentes da sua infância que seriam ouvidas pelo público, enquanto este preenchia um questionário¹⁵. A segunda fase seria a de ultrapassar os limites de intimidade com o público. Nesse sentido, explorar-se-ia o questionário, feito anteriormente, na presença da manequim/prostituta, a fim de incluí-la no circuito artístico. Ou seja, confrontar-se-ia cada um dos espectadores, individualmente, com as suas próprias respostas ao questionário, para perceber o que poderia ser feito para melhorar a vida da prostituta (o que gostaria de fazer, o que lhe faz falta, o seu futuro ideal), levando assim o público a tomar uma posição. Ao aprofundar esta proposta, o grupo conseguiu chegar ao seu esboço final: 1) Realizar uma sessão fotográfica com a manequim/prostituta; 2) Transformar a Galeria do *Laboratorium* em três espaços distintos (sala de espera, espaço

¹⁵ O questionário abordaria os seguintes itens: profissão; local de trabalho; Filhos /família/ estado civil; função no trabalho; o seu grau de influência (quantas pessoas tem na sua lista de contactos que possa considerar influentes?); costuma ajudar os outros?; É simpático, amigável? Entre outros;

de negociação e espaço para a exposição); 3) Na sala de espera o público preencheria o questionário e ouviria a entrevista (infância, primeiro amor...); 4) No espaço de negociação dar-se-ia o encontro entre o espectador, a prostituta e a *performer*. A partir dos questionários, o objectivo seria levar o público a tomar uma decisão perante a situação. 5) Por fim, os espectadores poderiam ver a exposição fotográfica. Neste momento, após todos os espectadores terem passado pelos três espaços, seriam anunciados os “vencedores” para a ajudar.

Com o intuito de se concretizar esta proposta, foi realizada uma entrevista a uma prostituta/manequim da *Academy of Fine Arts*.¹⁶ No entanto, apesar de realizada a entrevista, não foi possível contar com a colaboração da manequim. Por esse motivo e devido ao facto de ter sido impossível encontrar atempadamente outra prostituta, o grupo abortou esta proposta. Após uma semana de tentativas de comunicação falhadas, optou-se por trabalhar sobre a dificuldade da comunicação, ou seja, a não-comunicação em todos os aspectos, que acaba por originar uma exclusão. O objectivo era agora o de deixar o público excluído, pela não compreensão e também autoexcluir-nos, pela tentativa falhada de comunicação. Nesse sentido, o grupo decidiu realizar entrevistas em polaco a mendigos. Para tal ser possível procedeu-se, primeiramente, à criação da entrevista em inglês, depois à sua tradução para polaco e posteriormente à aprendizagem da fonética polaca para nos ser possível ler. Após esta fase de preparação para realizar a entrevista, o grupo dividiu-se em três duplas (levando consigo o material de filmar e algum dinheiro para pagar aos mendigos), dirigindo-se a pontos específicos da cidade. A partir do material recolhido procedeu-se à montagem de um vídeo, com partes das entrevistas aos mendigos. Seguidamente, elaborou-se um texto em inglês a partir da suposição daquilo que os entrevistados poderiam estar a dizer e a partir de citações de Charles Manson. A escolha de se introduzir frases retiradas de entrevistas a Manson deve-se sobretudo a este ser um marginal, mas simultaneamente possuidor de uma capacidade de manipulação de núcleos sociais extraordinária. Coloca-se assim no âmago da discussão o facto de que as maiorias que compõem a sociedade são em última instância as responsáveis directas pelas reacções dos indivíduos que elas próprias excluíram. (consultar, por favor, o **texto da performance** disponível no DVD *Russian Roulette ANEXO A*, ponto 4)

¹⁶ Entrevista: Fale nos de si, da sua vida. Onde nasceu? Qual o momento mais marcante da sua infância? Lembra-se da primeira vez que se apaixonou? O que gosta? O que não gosta? Os sítios importantes da sua vida? Quais os sítios onde trabalhou? Que tipo de pessoa é? Quais momentos mais marcantes para si e um acontecimento importante desse ano? Quais são os seus sonhos? Antigamente e agora. Qual foi a sua decisão (mais importante) para um ponto de viragem na sua vida? O que é que a mudou e a faz mudar? Quais as diferenças entre o mundo comunista e pós comunista?

Learn to love, admire, respect, and appreciate the people with whom you work. These colleagues, partners, and coworkers provide the necessary keys to your own development and growth. An attitude of respect will prevent the specter of neediness from raising its ugly head. (Bogart, 2007: 31).

O grupo é o ponto-chave neste tipo de processos de criação, é a rede que suporta a criatividade e a fruição do trabalho. Por isso, *look around you right now and see who is there. These particular people around you at present are the key.* (Bogart, 2007:31). Nesta segunda semana, ao olhar em redor, percebeu-se que parte do grupo não estava presente. Essa desagregação passiva e por vezes turbulenta, afectou as condições básicas de criação, instalando-se uma atmosfera de pressão e um sentimento de perda dessa rede que nos ampara para as eventuais quedas durante os voos criativos. No entanto, quem fica firme *will serve as mirror, engine, necessary resistance, and inspiration. (...) With them, you begin to generate work. Without them, you are nothing.* (Bogart, idem:31) Existem momentos em que, em vez de se temer os desafios da criação e pressionar o performer/director por soluções anteriores ao desenvolvimento do próprio processo criativo, se deve gerir essa insegurança e perceber que estas mesmas soluções poderão ser encontradas por um grupo. Desta maneira, torna-se necessária a percepção sensível à existência de vários tipos de líderes, que possuem uma forma particular de gerir um grupo, através de um tempo próprio. No entanto, esta desagregação parcial foi extremamente importante para a união do grupo nas semanas seguintes, permitindo uma maior consciência colectiva perante a mecânica de trabalho de cada individuo.

2.4.2. DESCRIÇÃO DA PERFORMANCE



Fig.9 -imagem retirada do cartaz e flyer promocional da performance

Data: 16.04.2011

Espaço: Galeria do Laboratorium.

Público: maioritariamente espectadores habituais do Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle.

No espaço da Galeria, o público depara-se com uma plateia em frente a uma tela branca, papéis distribuídos pelo chão e dois candeeiros. À medida que ia sendo projectado um vídeo com as respostas/acções dos entrevistados “marginais”, em polaco, assistia-se a uma tentativa de comunicação falhada, por meio de texto em papéis. O objectivo era colocar o público numa situação de exclusão, perante uma tentativa de comunicação falhada, uma vez que este não conseguia entender o que os próprios mendigos estavam a falar, tanto por estes estarem alcoolizados, como pela ilegibilidade do texto mostrado. Assim, toda esta sensação de não inclusão/compreensão era levada ao extremo pela utilização da língua portuguesa por parte da *performer*, e pela utilização do Hino da Polónia ao inverso. Verificava-se que obstruindo o canal da comunicação, é possível construir rotas de exclusão, numa performance sobre a não-comunicação, a comunicação falhada e a sensação de exclusão.

The thing is what you feel when you want to communicate by language and for many reasons you can't.
BABEL. Be able to understand Babel. This is the Key.
When you can't understand the language.
When you can't understand what is written.
When you can't understand the music.
When you can't understand the action.
You are excluded.
But when you really want to communicate, you don't need to understand it.

Fig.10 -texto escrito pelo performer/director e retirado do postal disponível na instalação.

(consultar, por favor, o vídeo da performance disponível no DVD *Russian Roulette ANEXO D*, ficheiro 1- VÍDEO)

STAR

DUST

START HOUR OF THE EVENT

16:00:00

WWW.RUSSIANROULETTE.DEMO.PL

RUSSIAN ROULETTE

DAY OF THE EVENT

23.04.2011

OGA UJAZDOWSKI CASTLE

UJAZDOWSKI CASTLE

THE 2ND WEEK OF THE

WEEK 3

ANONYMOUS VS. FAMOUS

CELEBRITY

■ The systematic confrontation of subjects self-esteem, worthy to be represented, corresponds directly to the reflection of the functional perception in representation. Once, abolished techniques and representational functions anybody, and therefore everybody, can become the technique in a reflective form." - Anonymous

DEMO

PERFORMANCE

TITLE

STAR DUST



www.jazzowidlo.demop.pl

2.5. STAR DUST: 3ª PERFORMANCE | semana três

2.5.1. MATERIAIS E PROCESSOS DE TRABALHO

A semana iniciou-se com mais uma distribuição das várias áreas de trabalho:

Performer/Director: Gil Mac
Assistente do performer: Cheila Pereira
Assistente de luz/vídeo: Margarida
Assistente de som: Paula Rita Lourenço
Assistente de cenografia: Cláudio Vidal
Assistente de figurinos: Zékinha

A terceira semana foi marcada por um ponto de viragem no trabalho do grupo. A pressão por parte da curadoria e a realidade artística dominante levou o grupo a adoptar um novo rumo no que respeita à primeira fase da criação. A pesquisa directa junto da população ficou para segundo plano. Essa relação com o público passou a estabelecer-se através da procura por situações que o colocassem na condição de espectador/performer.

Assim, concentrámo-nos quase exclusivamente na pesquisa de dispositivos relacionais. O objectivo era o de interagir e construir a performance com o público, dando-lhe um lugar de destaque e o desafio abraçado pelo grupo direccionou o trabalho para um maior cruzamento com a área da Arte da Performance.

CELEBRITY

Como é que um indivíduo se torna famoso e alcança notabilidade na sua realidade local e no “mainstream” (pelas representações dos media, por exemplo)? Tema de trabalho: Anónimo vs. Famoso

Celebridade é sinónimo de grande fama, renome, glória e reputação. Ser uma celebridade é ser uma personagem célebre, ser notícia, ser representado nos média, ser adorado, no fundo, fazer parte da sociedade *mainstream*. Como atingir esta fama? O mérito, o esforço, o trabalho, que levam ao destaque numa determinada área artística ou social podem ser base para atingir esse patamar. Essa integração na corrente artística ou social vigente reflete uma apreciação favorável do público e a consequente publicidade por parte dos meios de comunicação social.

Actualmente, confrontamo-nos com um outro sentido, menos valorizador da qualidade de celebridade, reflectido na apropriação distorcida da máxima mundialmente conhecida, cunhada por Andy Warhol, dos *15 Minutos de Fama*. Se esta frase abria caminho para a desmistificação da celebridade, deixando de a equiparar a uma divindade e

colocando-a ao alcance de qualquer cidadão anónimo e comum, por outro lado permitiu também a sua banalização exacerbada. A necessidade de destaque por algo inédito ou inovador deixa de ser estritamente necessária. No nosso século, é possível ser-se famoso simplesmente por se estar no sítio certo à hora certa, ou no programa televisivo certo, como por exemplo participar em *reality shows*. A partir desse momento, ser-se famoso passa a ser um trabalho das 9h às 17h e não um resultado reconhecimento do mérito profissional.

O grupo de trabalho passou então a explorar várias perspectivas sobre o tema, começando pela relação entre o mito e a celebridade. A primeira proposta de trabalho surgiu sob a forma de acções de Arte Urbana com o objectivo de criar um mito/celebridade. Nesse sentido, colocar-se-iam imagens com a face de uma pessoa (talvez de algum dos elementos do grupo) pela cidade, em quantidade suficiente para criar um mito acerca dessa imagem, à semelhança da auto-propaganda dos ídolos, que funciona pela exaustão e massificação da Imagem. Outra possibilidade de criar esse mito seria a acção de *trademarkar* pela colagem de TM (*trademark*) tudo o que existisse na cidade (a igreja, junto dos mendigos, nos caixotes do lixo, nos supermercados etc.) de forma a atingir um grande impacto visual. Desperta-se o espectador/transeunte para o facto de na sociedade actual ser possível tornar qualquer objecto, pessoa ou situação numa transacção económica. Estas possibilidades não foram aprofundadas, mas o grupo continuou a desenvolver a perspectiva da celebridade associada ao fenómeno da criação dos mitos.

A terceira semana coincidiu com as festividades da Páscoa. Pudemos verificar que a sociedade polaca é extremamente católica: celebrou fervorosamente esta quadra, através de uma adoração em massa a Jesus. Assim sendo, foi impossível ao grupo ficar indiferente a esta realidade, até porque a performance foi realizada no único dia do ano em que, segundo o catolicismo, Jesus esteve morto: a véspera da sua ressurreição. Portanto, continuou-se a abordar **o mito**, mas agora a partir da relação analógica entre os mitos messiânicos de Varsóvia/Polónia e os de Portugal, uma vez que a Polónia é considerada o messias dos países/ nações no séc. XX, tal como Portugal seria o detentor do Quinto Império. Neste contexto, surgiram algumas propostas que foram pertinentes para a descoberta do dispositivo relacional. Uma delas foi a criação de um casting para Messias, procurando um modelo de messias contemporâneo (Virtual e real). Pensou-se ainda a “criação” de uma empresa de eventos que organizaria a última ceia e que faria a reformulação gráfica e de comunicação da Igreja, o que implicaria também a criação de uma nova imagem (uma nova cruz, novos apóstolos e logótipos). A abordagem Messias → adoração → multidão conduziu o grupo à proposta de facultar *Headphones* e *mp3* ao público para convidá-lo a escutar uma missa. Assim, como pesquisa para a realização dessa faixa áudio, o grupo assistiu a uma missa e registou-a através de um gravador áudio. *O que se poderia comunicar ao público enquanto assistisse a uma missa?* Este seria o

conteúdo da faixa áudio: criar um discurso que deixasse os espectadores/performers confortáveis, que os fizesse seguir o ritual da missa, propondo-lhes também a realização de um percurso dentro da igreja, através de indicações precisas para os deslocamentos e acções dentro do espaço.

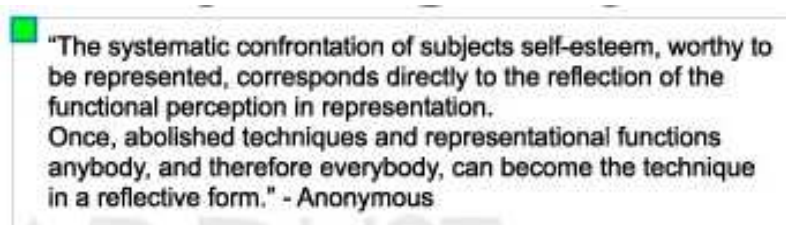


Fig.11-imagem retirada do flyer promocional.

No contraponto da fama, encontra-se a perspectiva do ser anónimo, aquele que caminha pelo espaço público preservando à partida a sua privacidade (embora possa partilhar numa escala de dimensão reduzida os mecanismos que as redes sociais disponibilizam para essa auto-promoção e possibilidade de adoração), aquele que apesar de socialmente anónimo, pode legitimamente ser adorado numa dimensão ampliada.

Deste modo, o intuito seria o de fazer o espectador, na qualidade de anónimo, sentir-se especial, uma celebridade, colocando-se o performer na posição de “fã número 1” do espectador. Num espaço aberto, seriam então colocados *head phones* num expositor. O espectador seria filmado em tempo real e todos os seus movimentos observados, através de uma câmara escondida. Noutro espaço, o performer observaria (através da projecção da filmagem) o espectador/performer e, a partir dessa observação, estabeleceria um diálogo com o espectador/performer. Normalmente, a adoração a ídolos e celebridades implica a sua ovação, por isso tornava-se difícil a fuga ao acto de aplaudir, de reconhecer o mérito. Nesse seguimento, procedeu-se à captação e gravação áudio de aplausos no local da performance (a 1ª gravação foi realizada entre o grupo; a 2ª gravação foi realizada com todos os trabalhadores do Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle). Por último, passou-se à escrita do texto/guião com as linhas orientadoras para a performance.

A fim de proporcionar um melhor entendimento da relação que se estabelece entre o performer e o espectador/performer, facultou-se o guião do diálogo estabelecido:

(Som de aplausos)
 I have been waiting for you
 (Soma de aplausos)
 Enjoy this moment
 It's your moment
 (Som de aplausos)
 This applause was specially made for you.
 (Som de aplausos)

Are you listening to me? If yes keep your hand up to the sky.
You have got beautiful hands.
If you want a little bit more claps
Please raise your hand again.
...
If not enjoy the silence.
Then let's concentrate on silence.
Inhale, exhale, Inhale, Exhale
Do you want to hear something else?
(o performer começava a cantar)
Do you like it?
If yes give one step in front.
You can do it,
There is nobody watching.
Oh you like it!
I will put another song just for you!
Jump a little bit for me! Oh you jump so nice!
Does it again please?
Feels good didn't?
I like your smile. I love it!
What a nice t-shirt
I like your blue t-shirt
Wait stop; let me see your lips. Beautiful!
You can do everything!
Oh I like the way you moving!
You are amazing! You are beautiful!
You are a live! You are unique!
You are an admirable person!
A passionate and unique woman / man!
What a bright brilliant comfortable shoes you got
What a blessed cheerful jeans
What a lovely cheerful dress
What an Amazing charismatic Jacket
What a comfortable captivating Skirt
If I were to describe your face in one word
I would say it's sincere
If I could say more about it, '
I would say it's captivating,
Caring & charismatic
Generous, genuine,
Gifted, glorious, gracious....
I can see you're a wonderful person to be with
You have the kind hands
The hands of a dedicated friend
The hands courageous lover

The hands of someone
Who is willing to fight for what is right
Someone that doesn't take shit from this or that
Someone who is himself
And is not afraid to follow intuition
You are... something else
This call for celebration
You can clap your hands,
Jump, sing or dance!
You can do everything, you're alive.
C'mon dance!
Don't be shy
Nobody's looking
This last weeks were so cold!
And now it's such a wonderful day
It's spring on a Saturday afternoon.
Don't you feel like celebrating?
Put you left arm up.....
You don't feel like it uh?
Just put your tong out! Be alive!

O texto foi construído a partir das possibilidades de adoração para com uma pessoa que surge perante nós como um ídolo, mas que na realidade é um espectador anónimo. Uma pessoa que, independentemente da sua realidade, é adorada desde a sua roupa até à sua suposta personalidade, que vai sendo idealmente construída pelo diálogo estabelecido com o performer. Resulta um contraste entre a forma como o espectador/performer se vê a si próprio e a forma como o performer idealiza a sua imagem. O texto foi também escrito de forma a persuadir o espectador através da adoração e levá-lo a participar activamente nos “jogos” propostos, transformando-o também num performer.

Este foi um guião base, uma vez que o grau de improvisação desta performance dependia em tudo da colaboração do espectador/performer, mas independentemente do seu grau de improvisação, o objectivo do performer era o de ser persuasivo o suficiente para levar o espectador/performer a aderir às suas propostas e a partilhar consigo a experiência de uma possível adoração como celebridade.

2.5.2. DESCRIÇÃO DA PERFORMANCE



Fig.12-imagem do cartaz e flyer promocional da performance

Data: 23.04.2011

Espaço: claustro do Castelo, edifício do Museu.

Duração: 3 horas

Público: maioritariamente pessoas que visitaram o museu do CCA. Performance para um espectador de cada vez.

Os espectadores foram abordados por elementos do grupo no espaço do Museu do CCA e foram convidados a dirigir-se ao claustro do Castelo. No local, aproximavam-se de um expositor de madeira, sobre o qual se encontravam uns *head phones* (hp.). O espectador colocava-os convicto de que apenas ouviria uma gravação prévia. No entanto, não podendo imaginar, estava a ser observado em tempo real, através de uma câmara escondida num caixote do lixo do claustro e, noutro local, o performer falava directamente com o espectador que estava longe de saber que a conversa estabelecida não era uma gravação. Assim, os espectadores/performers começavam por ouvir aplausos especialmente feitos para si e ficavam surpreendidos quando o performer lhes fazia referência a pormenores (como elogiar especificamente peças da sua roupa) ou lhes propunha formas de comunicarem através da sua participação física, felicitando-os pela participação. Essa comunicação/diálogo foi tecida através de uma série de jogos/desafios com o objectivo de fazer sentir o espectador/performer uma celebridade.

O teatro acusa-se a si mesmo de tornar os espectadores passivos e de assim trair a sua essência de acção comunitária. (Rancièrre, 2010: 15) Com a performance Star Dust, o grupo passa a concretizar o desafio de “despertar” o espectador, pois existe essa necessidade da procura por um outro teatro, que estimule o espectador, que o desafie a viver emoções e a ultrapassar os seus limites, através de uma participação activa. Deste modo, em STAR DUST existem dois tipos de público claramente distintos: o participativo e o observador. O primeiro é o indivíduo que se desloca ao local, entrando em cena, e que coloca os *headphones*. O segundo é o conjunto dos restantes indivíduos que ficam à distância a observar o que acontece a quem se dirige ao centro do claustro. Deste modo, acompanham a acção dramática do espectador/performer em cena. Esta performance

está deste modo intrinsecamente dependente da participação do público, pois é necessário que alguém entre em cena e coloque os *headphones*. Vão sempre existir duas performances em simultâneo: a do performer profissional (que só a pessoa que tem os *headphones* usufrui) e a performance da pessoa que reage aos estímulos do performer (disponível para todo o restante público - observador).



Fig.13-expositor com *headphones*



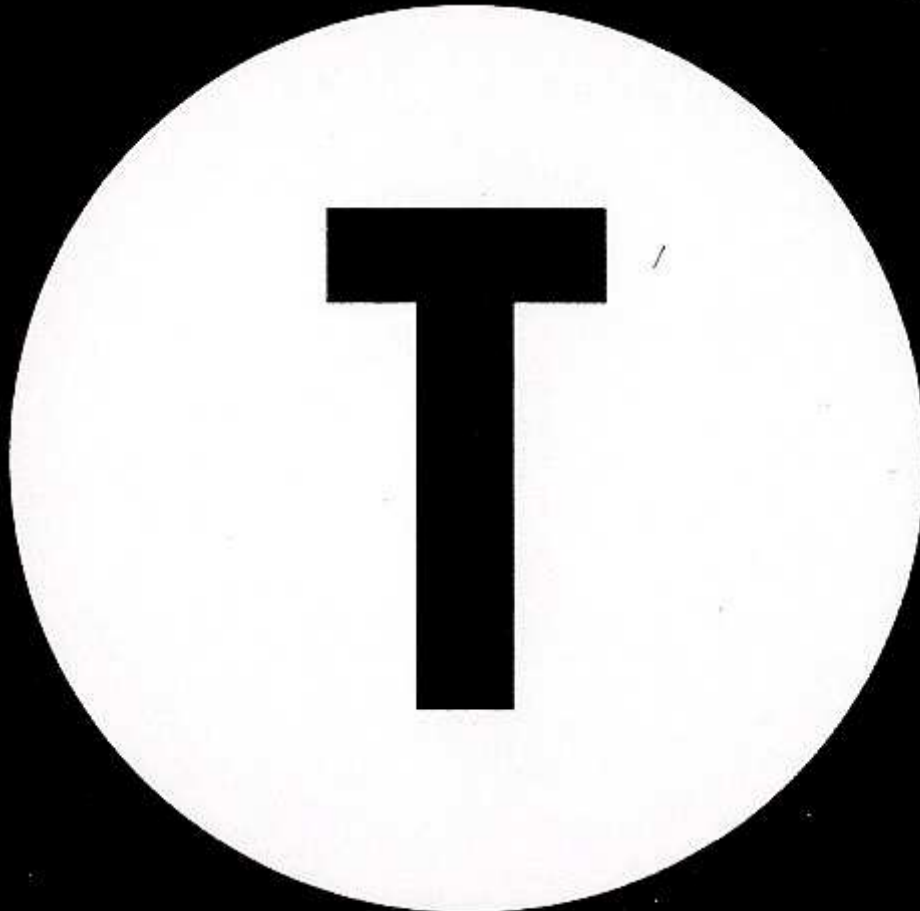
Fig.14-performer no interior de uma sala



Fig.15-espectador/performer

O público activo tem claramente um papel de destaque, uma vez que é da sua reacção aos estímulos provocados pelo performer "ausente" que vive a própria performance. Desta forma, STAR DUST terá tanto mais interesse e encanto quanto mais o público participar, pois é a partir da interacção com ele e da disponibilidade para "jogar" que esta performance respira. Assim, o espectador activo, ao reagir, interagir e propor jogos transforma-se também ele num performer.

(consultar, por favor, os **vídeos dos espectadores/performers** disponíveis no DVD *Russian Roulette* **ANEXO E**, ficheiros **2- VÍDEO** e **3- VÍDEO**)



HOUR OF THE EVENT

16:00:00 RUSSIAN ROULETTE

WWW.RUSSIANROULETTE.DEMO.PL

DAY OF THE EVENT

30.04.2011 SALA EDUKACYJNA

CCA MANZONSKI CASTLE

THE 4TH WEEK OF SIX

WEEK 4 ENVIRONMENT

INDIVIDUAL SPACE VS PUBLIC SPACE

DEMO

PERFORMANCE BODY_T

TITLE

Where is the intersection between the individual significant habitat and the public space? How do these spaces relate to and interact with each other?

2.6 BODY_T: 4ª PERFORMANCE | semana quarto

2.6.1. MATERIAIS E PROCESSOS DE TRABALHO

The little girl, clearly frightened, finally cried out, “But Daddy, I’m trying!” at this point, Stella Adler turns to her class of aspiring actors and says, “isn’t that what we are all doing? Aren’t we all just trying? Isn’t that the point?” (Bogart, 2007:34)

A semana começou com uma nova equipa e um novo tema:

Performer/Director: Cláudio Vidal
Assistente do performer: Margarida Cabral
Assistente de luz/vídeo: Paula Rita Lourenço
Assistente de som: Gil Mac
Assistente de cenografia: Zékinha
Assistente de figurinos: Cheila Pereira

ENVIRONMENT

Qual é a intersecção entre o habitat individual de significado e o espaço público, e como é que se relacionam e jogam entre si? Tema de trabalho: a relação indivíduo vs. Espaço público

O Ser Humano sofre a influência do meio em que está inserido e, simultaneamente, o ambiente em que se insere também exerce influência sobre ele. Deste modo, criamos uma relação íntima, simbiótica com o nosso “environment”, que pode ser um espaço público ou individual. O sentido que atribuímos aos espaços físicos, pelas memórias que deles transportamos, transformam-nos em *habitats* individuais de significado. Os espaços públicos transfiguram-se assim aos olhares individuais, como uma mesma imagem que é vista de diferentes perspectivas tomando significações diferentes para quem as vê.

A semana começou com a (re)descoberta de Varsóvia. O objectivo foi encontrar **os habitats de significado** da própria cidade, ou seja, encontrar os locais que estivessem na memória dos habitantes da cidade. Deste modo, foram seleccionados, visitados e explorados alguns desses locais, considerados com significado relevante. Os locais que considerámos como presentes na memória dos cidadãos de Varsóvia foram apenas o mote para as explorações durante a semana. Entre os locais que considerámos como *habitats* de significado na cidade destacámos: **Cytadela** – Uma fortaleza em ruínas, construída no séc. XIX, que sobreviveu às duas Grandes Guerras, assim como à independência de Varsóvia. Parte dos seus edifícios encontram-se actualmente destruídos e soterrados, sendo que por

cima de alguns destroços foram construídos parques infantis; **Antigo gueto de Varsóvia** – Este é inevitavelmente um dos locais com maior significado, não só para os polacos, mas também para a História do mundo. Os seus vestígios traduzem-se em prédios abandonados no centro da cidade; **Parque Real Łazienki** – Trata-se de um dos maiores parques no centro da cidade que constitui um local de lazer de eleição, quer para os mais idosos, quer para os mais jovens. Deste modo, foi, para o grupo, o local de Varsóvia onde mais se sentiu a chegada da Primavera; **Cidade Velha/centro histórico** – Toda esta zona é uma réplica da cidade velha original, uma vez que Varsóvia fora completamente arrasada durante a II Guerra Mundial. O local da cidade onde é possível abstrairmo-nos da paisagem urbana impessoal e globalizada, característica dos grandes centros capitalizados, pois permite imaginar um pouco essa outra Varsóvia perdida urbanisticamente pelo tempo.

Após a visita e exploração dos locais referidos, iniciou-se um trabalho de construção do nosso próprio habitat de significado sobre Varsóvia. Esse mapa reunia os seguintes locais que marcaram a vida do grupo na cidade: Bar Plan B, Castelo Ujazdowski, Cytadela, Fábrica em Praga e o Parque Real Łazienki. A partir dessa construção surgiram algumas sugestões pertinentes, sendo uma delas a colocação do nosso mapa de significado no corpo do performer. A cada um desses locais corresponderia um episódio vivido pelo grupo. O intuito seria o de partilhar esses episódios, utilizando a câmara de filmar para percorrer os vários caminhos e locais inscritos no corpo, com a sua projecção simultânea. Assim, durante esta quarta semana foram realizadas outras experimentações e várias actividades destacando-se entre elas as seguintes: 1) uma sessão de contacto - improvisação e manipulação do corpo do performer na rua, convidando os transeuntes a participar; 2) uma sessão de contacto – improvisação entre o grupo no Parque Real; 3) a partir da utilização de tinta-da-china e canetas de tatuar experimentaram – se várias formas de mapear o corpo do performer com o habitat de significado do próprio grupo; 4) entre o grupo simulou – se a seguinte situação: encaminhar o espectador para o centro de uma sala às escuras, sentá-lo e facultar-lhe *headphones*. O performer, no mesmo espaço, faria sons com o seu movimento/dança. Uma vez instalado um microfone de ampliação na sala, todos os sons provenientes do movimento do performer seriam captados e directamente ouvidos de forma ampliada pelo espectador. (consultar, por favor, o **vídeo de uma das experiências** câmara/corpo disponível no DVD *Russian Roulette ANEXO F*, ficheiro **48- VÍDEO** e as também as **fotografias 15 a 27**)

Por fim, estabeleceu-se que se iria construir o mapa de *habitat* de significado do público sobre a cidade de Varsóvia. Assim, o mapa seria desenhado pelos espectadores, um a um, no corpo do performer.

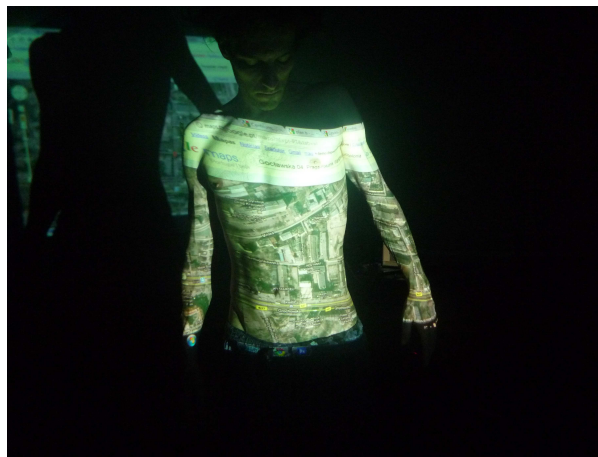
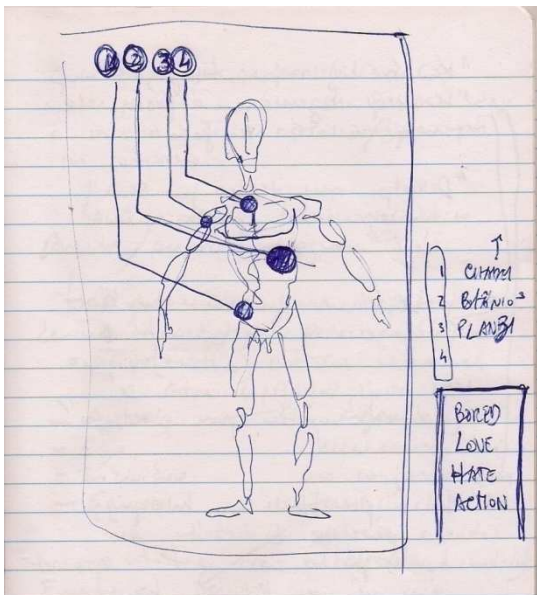


Fig.16-retirado do caderno de criação do performer/director

Fig.17-experiência com projecção do *google maps*

Após uma das semanas em que mais se gerou material, na procura por um dispositivo que combinasse a inclusão activa do público e a vontade do performer/director trabalhar corpo/movimento/espço na relação com o tema, o grupo não conseguiu encontrar essa simbiose. Portanto, criou-se um dispositivo que abordou claramente uma perspectiva sobre o habitat de significado e que implicou a sua construção pelo público, através de um encontro experiencial.



Fig.18- Imagem da Cytadela



Fig.19- imagem do mapa de significado do grupo no corpo do performer.



Fig.20- imagem da exploração a partir da premissa corpo/espço na Cytadela

2.6.2. DESCRIÇÃO DA PERFORMANCE



Fig.21-imagem retirada do cartaz e flyer promocional da performance.

Data: 30.04.2011

Espaço: sala de workshop do CCA. Performance para um espectador de cada vez.

Duração: 4 horas

Público: maioritariamente pessoas que visitaram o museu do CCA e espectadores seguidores do projecto.

Este foi o resultado final de BODY_T, o corpo do performer como um mapa de habitat de significado, resultante da acção directa do público, através de uma composição em tempo real. Assim, a cartografia humana foi composta por cerca de 80 *habitats* de significado.

HABITAT OF MEANING

There are places that do subscribe to our lives. They are places of learning, discovery, joys and frustrations, sacrifices, pleasure, work, sorrow and love. They all sink in by the recurrence of its memory (remembrances, habits and affections) and by the various levels of emotional similarity. A meeting of all those spaces that resonate within the individual, is the habitat of meaning. It is the map that reflects his identity.

1. *Think about the most significant place for you in the city of Warsaw.*

2. *Write the name of the place and sign.*

BODY_T | DEMO | 30.04.2011

Fig.22-cartão entregue a cada pessoa à entrada da sala

Em BODY_T, o performer assumiu um papel passivo, oferecendo apenas o seu corpo, disponibilizando, deste modo, a sua pele como uma tela, permitindo ao público desenhar um mapa de *habitat* de significado. O corpo do artista passa então a assumir a qualidade de suporte de inscrição, ou seja, torna-se um corpo-paisagem, no qual se plasma o texto composto numa cartografia visual. Num primeiro momento, os espectadores foram abordados por alguns elementos do grupo que lhes indicavam o caminho para a sala onde decorria a performance. Apenas era permitido entrar um espectador de cada vez no espaço. Antes de o espectador entrar eram-lhe fornecidas instruções precisas e uma caneta: 1) pense num espaço/local da cidade de Varsóvia que tenha um grande significado para si; 2) escreva o nome desse local e

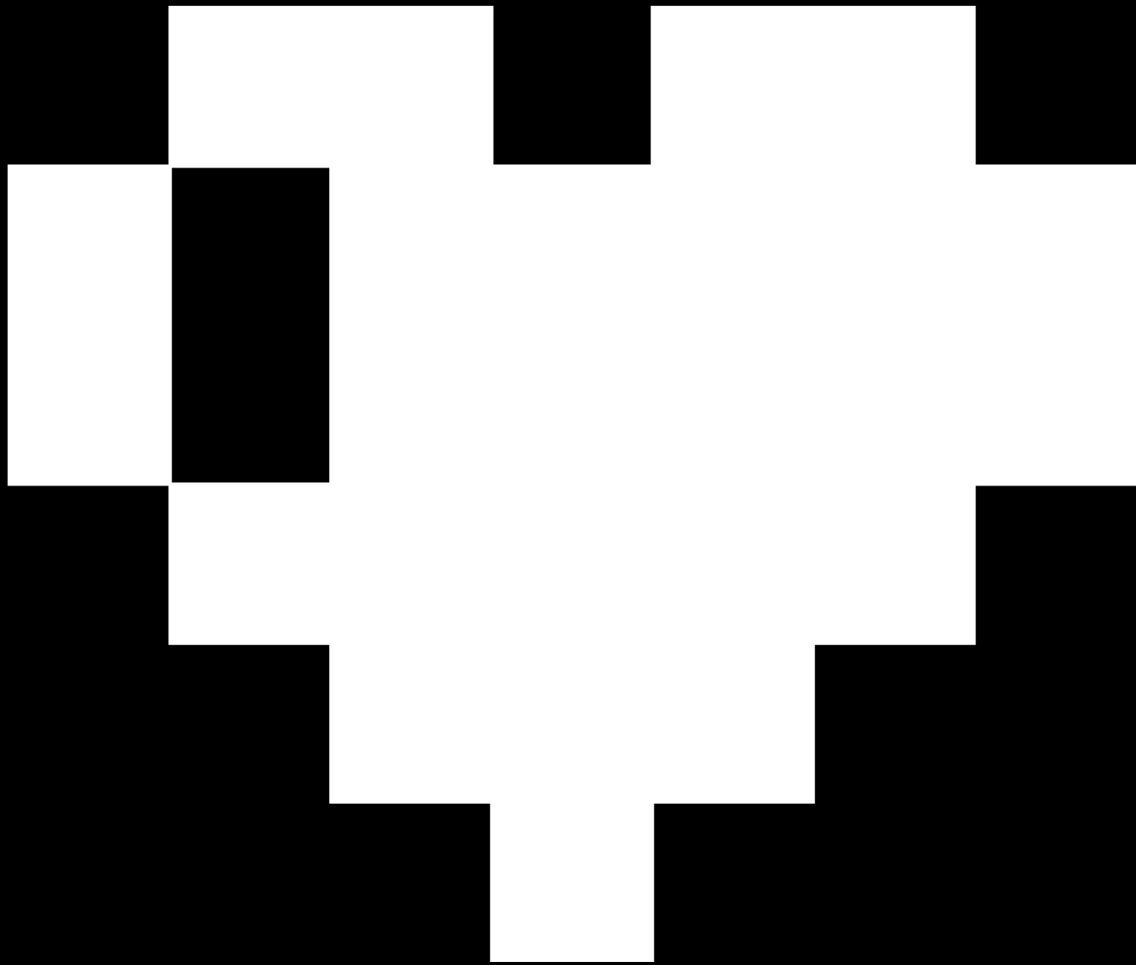
assine.

A porta fechou-se. A primeira acção do público foi uma viagem pessoal, íntima, de si para si mesmo. Ao viajar pelas suas memórias resgatou um momento específico, que certamente lhe permitiu ficar emocionalmente contaminado. Deste modo, adivinha-se que a experiência do indivíduo em relação a esta performance cambie consoante a memória escolhida. As acções seguintes incluem o observar o corpo semi-nu do performer, escolher a parte do corpo onde gostaria de depositar a sua "memória" e finalmente escrever no corpo do performer. Estas acções colocavam o público numa posição de intimidade e de poder em relação ao performer, isto porque o espectador ficava responsável por gerir o espaço e o tempo em relação ao performer. Podia colocar-se em qualquer ponto da sala; à frente do performer, atrás, ao lado, perto, longe, circular em seu torno observando-o, procurando um sítio específico no corpo do performer. O performer não se impõe, apenas fica. O espectador é que decidia quando estava preparado para quebrar a distância entre os corpos, ele é que escolhia quando estava preparado para se aproximar, tocar no performer e escrever na sua pele. Mesmo depois desta última acção, o espectador permanecia com o poder, ele é que decidia quando é que a performance terminava para si, abandonando o local.



Fig.23-imagens do mapa de significado do público, após a performance

(consultar, por favor, as restantes **fotografias da performance** disponíveis no DVD *Russian Roulette* **ANEXO F, fotografias 28 a 47**)



HOUR OF THE EVENT

WWW.RUSSIANROULETTE.DEMO.PT

16:00:00 RUSSIAN ROULETTE

DAY OF THE EVENT

CCA UJAZDOWSKI CASTLE - WORKSHOP ROOM - LABORATORIUM

07.05.2011 LABORATORIUM

THE 5TH WEEK OF SIX

EMPATHY VS APATHY

WEEK 5 FRIENDSHIP

DEMO

TITLE

PERFORMANCE ANA

The imaginative projection of a subjective state whether affective, conative or cognitive into an object so that the object appears to be infused with it, it's called empathy.

2.7. ANA: 5ª PERFORMANCE | semana cinco

2.7.1. MATERIAIS E PROCESSOS DE TRABALHO

And it's all over again!

Performer/Director: Margarida Cabral
Assistente do performer: Gil Mac
Assistente de luz/vídeo: Cláudio Vidal
Assistente de som: Zékinha
Assistente de cenografia: Cheila Pereira
Assistente de figurinos: Paula Rita Lourenço

FRIENDSHIP

Como é que um indivíduo consegue fazer amigos de vários estratos sociais e grupos, através de meios de interacção pessoal? Tema de trabalho: interacção pessoal vs interacção virtual

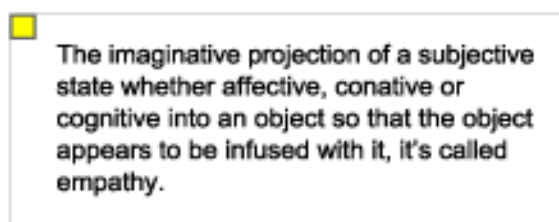


Fig.24-retirado do flyer promocional da performance.

A amizade é um dos vínculos mais importantes do desenvolvimento pessoal e comunitário que permite a inserção e interacção social. Tradicionalmente, há uma diferenciação clara entre colegas ou conhecidos e amigos, já que a amizade reflecte uma partilha de valores e ideais, um tipo de relação que se alicerça na partilha de experiências e que se vai construindo com elas, dotando-a de uma importância qualitativa ao invés de quantitativa. Actualmente, este conceito de amizade sofreu metamorfoses, sendo considerado de um ponto de vista quantitativo, procurando buscar “mais” amigos. Os amigos surgem assim como uma ferramenta utilitária, possuindo um prazo de validade, tornando-se eventualmente efémeras memórias de amigos colecionáveis. As redes sociais, virtuais, são óptimos meios para a proliferação destas amizades instantâneas, é este o meio ideal para fazer amigos de vários estratos sociais e grupos.

Deste modo, no estado do mundo em que vivemos, **a comunicação não presencial** está cada vez mais presente, devido a uma forte simbiose entre comunicação e tecnologia, dispensando na maior parte das situações a presença física dos indivíduos frente a frente. Assim, a comunicação não presencial surge como alvo da nossa abordagem, pela negação

da relação pessoal. Esta vontade pela comunicação não presencial seria materializada através da criação de um vídeo interactivo que estimulasse a empatia com o espectador.

A empatia envolve uma percepção sobre os componentes emocionais do outro, ou seja, o colocar-se na posição do outro, sentindo os seus estados emocionais, percebendo as suas causas mas nunca esquecendo que se trata dos sentimentos do outro. Desta maneira existe um entendimento empático entre duas pessoas, pautado por uma partilha afectiva. A empatia pode ser considerada um ponto fundamental da amizade, uma vez que se trata de um estado partilhado entre amigos. Sobretudo na infância, uma variação deste estado empático pode ser estendida a objectos. Em relação ao caso específico dos *tamagotchis* poderá existir essa afectividade, embora a resposta que compõe o estado empático por parte do objecto seja programada e controlada a partir de uma causa-efeito, havendo em última análise uma distorção da reciprocidade. No entanto, a intenção é a de cuidar do “amigo virtual” como se fosse real, proporcionando-lhe carinho, comida, exercício físico entre outras necessidades virtuais. Deste modo, começou-se a trabalhar sobre esta **perspectiva do amigo virtual**, na busca pela criação de uma empatia com o espectador através de um vídeo (pela partilha de uma situação de amizade de infância que fizesse ressonância no público enquanto episódio infantil comum). Assim, durante esta semana, sob a perspectiva de exploração do objecto *tamagotchi*, quase todos os elementos do grupo deram vida e conviveram com um, pesquisando, desta forma, sobre os seus mais variados estádios de vida e observando a sua evolução.

Neste sentido, começou-se a trabalhar, a partir do pixel, em imagens gráficas para mais uma acção de Arte Urbana. A primeira etapa fora a criação gráfica de imagens com vários estágios de crescimento e de vida de *tamagotchis*. O intuito foi o de retirar do ecrã, do objecto tamagotchi, essa pequena personagem e difundi-la pelo espaço público. Deste modo, o público/cidadão seria confrontado com esta personagem e as suas diferentes

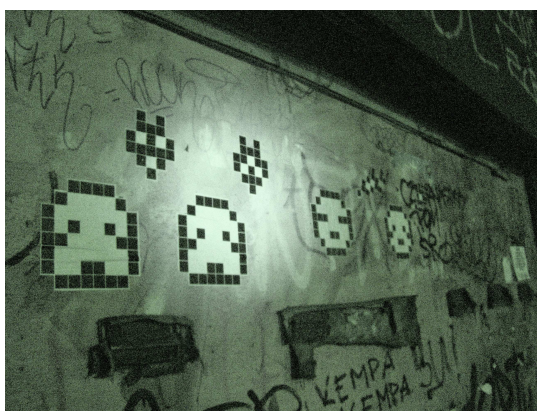


Fig.25- imagem das colagens efectuadas na cidade

acções pelo cenário urbano. Tratava-se portanto de uma situação performativa onde existia uma narrativa sobre a vida do tamagotchi, sendo este uma personagem em movimento (a comer, fazer cocó, chorar, estar doente, ser vacinado, entre outras) e ocupando a rua como sendo o seu espaço cénico. Assim, iniciou-se a sua colagem e propagação pela cidade, utilizando as paredes da rua como um outro corpo de inscrição receptivo à colagem do papel, aos *stickers* e ao

graffiti. Deste modo, a cidade passou a ser habitada por outros seres que comunicam com

os transeuntes/cidadão que vivem o espaço público. (consultar, por favor, as **fotografias da acção** disponíveis no DVD *Russian Roulette ANEXO G1*, as **fotografias 1 a 27**)

Paralela e simultaneamente a esta intervenção urbana, o grupo continuava o trabalho para a construção da performance, destacando-se as seguintes sugestões: 1) criar um *Streetbook*, em cartão, em analogia ao *facebook*; 2) concentrar os espectadores numa sala e dar-lhes um papel com instruções para comunicarem entre si; 3) filmar em tempo real e colocar a projecção do objecto *tamagotchi* no espaço público, tornando possível o acompanhamento da sua vida, em grande formato; 4) colocar numa sala cem *tamagotchis* para o público “dar vida” e interagir com o objecto; 5) numa sala preenchida com cadeiras, seria colocado apenas um *tamagotchi* debaixo de uma. O espectador escolheria o lugar para se sentar. Aleatoriamente, seria - lhe oferecido um “amigo virtual” com uma mensagem no seu interior. Deste modo, optou-se pela realização de uma variação da última proposta acima referida (algumas cadeiras na sala, mas todas teriam embrulhos, com o amigo virtual, debaixo do assento). Neste sentido, procedeu-se à criação de um novo texto de instruções personalizadas para a utilização do objecto (como cuidar de um amigo). Seguidamente, criou-se um texto de uma história de infância a partir da analogia entre o comportamento da criança e o de um *tamagotchi*. Texto esse que seria o guião para a filmagem do vídeo interactivo. (Consultar, por favor, o **texto das instruções** disponível no DVD *Russian Roulette ANEXO G*, **fotografia 6**)

2.7.2. DESCRIÇÃO DA PERFORMANCE



Fig.26 -imagem retirada do flyer e cartaz promocional da performance.

Data: 07.05.2011

Espaço: sala de workshops do Laboratorium; Performance para um a três espectadores de cada vez.

Duração: 3 horas.

Público: maioritariamente pessoas que visitaram o museu do CCA e espectadores seguidores do projecto.

Os espectadores foram convidados, individualmente, a entrar numa sala branca. No seu interior encontravam-se algumas cadeiras, um relógio pousado numa pequena janela e a projecção de um vídeo, na parede, pronto a iniciar. Ao espectador dá-se a indicação para escolher uma cadeira e sentar-se. Deste modo, este instala-se para assistir a um vídeo, jamais imaginando que poderia estar um embrulho/presente para si debaixo da sua cadeira. Um dos elementos do grupo iniciou a projecção do vídeo, retirando-se do local e permitindo que o espectador usufrísse ao máximo daquele momento intimista. O vídeo interactivo surge como um questionar das relações virtuais e não presenciais em detrimento das relações pessoais. O desenvolvimento das relações de amizade não é linear, sempre existiram falhas e interferências, sendo que devido ao resultado do desenvolvimento tecnológico existe uma tendência para o acentuar dessas interferências. Deste modo, a performer partilhava directamente com o espectador, através do filme, uma história de uma amizade de infância. Seguidamente, dava - lhe instruções para este descobrir um pequeno presente colado debaixo da sua cadeira. Após o espectador abrir o embrulho, a performer continuava a fornecer as instruções necessárias para “dar vida” ao seu *tamagotchi*. Um ser que pela activação das teclas possui um resultado evolutivo ao longo do tempo. Assim, quanto mais activada é, maior é o seu desempenho. Trata-se pois de um jogo que se confunde com a realidade, na medida em que utiliza dois vectores humanos: dar e receber. Assim sendo, parece interagir, viver com e para quem o activa, funcionando como essa metáfora clara de dar e receber e consequentemente crescer. No entanto, não é real e trata-se apenas de uma

metáfora que aborda a consciência de saber, dar e receber como paralelismo ao mecanismo de funcionamento de uma relação e do modo de fazê-la crescer.



Fig.27- imagem da edição limitada de *tamagotchis* numerados; Fig.28- imagem dos embrulhos dos *tamagotchis*; Fig.29- imagem da sala onde foi realizada a performance.

Pelo exposto, não se trata apenas de activar, pressionar botões, existe um carácter mais didático que acaba por estimular uma dimensão intelectual, evitando apenas o vício como ligação directa ao objecto. Transporta-se o papel do público para longe da simples activação de um objecto, demonstrando que as relações não terminam com o limite da máquina.

Combining the presence and the non presence, the performance begins when one person enters alone to a white room with some chairs. The performer, on the video projection, shares a personal story, about ANA. After the story, and following the instructions of the performer, the person finds an object. It's a gift, "a nice way to start a relationship". It's a chance to make a friend following instructions. "You will give life to it", "But don't worry you can always kill it". Can a connection and a relation be established between the spectator and the video, the audience and the object? Can this situation create empathy?

Fig.30- texto escrito pelo director/performer e retirado do postal disponível na instalação.

(Consultar, por favor, o **texto das instruções** disponível no DVD *Russian Roulette ANEXO G, fotografia 6*)

UWAGA!

START HOUR OF THE EVENT - DURATIONAL

WWW.RUSSIANROULETTE.DEMO.PT

19:00:00 RUSSIAN ROULETTE

DAY OF THE EVENT

CSW ZAMEK UJAZDOWSKI

14.05.2011 ZAMEK UJAZDOWSKI

THE 6TH WEEK OF SIX

NEWS VS. NOT-NEWS

WEEK 6 MEDIA

Amplifying Warsaw statements

DEMO

TITLE

PERFORMANCE UWAGA!

2.8. UWAGA! : 6ª PERFORMANCE | Semana seis

2.8.1. MATERIAIS E PROCESSOS DE TRABALHO

Esta foi a última semana em que se jogou a roleta russa:

Performer/Director: Zékinha
Assistente do performer: Cláudio Vidal
Assistente de luz/vídeo: Gil Mac
Assistente de som: Cheila Pereira
Assistente de cenografia: Paula Rita Lourenço
Assistente de figurinos: Margarida Cabral

MEDIA

Com o estado do mundo em que vivemos, como protagonizar um happening que se torne notícia? Como é que um indivíduo se encaixa e é incluído no senso comum produzido pelos media? Tema de trabalho: Notícia vs. Não notícia

Como tornar uma voz individual audível ao mundo? Como chegar às redes de expressão social? A imprensa, a televisão, a rádio e o cinema são meios de comunicação orientados para chegar a um público o mais abrangente possível. As informações produzidas por estes meios chegam-nos diariamente, são produtos específicos que dão voz a mensagens políticas, ideológicas, comerciais, recreativas e culturais. Mas não é possível a qualquer pessoa ter acesso a este mediatismo, na medida em que a ferramenta de comunicação existe a um nível unidirecional: o indivíduo recebe a mensagem, mas não emite. Há vozes mais audíveis que outras e o que é ou não notícia é decidido por entidades que hierarquizam a importância dos factos e a forma como são transmitidos ao público. Que formas existem hoje para chegar aos meios de comunicação e ser-se “produzido” por eles? Como transmitir mensagens através desta ferramenta que existe, mas que se afigura inalcançável ao cidadão anónimo? Como dar voz ao indivíduo e fazê-la ecoar na comunidade? Mais do que tornar o *happening* numa notícia, a intenção passou a ser a de nos servirmos das regras de comunicação utilizadas pelos média para transmitir “slogans”/opiniões sobre a cidade. Deste modo, o grupo concentrou-se na procura por um tipo de dispositivo que conseguisse transmitir as mensagens da população sobre a cidade aos restantes cidadãos.

A **comunicação** processa-se pela existência de um emissor, de uma mensagem e de um receptor. Neste sentido, torna-se necessário a qualquer meio de comunicação (massivo ou não) possuir estas três etapas, ou seja, tem que existir uma pessoa que queira comunicar uma mensagem. Essa mensagem corresponde à ideia ou conceito que se pretende comunicar a um receptor de quem se espera que a compreenda.

Deste modo, debruçamo-nos sobre a comunicação pessoal na procura pela mensagem a transmitir. Assim, o nosso objectivo foi o de interpelar a população em geral, o transeunte anónimo que tem algo a comunicar, mas que normalmente não é alvo dos *média*. Passaria, então, o espectador/performer a ser o emissor deste processo de comunicação, ficando a seu cargo escolher a mensagem. O performer/director passaria a ser o codificador, que pela utilização de um telemóvel elaboraria a ideia do emissor, numa *sms*, para que pudesse ser transmitida. Existe, ainda neste ponto, um segundo codificador ou suporte do canal da mensagem: as caixas de cartão, que materializariam a mensagem numa só palavra. Deste modo, o performer/director e o restante grupo assumem também o papel de canal, ocupando o espaço situado entre o emissor e o receptor. Este último é o público/espectador que recebe a mensagem descodificada por caixas, confirmando a recepção da mesma.

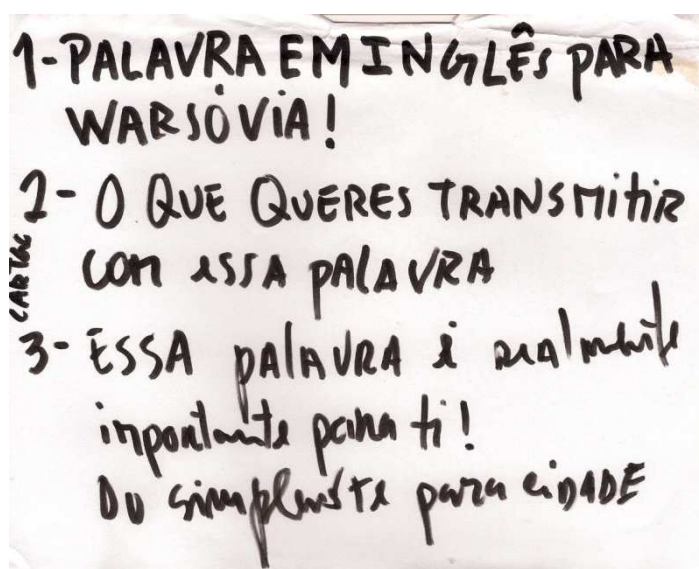


Fig. 31-retirado do caderno de criação do performer/director – perguntas 2 e 3 eram realizadas enquanto o grupo não chegava com a palavra)

O grupo pretendia reutilizar o lixo e trabalhar em grande escala. Deste modo, a partir da utilização de caixas de cartão surgiram as seguintes sugestões: 1) escolher uma palavra e construí-la em grande escala num local estratégico (ex. grandes praças); 2) escolher uma palavra e mostrá-la nas janelas do eléctrico; 3) ampliar os *statements* dos cidadãos, dando voz à

população. Desta forma, após a opção de se realizar esta última proposta, iniciou-se o processo de criação dos alfabetos¹⁷. De seguida, foram criadas, a partir de estrutura coreográfica, várias formas de o restante grupo transportar, chegar, apresentar, permanecer e regressar com a palavra¹⁸. Antes da realização da performance, o

¹⁷ A primeira etapa começou pela recolha de um grande número de caixas de cartão de dimensão média/grande, de seguida passou-se à escolha do tipo de letra a utilizar e realizou-se o estudo da ocorrência da letra na língua inglesa. Deste modo, procedeu-se à pintura das letras nas caixas (projecção da letra, delimitação, pintura a branco e depois a preto). Construíram-se, por fim, dois alfabetos com a repetição de algumas vogais e consoantes tornando possível ao grupo escrever qualquer palavra em inglês.

¹⁸ Composição coreográfica sobre as várias formas de transportar, mostrar e levar as caixas/ palavra:

0-Agarrar, ir em frente, mostrar, baixar e ir embora.

1-Dividir a palavra a meio, a última parte empurra a primeira.

2-Palavra ao contrário, parar e virar.

3-Fila indiana, sai a segunda letra para a esquerda e assim sucessivamente.

Desce a primeira letra, vai embora e sai um de cada vez.

4- Saltos organizados.

grupo testou o dispositivo no espaço público. O resgate do espaço público era um dos nossos objectivos, ou seja, através desta performance pretendeu-se chamar de novo ao espaço público o pensamento crítico, a consciência e o espaço político através da participação do próprio público.

2.8.2. DESCRIÇÃO DA PERFORMANCE



Fig.32- imagem retirada do cartaz e flyer promocional da performance.

Data: 14.05.2011

Espaço: Vários locais na cidade, maioritariamente no centro histórico (cidade velha);

Duração: 7 horas, integrado na *European Museum Night* de Varsóvia.

Público: público de várias fchas etárias e estratos sociais.

O grupo escolheu estrategicamente os locais para realizar a performance (grandes praças), permitindo, no entanto, ter simultaneamente espaços discretos para poder depositar os alfabetos, em caixas de cartão, longe do olhar dos potenciais espectadores/performers. Assim, existiam dois telemóveis que estabeleciam a ponte entre o performer e os restantes elementos. O performer/director abordava o espectador na rua, perguntando-lhe: *se tivesse oportunidade, o que gostaria de dizer a Varsóvia numa só palavra?* De seguida, enviava uma mensagem (sms) para “Varsóvia”, ou seja, para o restante grupo. Entretanto, o grupo aparecia com essa palavra para mostrá-la à cidade, surpreendendo desta maneira o espectador/performer e o restante público que assistia à chegada das caixas. *Uwaga!* Foi uma performance que teve por objectivo ampliar os *statements* dos cidadãos dando voz à população de Varsóvia.



Fig.33- imagens da performance *UWAGA!*

O espaço público assume extrema importância, especialmente a praça enquanto local de passagem e de reunião de cidadãos. Assim, a praça passa a ser o espaço para estabelecer contacto com o cidadão e passa a ser o espaço cénico para a performance da palavra, da palavra especializada, que

organizada se movimenta. O transeunte está pronto para usufruir da relação pessoa-palavra-cidade. A palavra que habita o espaço sublinha a condição dos espectadores, implicando uma nova leitura do espaço. Trata-se de uma palavra performativa (pois implica uma acção e movimentação pelo espaço cénico adoptado) que caracteriza as pessoas no espaço. Isto é, caracteriza o público/ cidadão que participa directamente na performance, na medida em que emite uma opinião sobre a cidade e isso transmite uma forte percepção sobre a sua personalidade e consciencialização ou não consciencialização perante a sociedade actual. Também o público/observador, o cidadão que passa pela praça e observa, é caracterizado, uma vez que comenta as imagens, a poesia visual transposta nas caixas. Deste modo, encontramos dois tipos de público: o participativo que acaba por presenciar o aparecimento da palavra que diria a Varsóvia e o público observador cuja consciência é despertada perante a o *statement* dos restantes cidadãos.

In conclusion, the reaction of the people to seeing their word physically was of absolute “surprise”, and it was felt that the people saw their own statement towards the city. All this with just cardboard boxes, ink and the Russian Roulette group.

Fig.34 -texto escrito pelo performer/director e retirado do postal disponível na instalação

2.9. SUPER S_CENA: ESPECTÁCULO | semana 7 e 8

2.9.1. MATERIAIS E PROCESSOS DE TRABALHO

Pode mesmo suceder, inversamente, que a perda das ilusões conduza os artistas a aumentarem a pressão sobre os espectadores: talvez, eles, os artistas, saibam afinal o que é preciso fazer, com a condição de que a performance os tire da sua atitude passiva e os transforme em participantes activos de um mundo comunitário. (Rancière, 2010: 20)



DEMO presents SUPER S_CENA - the final show of Russian Roulette proj. Warsaw 2011 at 28 and 29 of May at 20:00 in the Laboratorium - CSW Zamek Ujazdowski. More information at www.russianroulette.com.pl

Fig.35-cartaz promocional do espectáculo

O grupo iniciou a construção do espectáculo SUPER S_CENA a partir da análise dos seis resultados anteriores e do material excedentário, produto dos seus processos de criação. O intuito foi o de, através desse material, criar estratégias performativas que integrassem participativamente o público no espectáculo. Para a criação desse novo dispositivo, procedeu-se á recolha de todas as melhores experimentações/ideias das 6 performances, surgindo as seguintes reflexões e possibilidades para aplicar no espectáculo:

DIGGING THE UNDERGROUND dava-nos a possibilidade de criar 6 vídeos/projecções das caras dos *performers* e 6 textos distintos, a fim de se obter um diálogo entre os *performers* e os vídeos. Assim, essas projecções seriam pensadas fixamente para vários locais do palco e os *performers*, através de partituras de movimento, efectuariam paragens nesses pontos específicos do espaço, permitindo o aparecer das projecções, directamente, nos seus corpos;

B_ABEL permitia-nos colocar os seis *performers* em palco a falar em português, criando deste modo dinâmicas, a partir da criação de textos escritos e falados, através de um computador com o *Google Translate* em polaco;

STAR DUST levava-nos a concentrar todas as acções numa só pessoa do público. Para tal, existiria uma cadeira especial só para esse espectador, iluminada por um *spot light* e seria-lhe oferecido champanhe depois de uma “chuva” de *confetis* e da oferta de um jantar com o grupo. Estaria ainda uma câmara de filmar direccionada para a sua cadeira, captando todos os seus gestos e expressões, o que permitiria que todo o espectáculo fosse focado nas suas reacções;

BODY_T: conduzia-nos a criar um mapa, com o *habitat* de significado comum aos seis *performers*, utilizando o *Google maps* e para a sua inscrição, nos vários corpos, recorreríamos a tinta. Este mapa seria dividido em seis partes e a cada parte corresponderia um dos seis corpos. Ou ainda, utilizar o *Google maps* projectado no corpo nu. Deste modo, proceder-se-ia também à amplificação em tempo real dos sons das partituras de movimento ocorridas em palco.

ANA permitia-nos substituir o objecto *tamagotchi* pelo telemóvel, colocando este último debaixo de uma cadeira da plateia. Deste modo, surgiria uma *voz off* que incitaria o público a atender o telemóvel. A questão de trabalho que se colocava era: *quais as situações que se podem criar para utilizar o telemóvel com o público?* Para a banda sonora a proposta seria utilizar as gravações áudio já existentes dos sons de cinquenta *tamagotchis*.

UWAGA! trazia-nos uma abordagem ligada às comunidades virtuais, surgindo nesse sentido a proposta de se perguntar *online*, em directo, aos espectadores que estivessem a assistir via *Web* ao espectáculo, que palavra gostariam de dizer e integrar no mesmo. De seguida, essa palavra seria construída em palco. Depois perguntar-se-ia a alguém do público presente qual a palavra que gostaria de dizer. Seguidamente, um dos *performers* sairia do auditório e construiria a palavra num local da cidade. Esta acção seria filmada com data, para se regressar ao espectáculo e mostrar o vídeo da sua construção. Outra proposta que surgiu a partir desta performance foi a utilização de telemóveis híbridos para comunicar com o público. Após a reflexão sobre este material recolhido a partir das seis performances, foram seleccionadas as seguintes ideias: usar telemóveis e comunicar com o público.

Quais as possibilidades para estabelecer a “ligação” entre o performer, o espectador/performer e o restante público, utilizando o telemóvel?

Ao escolher este caminho, o de colocar o espectador na qualidade de *performer*, surgiu a necessidade de dar foco e elevar o estatuto a quem do público assumisse esse desafio. Seria então desejável que o estatuto do *performer* profissional fosse inferior, a fim de estimular a confiança do espectador/performer nesta situação a si estranha, de “estar em cena”. Deste modo, tornava-se também de extrema importância o enfoque no telefonema, o que implicava a criação de várias acções, para serem realizadas pelo espectador/performer. Essas acções, por seu turno, deveriam também potenciar a ligação entre os espectadores/performers e o restante público. Assim sendo, foi reunida a seguinte lista de possibilidades para a utilização do telemóvel: 1) Convidar o espectador para ser nosso assistente, um aliado durante o espectáculo; 2) Partilhar histórias com o público; 3) Dar instruções ao espectador/performer para realizar determinadas acções (encontrar uma máquina fotográfica e fotografar o restante público no palco; ou simplesmente estar, sentar ou dizer uma palavra); 4) Realizar perguntas ao espectador/performer para obter determinadas respostas (ex. o que gostas na Polónia? o que não gostas?); 5) desafiar os espectadores/performers a trocarem de telemóvel durante o espectáculo; 6) levar o público a cantar a sua música favorita; 7) levar o espectador/performer a descrever-se ou a descrever outra pessoa; 8) Pedir para ir buscar as colunas de som; 9) Colocar os espectadores/performers a falar entre si; 10) Colocar objectos pelo edifício e no palco que possam ser combinados com acções para o público realizar;

O tema assumiria a função de trave-mestra, transversal à construção de toda a dramaturgia do espectáculo. A sua escolha esteve directamente ligada aos acontecimentos que ocorreram durante os dois meses de estadia do grupo em Varsóvia, pois haviam ocorrido várias transformações políticas em **Portugal**, que afectariam directamente o futuro dos membros do grupo, enquanto cidadãos portugueses. Entre esses acontecimentos mais marcantes destacaram-se: a aceitação de um novo plano de austeridade acordado entre o primeiro-ministro português e a União Europeia, sem o conhecimento prévio do Presidente da República; a manifestação de milhares jovens desempregados, apelidados de *Geração à Rasca*; a demissão do primeiro – ministro português; o resgate económico – financeiro concedido pela parceria entre a União Europeia (U.E.) e o Fundo Monetário Internacional (FMI) e o escândalo sexual que envolveu o director do FMI, entre outros. Paralelamente, encontrámos uma **Polónia** “recém-chegada” à U.E. beneficiando em pleno dos fundos e vantagens comunitárias e da liberdade financeira proporcionada pela sua não adesão à Zona Euro, o que lhe permite ir conservando a sua estabilidade económica, directamente, ligada à sua autonomia monetária, controlando deste modo o valor da sua moeda (Zloty) e

evitando um maior impacto desta crise económico-financeira no seu país. No geral, deparámo-nos com uma Polónia exactamente no contraponto da situação portuguesa. Uma sociedade que, no mesmo período temporal, viveu exacerbadamente o primeiro aniversário da morte do seu 1º ministro (suspeita-se de atentado político, por parte da Rússia, ao avião que em 2010 se despenhou, levando à morte de grande parte da elite política do país); celebrou intensamente a Páscoa, assim como os feriados do dia da Independência e o do dia da Bandeira; paralisou devido à beatificação do Papa João Paulo II; sofreu uma transformação espantosa com a chegada da Primavera e vibrou com a Noite Europeia dos Museus. O espectáculo começa então a esboçar os seus contornos, vincados na premissa da **comunicação**, aliada à situação político-económica Europeia, com especial ênfase sobre a situação portuguesa. Paralelamente, o grupo pesquisou e reuniu toda a informação relacionada com essa realidade, a qual foi posteriormente materializada através da criação de vídeos, textos, faixas áudio e músicas, que foram disponibilizadas ao público para a construção do espectáculo. Esse mesmo material foi organizado em concordância com determinadas acções que seriam atribuídas ao público, em palco, pelos *performers*, e transmitidas via telemóvel. Estabeleceu-se que apenas seriam utilizados quatro telemóveis, correspondendo a cada um uma função distinta: a luz; o som/ texto áudio; a acção final e o vídeo.

De referir que, para além dos quatro performers que estabeleciam a comunicação com os espectadores/performers, dois outros elementos do nosso grupo estavam no auditório (um como público/espectador com a função de performer/objecto para ser “utilizado” numa das acções; e outro a filmar assumidamente o espectáculo, uma vez que este também estava a ser transmitido em directo).

Os espectadores/performers foram convidados a construir o próprio espectáculo, inconscientemente, á medida que, conscientemente, aceitavam as indicações de quem os conduzia telefonicamente, os *performers*. Para este efeito, foram colocadas quatro mesas¹⁹ no espaço cénico, e em cada uma delas, estavam disponíveis as ferramentas para o público montar o espectáculo.

LUZ

A mesa de luz foi programada de forma a simplificar ao máximo a sua utilização: o espectador/*performer* teria à sua disposição um desenho de luz, composto por um vasto

¹⁹ A cada mesa correspondia o seguinte material técnico:

- 1- Uma mesa de luz;
- 2- Um computador com os vídeos a projectar;
- 3- O *sampler* com os textos áudio;
- 4- Um computador com a música e o *Kaoss pad* para interagir com esta;

conjunto de ambientes lumínicos. Este podia: colocar todo o auditório da cor azul ou vermelha; iluminar apenas em blocos o espaço, nas cores rosa, verde ou amarelo; e ainda, utilizar vários pontuais separadamente; não esquecendo os robots multicores, e a luz de público.

VÍDEOS

O grupo procedeu á selecção de vários vídeos, criando posteriormente *loops*. Esta escolha foi feita em função da pertinência simbólica, perante os acontecimentos políticos abordados, assim como perante a postura dos indivíduos face ao estado do mundo actual. Deste modo, os vídeos disponibilizados foram: Vilões da Disney²⁰, Animais²¹, Acontecimentos variados²², Notícias²³, Outros vídeos²⁴. Clarificando, as imagens/videos dos vários vilões animados, por exemplo, foram criteriosamente escolhidos para que, uma vez projectados, parecessem estar a discursar directamente para o público. Assim, estas personagens discursavam ou cantavam conforme as escolhas sonoras efectuadas em palco. Estas imagens, deixavam transparecer a sua analogia simbólica, relativamente aos políticos europeus, considerados devido a esta associação vilões. O mesmo aconteceu no caso dos vídeos de animais, uma vez que, pelo cruzamento de informações em palco (discursos políticos, notícias da crise entre outros), era possível associar os líderes políticos a predadores que caçam e devoram as suas presas, mais concretamente os cidadãos europeus. Embora com algumas variações, o restante material foi permeado do mesmo cruzamento de várias realidades contemporâneas e actuais da nossa sociedade ocidental, como as miras técnicas televisivas que nos hipnotizam, as imagens religiosas, as multidões, o vencedor da *Eurovision*, a mascote do Euro Polónia, as notícias europeias, os rostos dos actuais líderes políticos, o ultimo casamento real inglês, entre outros.

²⁰ Cruela dos 101 Dálmatas; Bruxa da Branca de Neve; Capitão Gancho do Peter Pan; Úrsula da Pequena Sereia;

²¹ Hienas (a comer uma carcaça e a fazer sexo); Gorila a masturbar-se;

²² Casamento real, entre o príncipe William e a princesa Kate de Inglaterra; Concorrentes polacas no *Eurovision*; Mascote do Euro Polónia; O discurso do presidente Obama "it's a Great day for America"; Imagem de Portugal "lion and flag"; Retrato do Papa João Paulo II; Multidão no Vaticano; Erupção do vulcão da Islândia;

²³ Portugal agrees 80 BN euro bailout deal; Al Qaeda sends last audio message of Bin Laden: Eurovision Azerbaijan wins Eurovision for the first time; Anti G8 protest in France; International Monetary Fund chief on sex charges; Jailed artist - Ai Weiwei exhibit opens without jailed artist; Lady Gaga perform Judas at Cannes; Loan- IMF approves 26 billions euro loan to Portugal; Von Trier nazi remarks rattle Cannes; Good day for America says Obama; Polish art show to mark start of EU presidency; John Paul II beatification ceremony; Portugal downgrade increases bailout pressure; Portugal seeks EU bailout money; Portugal's economy running on empty; Portugal agrees 80 BN euro bailout deal; A royal day of hope and happiness; Russian troops fed dog food chains whistle blower; Spanish protest turns in to sit-in Madrid; Volcano clouds Iceland skies;

²⁴ Estáticas de televisão; Mira técnica; Xadrez; Padrões de teste de televisão; Caras de políticos (Angela Merkel, Sarkozy, Obama e Berlusconi);

TEXTOS

O grupo focou-se, para esta área, na recolha, selecção e adaptação de textos de notícias europeias dos meses de Abril e Maio de 2011. Os assuntos pretendidos compreendiam: posologias e efeitos secundários de medicamentos; física quântica; sintomas de doenças; discursos políticos; entre outros. Após a finalização dos textos²⁵ realizou-se a gravação dos mesmos no programa **TextAlaud**,²⁶ para a criação de faixas áudio com vozes mecânicas e *standardizadas*. Posteriormente, esses mesmos textos áudio foram gravados para o **sampler**²⁷, que foi disponibilizado ao público. Os textos das notícias comportavam duas ópticas distintas: a visão imparcial e informativa do jornalista; e a visão da perspectiva do cidadão afectado pelas decisões dos líderes políticos. Os sintomas de doenças (depressão e anorexia) e os efeitos secundários de medicamentos (anti-depressivos e anti-psicóticos) surgiram sob a forma de listas. Já o texto sobre a física quântica, traduziu-se numa abordagem conceptual e explicação científica. Deste modo, foi possível reunir numa abordagem transversal, algumas das temáticas/acontecimentos que assolam a sociedade ocidental actual, plasmadas em diversos formatos de textos performativos. Houve sempre uma preocupação dramática, que se revelava por si, como um todo, quando as opções escolhidas pelos espectadores/performers se cruzaram, revelando as várias e possíveis interpretações em relação ao tema principal.

SONOPLASTIA/BANDA SONORA

Para a criação das várias possibilidades de banda sonora, trabalhou-se sobre a recriação das seguintes músicas: o Hino da União Europeia; o tema dos filmes do *Batman* e do Super-Homem; os sons de Júpiter; entre outras. Todas estas escolhas musicais foram tomadas em relação ao restante material que compunha o espectáculo, de modo a que, independentemente da escolha do público, se conjugassem num todo; capaz de produzir significações diferentes. Tomando como exemplo a música do Super-Homem, se esta fosse lançada no momento em que em palco era colocado o globo do mundo com uma bandeira da Europa, claramente convergia para uma interpretação que apontava para a necessidade

²⁵Notícias da União Europeia sobretudo dos seguintes países: Grécia, Irlanda, Portugal, Espanha, Polónia (meses de Março, Abril e Maio); Discursos políticos de Angela Merkel e Strauss-Kahn; Princípios de Física quântica; Adaptação de contos infantis (*O lobo mau*, *Alice no país das maravilhas* e *os três porquinhos*); Sintomas de doenças contemporâneas (depressão e anorexia); Posologias de medicamentos (anti-depressivos); Efeitos secundários de medicamentos;

²⁶ Programa que permite transformar texto escrito em faixas de áudio. Para tal, o programa disponibiliza várias vozes femininas e masculinas que dão voz ao texto inserido.

²⁷*Sampler* é um equipamento que armazena sons através uma memória digital, e consegue reproduzi-los posteriormente. Permitindo deste modo a manipulação dos sons, usando *loops* que permitem a criação de melodias complexas.

de um herói que salvasse a União Europeia. Ou ainda, recordando o facto de o Hino da União Europeia (extraído da nona sinfonia de Beethoven), ter sido musicalmente recomposto por elementos do grupo, de forma descompassada, com os tempos musicais trocados, torna-se possível a interpretação de que a própria U.E estava completamente desestruturada, e a atravessar um período de caos político – económico. No entanto, se este Hino surgisse coligado às imagens de Angela Merkel, Sarkozy ou Strauss kahn, claramente se poderia associar este desmoronamento europeu às suas acções. O acaso das escolhas do público, ditou as relações, que entreteceram inúmeras interpretações dramáticas; compondo espectáculos diferentes todas as noites. De salientar que, para além do computador que permitia o lançamento das músicas, foi disponibilizada uma máquina de distorção - **Kaoss Pad**²⁸ - para permitir ao público manipular a própria música.

OBJECTOS

O grupo optou por vários objectos que estivessem directamente ligados ao tema, ou que, em associação com outros, o conseguissem servir sem, no entanto, fechar as portas às partilhas pessoais, solicitadas ao público. Nesse sentido, foram previamente desenvolvidas várias acções que permitiram o uso em cena dos seguintes objectos:

Globo – A acção seria a de levar o espectador/performer a encontrar o globo no espaço de arrumações, na esquerda alta do palco. Seguidamente este pegaria no objecto, e escolheria um local central no palco para então ligá-lo à electricidade. Por último, deveria apontar no mapa os locais que gostaria de visitar e falar sobre os mesmos.

Bandeira da União Europeia – A instrução seria para o espectador/performer abrir a janela na parte superior direita do palco, encontrar a bandeira que lá havíamos, previamente, colocado, e inseri-la num orifício no globo, sobre a Polónia. Enquanto isso, a conversa telefónica continuava entre o espectador e o performer, possuindo sempre um carácter de improvisado (englobando descrições do espaço ou partilha de histórias).

Maço de notas de 500eur – O espectador/performer teria que dizer “olá” ao técnico²⁹ que se encontrava junto da mesa de luz e pedir-lhe o dinheiro. De seguida teria que se dirigir para junto do globo e lançar as notas ao ar.

Microfone – A missão proposta por este objecto, implicava a deslocação até ao microfone, para o ligar, e seguidamente testá-lo. Posteriormente, o objectivo seria a tradução de um texto inglês para polaco, e apresentar o ex-primeiro ministro de Portugal.

²⁸ *Kaoss Pad* é um processador de efeitos para áudio e instrumentos musicais. O seu ecrã táctil pode ser usado para controlar o seu mecanismo interno de efeitos (*pitch shift*, distorção, filtros, *wah-wah*, tremolo, *flanger*, *delay*, reverberação, *auto-panning*, *gate*, *phaser* e *ring modulation*).

²⁹ Este profissional referido, era um luminotécnico, funcionário do Centre for Contemporary Art, Ujazdowski Castle.

Máscaras de papel – O espectador/performer teria que descobrir, de entre o público, a *performer*, e colocar-lhe a máscara do ex-primeiro ministro de Portugal. Após a máscara ser colocada, teria que posicionar a *performer* no centro do palco.

Prato e *chantilly* – O desafio seria o de, guiado pelo *performer* responsável, sair do auditório para descobrir os objectos e preparar um prato com *chantilly*. Depois, ao regressar ao espectáculo, teria de atirar o preparado à máscara.

O grupo construiu uma estrutura, com todo o material, para servir de alinhamento do espectáculo. Essa estrutura sofreu várias alterações até à sua fixação final. (consultar, por favor, a **primeira estrutura** disponível no DVD *Russian Roulette ANEXO A*, ponto 5)

O encadeamento aqui apresentado corresponde à sua última versão:

Estrutura

Antes do início do espectáculo foi entregue a uma pessoa do público um envelope com a seguinte inscrição: “abrir e ler quando tocar um telemóvel”. Dentro do envelope estava a seguinte frase: “Por favor alguém atenda o telemóvel. Obrigado.”

Apresentação

A todas as conversas telefónicas foi comum uma primeira etapa de apresentação entre o *performer* e o espectador/*performer*, com o intuito de deixar este último confortável perante o restante público. Começava-se por lhe agradecer a sua participação: *You are the bravest one on the audience! Thank you for picking up the phone!* A segunda etapa seria propor-lhe o desafio de ser nosso assistente durante o espectáculo.

Luz

O primeiro telemóvel a tocar dizia respeito à tarefa da iluminação. Após a preliminar apresentação, avançou a primeira comunicação com o restante público através do espectador/*performer*: *Tell the audience: the show will begin. And that you are the light man/woman.* Seguidamente, o espectador/*performer* foi levado a descobrir uma lanterna junto da mesa de luz e a apagar todas as luzes, para no escuro percorrer e descobrir o espaço cénico (contando quantos passos tinha o palco de profundidade e de largura, observando o público e descrevendo o espaço). Feita a descoberta, o espectador/*performer* regressava para escolher a luz e criar um novo ambiente. *Tell the people that another phone is going to ring!* Assim, com mais um espectador/*performer* em palco, tornou-se óbvia a necessidade da saudação, a comunicação do reconhecimento entre eles: *Could you ask his/her name? Say “Hello” To Ana!* Seguidamente, o espectador/*performer* continuou a escolher os vários ambientes/luzes para as situações que iam surgindo em palco.

Som

O segundo telemóvel tocava na procura de um operador de som; o espectador que atendesse este telemóvel ficaria responsável pela exploração dos aparelhos áudio: microfone, *sampler* e colocação da música através de um computador. A orientação performática decorreu á semelhança da anterior, e de acordo com o decidido colectivamente pelo grupo: a fase de apresentação; a tarefa de descobrir o globo; a escolha do local, no palco, para colocá-lo; e então, fazer a ligação eléctrica. Para a exploração do objecto, propôs-se ao espectador/*performer* que mostrasse no mapa um local para onde gostaria de viajar, e que uma vez assinalada a localização, falasse sobre esse mesmo local explicando o porquê da sua escolha. De seguida, iniciou-se uma conversa sobre a Europa, levando o espectador/*performer* a partilhar uma lista sobre o que mais gostava em Varsóvia e o que não gostava de todo. Após esta partilha, o espectador/*performer* foi encaminhado até ao microfone, onde para além de ligá-lo e testá-lo (vieste com alguém? Como se chama? Está tudo bem com o público? Diz-lhes que está tudo sob controlo!), auxiliaria o *performer* a traduzir um texto de inglês para polaco. A etapa seguinte correspondeu á exploração do *sampler* e à descoberta aleatória dos seus botões. Deste modo, o espectador/*performer* compôs uma melodia verbal, deambulando pelos seguintes temas: notícias da União Europeia (as ajudas externas à Irlanda, Grécia, Portugal; os tumultos de Madrid; a demissão do primeiro ministro português e a entrada do FMI em Portugal, entre outros); efeitos secundários de medicamentos; alguns dos princípios de física quântica; sintomas de doenças. Por último procedeu-se à escolha da música.

Acção final

O terceiro telemóvel encaminhava o espectador/*performer* para a acção final. Estabelecida a primeira empatia, foi necessário desafiá-lo a cumprimentar o técnico que estava junto da mesa, a fim de lhe pedir as notas. Concluída a tarefa, o espectador/*performer* voltou para junto do globo com o propósito de atirar as notas pelo ar. Era, claramente, chegado o momento para fazer uma pausa, e descrever o que se estava a passar em palco. Então, o *performer* ao telemóvel lançou um novo desafio: *There is a performer on the audience. Who do you think he/she is?* Uma vez identificado o *performer*, este foi levado para fora do auditório onde lhe foi colocada a máscara. Seguidamente, o espectador/*performer* reentrou no auditório, com o intuito de encaminhar a *performer* ao centro do palco, para então, sair novamente a fim de preparar o prato do *chantilly*. O *performer*/espectador entrou pela última vez, para atirar a “tarte” na máscara do *performer*.

Vídeo

O quarto telemóvel a chamar, estava a cargo da projecção de video. O *performer* apresentou-se, e deu indicações ao espectador/*performer* para descobrir a bandeira da União Europeia, e para a colocar num orifício existente, no globo, sobre a Polónia. Em

seguida explicou ao espectador/performer o funcionamento do programa para colocar os vídeos, o que permitiu a este último escolher, a partir de então, os vídeos consoante as situações em palco.

No entanto, é de salientar que todas estas conversas telefónicas não acontecem isoladamente, uma após outra, pelo contrário, acontecem de forma cruzada, permitindo uma simultaneidade de acções a decorrer no mesmo espaço cénico, compondo e construindo desse modo o espectáculo.

O espectáculo **SUPER S_CENA** traduziu-se, indubitavelmente, na criação de um dispositivo relacional muito mais desenvolvido do que qualquer um dos anteriores. No seu processo de criação, deparámo-nos com questões como: *que quantidade de material disponibilizar aos espectadores/performers para que estes realmente possam ter uma escolha? Se existe um tema, serão as variações de material sobre o mesmo uma verdadeira escolha? Que tipo de situações se pode “exigir” ao espectador/performer? Em que posição se coloca o público/espectador?* Assolado por estas questões e guiado pela busca de respostas, durante duas semanas o grupo passou a encenar um espectáculo sem actores/performers e sem personagens, apenas com acções. Selecionou e/ou criou todos os materiais para a sua construção (vídeos, textos, desenho de luz, som, objectos e acções), preparando o espaço cénico para receber os espectadores/performers. Assim, em última análise, durante o espectáculo os *performers* fundiram-se e confundiram-se com o público, através da ligação telefónica. Este último assumiu efectivamente o papel do *performer*, daquele que está em palco numa situação espectacular. Desta maneira, tornou-se possível criar tecnicamente nas várias áreas, encenar, dirigir e performar através da construção de um dispositivo relacional. Apesar dessa estrutura teatral da construção do espectáculo, tentámos não criar uma realidade ficcional, pelo contrário, reuniram-se factos da situação actual da Europa (Abril/Maio 2011). No entanto o material disponível (pela sua natureza simbólica: música e vídeos – desenhos animados, vida selvagem), em confronto com esses factos, poderia tecer uma realidade metafórica, dependendo da escolha do espectador/performer. O objectivo último, todavia, consistia em criar um espaço e reunir as condições para a partilha com o público, dessa realidade, e receber deste uma reacção verdadeira, através da sua experiência de “vivenciar” e construir um espectáculo.

2.9.2. DESCRIÇÃO DO ESPECTÁCULO

Data: 28 e 29. 05. 2011

Espaço: Auditório do Laboratorium.

Duração: 40min.

Público: Seguidores do projecto. Artistas e não artistas. Maioritariamente um público jovem.

"SUPER S_CENA", estabelece desde logo uma relação com o público, uma vez que mesmo antes de se abrir as portas do auditório e se deixar entrar o público, foi escolhido um espectador ao acaso a quem lhe foi entregue um envelope e a informação de que quando um telemóvel tocasse deveria levantar-se abrir o envelope e ler a mensagem que se encontrava no seu interior. Deste modo, antes de o público se encontrar sentado confortavelmente para assistir ao espectáculo, já havia sido solicitada a participação de uma pessoa. Um espectador que foi confrontado com um pedido por parte da organização, um pedido de ajuda. Pouco mais tarde, quando o espectáculo começa com o primeiro telemóvel a tocar, essa mesma pessoa vai apelar à participação do resto do público. Ou seja, um espectador que pede ao restante público para participar no espectáculo: *por favor alguém atenda o telemóvel, obrigado.*

O que se seguiu foi uma profusão de peripécias em simultâneo: entre telemóveis a tocar; espectadores a andar pelo espaço, a descrever objectos, pessoas e situações, a transportar objectos; uma variedade de luzes a mudar; e conversas telefónicas paralelas. Que se precipitaram para a acção final. Mas para além das apresentações, execuções e manipulações, de objectos, o mais importante são as opções, que os próprios espectadores foram tomando, escolhendo para ser vistos e sendo observados a escolher, tecendo o vulnerável encanto do espectáculo.

Aqui o público é obrigado a tomar uma decisão, entrar num jogo que desconhece ou ficar a assistir. Distinguem-se então dois tipos de público, o passivo (no sentido do espectador que não participa fisicamente, no entanto pode ser activo na medida em que interpreta o espectáculo na qualidade de observador, construindo a sua própria significação sobre o que vê) e o activo (este último passa a ter o papel de *performer*). Esta cisão, é reforçada pelo confronto com um espaço cénico no qual existem duas plateias, frente a frente, e uma mesa entre elas, com quatro telemóveis. Ao sentar-se nas duas plateias, o público ocupa o espaço como se de um duelo se tratasse, observa-se mutuamente. Então os espectadores aguardavam, sentados, o início do espectáculo,

instalados num clima de crescente tensão, provocado pelo silêncio e por um foco sobre a mesa, iluminando os telemóveis.

Em "SUPER S_CENA" o performer "ausente" fornece toda a informação ao público/performer acerca do funcionamento dos aparelhos técnico, para que este possa fazer as suas escolhas perante o material disponibilizado. Deu-se-lhe o poder e a responsabilidade de apresentar o espectáculo, a oportunidade de experimentar, brincar, expressar-se e tomar opções.



Fig.36-imagens do espectáculo Super S_Cena

O público observador não vê o performer "ausente", e não o sente, a única coisa a que pode assistir é o que os espectadores/performers estão a fazer. O performer "ausente" através de jogos tenta que o espectador/performer crie ligações de empatia e abra canais de comunicação com o resto do público, mas em última análise toda a responsabilidade dessa relação acontecer ou não, é do espectador/performer.

No entanto o público/observador interpreta as imagens e textos projectados, e é através desta interpretação que este público pensa sobre o que vê e estabelece uma relação indirecta com os performers "ausentes" que seleccionaram o material disponível. O público deixa-se envolver pelas imagens politizadas que se traduzem em personagens politicas importantes e envolvidas com os vários acontecimentos políticos, económicos e sociais do período de realização do espectáculo. São personagens do palco politico, que desempenham um determinado papel, cujas suas acções trazem consequências para os espectadores/cidadãos. Requer-se um público/cidadão não passivo. Tornando o palco um lugar de consciência comum a europeus que embora diferentes, de culturas diferentes

partilham uma mesma Europa, para a qual se querem cidadão conscientes, numa recusa pelo espectador passivo. Ainda assim, como forma perversa de consciencializar o público se pode interpretar em ultima instancia a dinâmica do SUPER S_CENA como uma analogia ao sistema económico-político actual em que o espectador está a ser manipulado à semelhança de uma marionete politica, no entanto de forma dissimulada pela relação estabelecida com uma voz, levando o espectador também a dar e receber. O espectáculo vive da implicação e atitude do espectador/performer, ele é que dá a cara, surpreende e cria laços com o resto do público. Por mais que seja repetido, este espectáculo terá sempre contornos e cores muito diferentes. SUPER S_CENA é um espectáculo literalmente apresentado pelo público.

Assim as explorações não utilizadas nas seis performances, e que possibilitaram o desenvolvimento do SUPER S_CENA são materiais valiosos na medida em que se assumem como embriões de futuros espectáculos/performances. Apesar do cansaço do grupo aquando da criação do espectáculo, e da dificuldade de comunicação, é de salientar o seu esforço bem como de se valorizar a quantidade e qualidade do material gerado mas que não foi considerado opção ao longo do projecto.

NOTAS FINAIS

- *Who wants to know?*

- *I want to know.*

- *What do you want to know?*

- *I don't know!*

(Rogoff, 2010: 1)

O projecto *Russian Roulette* nasceu da vontade de ser/estar artisticamente neste estado do mundo, da sede pelo desconhecido e pela criação. Foi realizado através de processos de trabalho bastante intensos, não só devido ao *deadline* semanal para a criação, mas também pela simbiose de emoções, sentimentos, medos, desespero, euforia e satisfação. Durante dois meses, o grupo experienciou momentos de desagregação e momentos de união, mas a procura por ultrapassar e lidar com os nossos próprios limites foi sempre um motor constante. A relação com o público interpelou-nos o processo criativo, acabando por se tornar num dos pontos condutores do trabalho desenvolvido, uma consistência quer no início, pela abordagem directa à população (durante a investigação dos vários temas), quer depois, pela vontade de partilhar experiências com o público através da sua participação directa nas performances e espectáculo. Foi nesse contacto que se percebeu a importância dessa relação com o público; um público perspicaz, ávido pela acção, bastante participativo e crítico, na medida em que existia quase sempre um *feedback* da sua parte, bem como uma fidelização ao projecto. Quando se inicia um processo de criação com o intuito de implicar o público na própria construção do espectáculo e não só com a intenção de apresentar um produto finalizado ao qual este possa comodamente assistir, todo o processo de trabalho se transforma completamente. Questões como cenografia, luzes e figurinos não ocupam um lugar de destaque na criação, uma vez que se trata de apresentações que são para ser vividas e experienciadas e não só para serem assistidas. Assim, passa-se a privilegiar em primeiro lugar a acção, isto é, o que irá acontecer “em palco” que possa implicar o público de forma justa e verdadeira, numa fronteira muito ténue entre o que é ficção e o que é realidade, entre o que é genuíno e o que é manipulado. Deste modo, o processo de trabalho habitual do grupo foi completamente alterado, uma vez que se passa a criar a partir de uma troca de papéis com o público. Como se cria sabendo que o público tomará o lugar do *performer*? O espaço de ensaio no sentido teatral fica alterado, já que o que se vai criar são as condições para que o público possa “performar” sozinho ou numa relação conosco e não a construção de um objecto teatral fechado onde assumimos um papel de destaque enquanto actores/encenadores. Deste

modo, os ensaios passam a necessitar da presença de pessoas externas ao processo de criação, a fim de testar o dispositivo, permitindo o seu melhoramento. O que senti neste ponto enquanto criadora, encenadora e intérprete foi uma desagregação da forma de trabalhar e a insegurança que daí surgiu, uma vez que saímos da nossa zona de conforto para explorar outros processos de criação. No entanto, foi nesse ponto de desestabilização que se criaram formas diferentes de conduzir os processos de trabalho e que se procedeu a uma auto-gestão orgânica do grupo, permitindo uma aprendizagem profunda quanto aos nossos modos de criar, encontrando através da prática outras estratégias de diluição e troca de eixos entre o Teatro, a Arte da Performance e as Artes Visuais. Deste modo, surge a questão que orientou grande parte dos processos: qual o papel do espectador/performer dentro do dispositivo, de modo a que este não se sinta uma ferramenta, mas sim também um criador? A procura pela resposta, ou seja, tentar construir uma experiência o mais verdadeira possível com o público, foi o motor do processo de criação, mas também um impasse, na medida em que a procura por essa experiência verdadeira exigia uma abordagem mais profunda (e prolongada no tempo) da relação regra/acção, numa espécie de direcção imaginada de um público não presente. Apesar da imprevisibilidade existente na improvisação com o espectador/performer, deve existir sempre uma regra, um limite para o público; ou caso se opte por não existir esse limite, então o performer tem que ser consciente e ponderar as suas propostas, de modo a ser-lhe possível cumpri-las. Para clarificar, tome-se como exemplo, uma performance onde num programa de televisão, em directo, duas *performers* propunham ao público, os espectadores em casa que assistiam ao programa, um jogo muito simples: ligar e propor qualquer acção para as performers realizarem. Deste modo, um dos espectadores propôs que as mesmas retirassem a blusa e estas cumpriram. No entanto, o espectador continuou a “jogar o jogo” e pediu para que retirassem toda a sua roupa. O que se sucedeu foi a recusa por parte das *performers* em ficar nuas num programa da televisão nacional. Deste modo, é necessário ser consciente dos nossos próprios limites e dos limites a estabelecer ao público, uma vez que não se devem propor jogos cujas regras nós próprios não consigamos cumprir. Assim, torna-se imprescindível aquando da criação dos dispositivos, ou plataformas performativas, ter consciência de que o *performer*, ao estabelecer as regras do jogo, deve respeitá-las e equacionar todas as suas consequências e possibilidades na relação com o espectador/performer ou estabelecer regras mais restritas para o público, pois, à partida o público confia em nós e segue exactamente o que lhe propomos. No sentido da criação dos dispositivos relacionais, o objectivo de proporcionar ao público a experiência de uma realidade parcial e não a experiência de uma ficção total, afastou-nos do sentido mais teatral da criação, na perspectiva da construção de textos dramáticos. Também nos afastámos da perspectiva de um teatro que ocupa um espaço próprio e convencional onde o público tem o

seu papel bastante definido como um observador não fisicamente participativo. Com isto, aproximamo-nos de um Teatro que nasce da criação de mecanismos de partilha directa com o público, permitindo a este último interferir dramaturgicamente na criação, bem como partilhar a sua autoria. Certamente, este foi o desafio mais significativo durante o processo criativo e simultaneamente foi um dos factores que mais contribuiu para o aumento da instabilidade no grupo, uma vez que nos foi difícil gerir este desapego momentâneo à base teatral como suporte para o cruzamento das várias artes que o projecto convocou. “Momentâneo”, uma vez que existiram diferentes variações, ao longo das oito semanas, em relação ao grau de teatralidade dentro da criação. A pressão da curadoria foi algo que desestabilizou as condições de trabalho, na medida em que a preocupação excessiva sobre os resultados finais por nós apresentados levou a um desequilíbrio no processo de trabalho do grupo. Nunca existiu interesse por parte da curadora em perceber quais seriam os nossos modos e processos de criar e trabalhar, assim como quais os desafios reais de estar a colocar em prática o *Russian Roulette*. Desta forma, uma vez que se tratava de uma residência/laboratório, não deveria existir uma maior preocupação por respeitar o espaço/opções de quem cria e deixá-lo livre daquilo que os curadores/programadores consideram Arte? Ainda assim, o desafio foi aceite pelo grupo como uma nova aprendizagem e como, de certa forma, um teste à sua habitual forma de trabalhar. Deste modo, todo este processo de criação permitiu-nos adquirir novos conhecimentos e ferramentas na área da Arte da Performance e das Artes visuais, como também aprofundar e desenvolver os já existentes na área teatral.

Quanto à proposta de trabalho que o *Russian Roulette* apresentou, necessitaria de algumas reformulações, entre elas o aumento dos dias de descanso semanal, passando de um para dois dias. Uma vez que pela condensação do espaço/tempo em residência o grupo acabou por trabalhar bem mais do que as oito horas diárias. Para além desse aspecto, também o facto de se estar a viver e a partilhar o mesmo espaço 24h/24h contribuiu para o aumento da pressão sobre grupo. Em Varsóvia a proposta sofreu a sua primeira alteração, por influência da curadoria, passando:

Performer
 Director³⁰ de actor
 Director de luz/vídeo
 Director de som
 Director de cenografia/figurinos
 Director de produção

³⁰ Entende-se então por Director quem toma as escolhas, opções, quem detêm a autoria. Não obstante, neste caso específico os Directores também serem técnicos.

Para:

Performer/Director

Assistente do Performer

Assistente de vídeo/luz

Assistente de som

Assistente de cenografia

Assistente de figurinos

A intenção com esta alteração seria a de concentrar a autoria no performer/director, sendo o restante grupo o suporte para a criação. Assim, ao serem abolidas as hierarquias e autoria no espectáculo final deixaria de se dar ênfase ao indivíduo passando a fortalecer o colectivo. Inconscientemente, a reacção do grupo foi a de depositar no performer/director toda a autoria, desresponsabilizando-se em alguns momentos da criação. Esperando as decisões do director/performer em vez de se procurarem as soluções em conjunto. Cria-se desde logo um impasse: o desamparo do performer/director perante a impotência ou desresponsabilização do grupo. No entanto ao longo das seis primeiras semanas, existiram alterações de comportamento uma vez que muitas vezes não existiu essa total desresponsabilização, mas talvez pelo excesso de ideias e sugestões por parte do grupo o performer/director se tenha sentido incapaz de tomar uma opção. Noutras vezes, a ideia inicial do performer era “descartada” e não aprofundada em grupo. É também de referir que o facto de a nossa formação ser sobretudo na área teatral aliado à circunstância de estarmos sob uma certa pressão por parte da instituição Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle, possa ter sido determinante para este tipo de hesitação dentro do grupo.

Com o fim do projecto e após algum tempo, ao reflectir sobre os acontecimentos repetitivos dentro do grupo, a alteração deveria ter sido:

Director/performer

Director de actores

Director de vídeo/luz

Director de som

Director de cenografia

Director de figurinos

Desta maneira, regressar-se-ia à ideia original aquando da concepção do projecto, apenas passando o performer a director/performer. Desta forma, concentrar-se-ia a questão da autoria no colectivo, criando-se um suporte criativo para o performer/director, com uma partilha de ideias e/ou uma evolução conjunta da ideia do performer/director. Assim, partindo do princípio de que no director se concentraria a autoria da criação, esta estaria igualmente partilhada pelo grupo. No entanto, a reformulação fragilizou um pouco o grupo, pois a pressão sobre o indivíduo impediu, em alguns momentos, a orgânica colectiva durante a criação. Quanto às seis áreas de criação, nem sempre foram respeitadas, pois o grupo por vezes assumiu uma gestão autónoma, embora sempre tenha existido a vontade de experienciá-las semana após semana. Apesar da velocidade temporal foi possível para

alguns elementos aprender a trabalhar com os programas de edição de vídeo e de música, ou seja, trabalharam em áreas que não dominavam.

O *Russian Roulette* é um projecto cuja dimensão universal da estrutura de trabalho/criação revela, mostra, questiona e estabelece um diálogo com a realidade de uma determinada sociedade de acolhimento. Ou seja, trata-se de uma estrutura que migra e revela a realidade adoptada. Uma vez colocada em prática permite-nos questionar o papel do director dentro do colectivo, assim como o papel dos espectadores. O seu palco passa a ser a cidade, onde o cenário assume a forma de vários locais no espaço público, instituições e espaços independentes. O público passa a ser também o cidadão/transeunte que se torna também um criador da realidade, sobre a qual é consciente e pensa. É também o resultado de uma visão sobre o Teatro intimamente ligada ao grupo DEMO, que concebeu este projecto com o intuito de ser realizado em vários países e diferentes continentes, revelando assim um cariz de internacionalização. O grupo optou por iniciar o projecto na Europa de Leste, optando pela escolha de Varsóvia em detrimento de Medellín (Colômbia), Buenos Aires (Argentina) e Berlim (Alemanha) para realizar pela primeira vez o *Russian Roulette*. A intenção era a de posteriormente à Europa, realizar o projecto na América Latina e na Ásia (o que não foi possível devido à falta de apoio financeiro ao projecto).

O *Russian Roulette* foi uma produção da DEMO (Dispositivo Experimental Multidisciplinar e Orgânico) - Associação Cultural. No entanto a DEMO nasceu impulsionada por este projecto e é da vontade do grupo aprofundar os seus resultados artísticos, nomeadamente aqueles que considera de maior qualidade: Star Dust, Uwaga! e o espectáculo Super S_Cena. Embora existisse o desejo em apresentar, neste momento, um dos seus resultados no Porto, não foi possível reunir as condições económicas e temporais que o permitissem. Ainda assim, continuaremos a mover-nos em territórios ambíguos da criação, também com a vontade sempre presente da diluição das fronteiras entre as artes performativas e visuais. No entanto, agora sem pressões sobre a criação, pretendemos utilizar toda esta aprendizagem na construção de dispositivos relacionais para aplicar numa simbiose mais profunda entre o Teatro e a Performance Art.

A DEMO irá realizar três projectos integrados no Programa Tempos Cruzados da Capital Europeia da Cultura – Guimarães 2012. Entre estes três projectos seleccionados encontra-se o UWAGA! extraído da sexta performance do *Russian Roulette*. O projecto UWAGA! agora terá como principal objectivo “dar voz” à população vimaranense. Assim, o performer passa a abordar os transeuntes na rua perguntando-lhes o que gostariam de dizer a Guimarães numa só palavra. A performance será realizada no centro da cidade e também em vários locais do concelho de Guimarães, numa perspectiva de descentralização dos eventos artísticos da CEC - 2012 e de proximidade e envolvimento das comunidades de Pevidem, S. Torcato, Taipas e Briteiros. Deste modo, para além da descentralização,

apostar-se-á na partilha em rede de *statements* sobre a cidade. Ou seja, as apresentações serão transmitidas, em directo, para a cidade de Guimarães e para as restantes localidades. No entanto, para além de dar voz à população dos locais supra referidos, as performances também serão realizadas pela população. Nesse sentido serão realizadas formações na área da Arte Urbana, Tipografia, Arte da Performance e Movimento/estrutura coreográfica para os elementos que irão compor os grupos de intervenção. O processo criativo e apresentações públicas serão alvo de registos vídeo, visando também a realização de um documentário, onde se conjugue as várias reflexões e resultados da dinâmica população/performance/cidade. As alterações realizadas à performance UWAGA!, visaram envolver a população, também, na sua própria construção e realização, assim como permitir um aprofundamento na concretização plástica das letras e na composição coreográfica. O que também se torna possível devido a ser um projecto com a duração de quatro meses.

Esta monografia, enquanto descrição pormenorizada do projecto irá permitir-nos uma maior consciencialização dos processos de trabalho realizados, contribuindo decisivamente para uma futura problematização dos mesmos. Realizar este projecto foi bastante gratificante, sobretudo pela possibilidade de aprendizagem a nível artístico e pelo contacto com a população de Varsóvia, uma cidade tão distante numa Europa comum tão próxima. Num projecto, que se assume vertiginoso e para um grupo que se assume persistente fica a citação de Delmore Schwartz:

Time is the school in which we learn. Time is the fire in which we burn. (Bogart, 2007: 126)

BIBLIOGRAFIA

- Ranci re, Jacques (2010). *O Espectador emancipado*, Lisboa: Orfeu Negro.
- Bogart, Anne (2007). *And then, you act: making art in an unpredictable world*, New York: Routledge.
- Govan, E., Nicholson, H., and Normington, K., et al. (2007). *Making a performance: Devising Histories and Contemporary Practices*, London: Routledge.
- Worth, Libby; Poynor, Helen (2004) *Anne Halprin*, Oxon: Routledge.
- Biner, Pierre (1976). *O Living Theatre*, Forja Editora.
- Innes, Christopher (1993). *Avant Gard Theatre 1892-1992*, London: Routledge.
- Shank, Theodore (1982). *American Alternative Theater*, New York: Grove Press, Inc.
- Banes, Sally (1993), *Greenwich Village 1963: Avant-Garde Performance and the Effervescent Body*, Duke: University Press.
- Kostelanetz, Richard (1980), *The Theatre of Mixed-Means: an introduction to Happenings, Kinetic Environments and other Mixed-Means presentation*, New York: RK Editions.
- Entertainment, Forced (s.d) *Research Pack*, England: Arts Council England.
- Goldberg, Roselee. *A Arte da Performance: do Futurismo ao Presente*, Lisboa: Orfeu negro, 2007;
- Dempsey, Amy (2002), *Styles, Schools and Movements: an encyclopedic guide to Modern Art*, London: Thames & Hudson Ltd.
- Pavis, Patrice (2005), *Dicion rio de Teatro*, S o Paulo: Editora Perspectiva.

PERI DICOS

- Restos, rastos e traos: Pr ticas de documenta o na cria o contempor nea* (2011).Lisboa: Atelier Real.
- V rios autores. (2009). *On Dramaturgy*. 'Performance research' n 14. Ed Routledge.

DOCUMENTA O ELECTR NICA

- Kinceler, Jos . (s.d), *Vinho Saber: Arte Relacional em sua forma complexa*. Consultado online no dia 5 de Setembro de 2011, em http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume2/numero2/plasticas/Kinceler.pdf.
- Rogoff, Irit. (Mar.2010), *Free*. E-flux n  14 Consultado online no dia 29 de Setembro de 2011, em <http://www.e-flux.com/journal/view/120>

Salgado, Ricardo (2011), *Russian Roulette: a reinvenção da criação colectiva*. Consultado online no dia 30 de Maio de 2011, em <http://www.ruadebaixo.com/russian-roulett.html>.

OUTRAS LEITURAS

AAVV (2007) *Um teatro sem teatro*, Lisboa: Museu d' Art Contemporani de Barcelona; Fundação de Arte Moderna e Contemporânea – Colecção Berardo.

Huxley Michael; Witts. Noel (ed). *The twentieth-century performance reader* (2003) 2nd ed, London: Routledge,

Oddey, Alison. (1994) *Devising Theatre: A practical and theoretical handbook*, London: Routledge.

Schechner, Richard (2006) *Performance Studies: an introduction*, New York and London: Routledge.

Teixeira, João Gabriel L. C., Gusmão, Rita (org). *Performance, cultura e espetacularidade /* – Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

DOCUMENTAÇÃO ELECTRÓNICA

Bertoletti, Andréa. (Junho 2011), *Arte Relacional e Ensino de Arte: possibilidades e desafios*. Consultado online no dia 16 de Agosto de 2011, em <http://ppgav.ceart.udesc.br/ciclo6/artigo03.pdf>.

Fabbrini, Ricardo Nascimento. (jan./jun. 2010), *Arte relacional e regime estético: a cultura da atividade dos anos 1990*. Consultado online no dia 16 de Agosto de 2011, em http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Revista_cientifica_5/revista5_Ricardo_Fabbrini.pdf.

DOCUMENTAÇÃO AUDIOVISUAL

Forced Entertainment: making Performance. England. Cop.1999 [DVD]. Tim Etchells, Terry O'connor, Helen Russell.