



ESCOLA SUPERIOR DE DANÇA
Instituto Politécnico de Lisboa

Relatório Final de Projecto de Criação apresentado à Escola Superior de Dança com vista à
obtenção do Grau de Mestre na Especialidade de Criação Coreográfica Contemporânea

A FÁBRICA

Rosa Marina Frangioia dos Santos (07)

Orientador: Professor Vítor Garcia
Co-Orientador: Professor Fernando Galrito

Júri: Professora Doutora Maria José Fazenda, Professor Gil Mendo, Doutor Fernando Galrito,
Professor Vítor Garcia

Junho / 2012



ESCOLA SUPERIOR DE DANÇA
Instituto Politécnico de Lisboa

Relatório Final de Projecto de Criação apresentado à Escola Superior de Dança com vista à
obtenção do Grau de Mestre na Especialidade de Criação Coreográfica Contemporânea

A FÁBRICA

Rosa Marina Frangioia dos Santos (07)

Orientador: Professor Vítor Garcia
Co-Orientador: Professor Fernando Galrito

Júri: Doutora Maria José Fazenda, Professor Gil Mendo, Professor Vítor Garcia, Professor
Fernando Galrito.

Junho / 2012

A Fábrica, *Performance*

Palavras-chave: criação, *performance*, obra de arte, cinema de animação, dança na comunidade.

Resumo

Este relatório centra-se no processo de criação de *A Fábrica, performance* criada para a 12ª Edição do Festival de Cinema de Animação, *A Monstra*, em Março de 2012.

Identifica-se neste trabalho a relação entre a proposta inicialmente definida, o processo desenvolvido na prática e os resultados obtidos; a pesquisa realizada e justificação da forma como essa pesquisa contribuiu para o desenvolvimento do projecto; aspectos relacionados com a inserção do projecto no tecido artístico profissional, nomeadamente na sua produção e apresentação e propostas de desenvolvimento de actividades futuras.

A Fábrica é uma *performance* de diálogo entre o movimento e o cinema de animação, produto de um *workshop*, aberto à comunidade em geral, na tentativa de encontrar uma assinatura, uma linha estética, um estilo de movimento e uma linguagem próprias, que remeta para a dramaturgia e temática abordada, com a vontade de ficar na memória do público e a pretensão de ser considerada uma obra de Arte.

A Fábrica, Performance

Key words: creation, performance, work of Art, animation film, dance in the community.

Summary

This report focuses on the creative process of *A Fábrica*, which was performed during the 12th Edition of the *A Monstra* (Festival of Animated Film) in March 2012.

This report identifies the relationship between: the initial proposal, the process actually developed, the obtained results; the research made and the justification regarding the way it contributed to the development of the project, as well as, several aspects related with the project insertion in the professional artistic community namely, production and presentation of proposals for the development of future activities.

A Fábrica, is a performance of a dialogue between its own concept and the animation film community and it's the result of an open workshop, in an attempt to find a common ground and a common esthetic line, with a style and a language of its own which points out to the applied dramaturgy techniques, the theme or matter studied and the desire to stay in the memory of the public and the wish and being considered a work of Art.

Índice

Resumo	iv
Summary	v
1 – INTRODUÇÃO	1
1.1 – A organização do projecto	2
1.2 - O processo	3
1.3 – O Workshop	4
2 - PERFORMANCE	9
2.1 - Secções coreográficas:	9
2.1.1 - Espacialização	9
2.1.2 - Composição instantânea	9
2.1.3 - Transporte	11
2.1.4 - Duetos	12
2.1.5 - Projecções	13
2.1.6 - Solos	15
2.1.7 - <i>Ensemble</i>	16
2.2 - Análise da Linguagem coreográfica	17
2.3 – Iluminação	19
2.4 – Cinema de animação - vídeo	20
2.5 - Espaço sonoro	25
2.6 – Figurinos	27
3 – CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
3.1 - Síntese	28
3.2 - Biografia da criadora	28
3.3 – Considerações gerais	29
3.4 - Conclusão	35
	vi

Agradecimentos	39
Referências Bibliográficas	40
Referências Electrónicas	40
Anexos	42
1 - Folha de Sala	42
2 - Orçamento	45
3 - Carta da Estrutura de Acolhimento	46

1 – INTRODUÇÃO

O presente relatório tem como objectivo referir o processo referente à concretização do projecto *A Fábrica*, desde a produção, *workshop*, criação do vídeo e espaço sonoro, composição coreográfica, figurinos, apresentação do espectáculo e a lição aprendida.

O presente trabalho está organizado da seguinte forma: introdução, *performance*, considerações finais, referências e anexos.

A duração da peça *A Fábrica* foi balizada pelas condicionantes do conceito e contexto do Festival *Monstra*, local onde a peça foi apresentada a 19 de Março de 2012. O Festival acolheu a peça e integrou-a na sua programação, porém foram colocadas condicionantes, nomeadamente em relação à duração, não poderia exceder os 10 minutos.

Foi realizado um *workshop* de 6 dias com a duração aproximada de 3 horas diárias de ensaios, no auditório Padre Alberto, em Lisboa.

Para a concretização da peça foram equacionadas desde a sua génese as seguintes questões: produção, nomeadamente gestão dos recursos humanos e recursos técnicos, duração da criação, criação do vídeo, espaço sonoro, composição coreográfica e fidelização de toda a equipa no intuito de concluir a peça, uma vez que esta é um *work in progress*.

A Fábrica, enquanto projecto tinha como propósito a criação de um objecto artístico a partir de um *workshop*, na procura de novas relações entre o cinema de animação e o movimento numa perspectiva interactiva, tendo como base dramaturgica a ideia de manipulação, multiplicação, uniformização e cópia da imagem.

Pretendia-se articular, nesta peça, algumas questões inerentes aos clichés conotados com a Mulher; as imagens icónicas, as linhas de montagem fabris, o consumismo, fruto da manipulação da Mulher pelos media, que vomitam informação à velocidade da luz como se de uma fábrica¹ se tratasse, integrando desde o início do processo, um vídeo de animação realizado por Tiago Albuquerque e o espaço sonoro criado por Marco Moutinho.

A criação da peça *A Fábrica* prende-se com o desafio de trabalhar com a comunidade em geral, sem restrições que não sejam a maioridade de idade, utilizando o cinema de animação como

¹ Fábrica: nome feminino

Empresa destinada à transformação ou conservação de matérias primas ou à transformação de produtos semifinais em produtos finais. Do latim *fabrīca*- «fabrico; construção»

ferramenta complementar, porque a comunicação entre movimento e animação poderá ser uma opção que promove e possibilita incursões mais abrangentes tanto ao nível dramático, como a nível cenográfico, possibilitando a manipulação da imagem de uma forma interactiva, com recurso às novas tecnologias. O cinema de animação em particular, quer seja feito a lápis ou a computador, é uma forma de expressão extraordinária. “Se em cinema tudo é possível, em Cinema de animação tudo é mais possível ainda”: disse uma vez o realizador Fernando Galrito, em conversa com Marina Frangioia. É a capacidade de tudo ser possível que é interessante e importa na criação *A Fábrica*, “se o corpo gera, por si só, o movimento que é captado pelo nosso cérebro, a animação decompõe em imagens fixas, diferentes fases que, no momento da projecção regeneram o movimento no nosso cérebro²”.

1.1 – A organização do projecto

Após as unidades curriculares do Mestrado na Especialidade em Criação Coreográfica Contemporânea, da Escola Superior de Dança de Lisboa, aonde foram fornecidas ferramentas no âmbito do conhecimento de princípios artísticos, técnicos e estruturais para a realização e concretização das metas individuais em criação coreográfica contemporânea, nasceu o Projecto *A Fábrica*.

Para a organização prévia do trabalho foram equacionadas algumas questões, considerando o conceito da criação; qual o espaço mais adequado para apresentação da peça? Quais os procedimentos em relação à criação do vídeo, espaço sonoro e o movimento? Como explicar ao realizador do vídeo a linha estética, a necessidade do desenho de determinados objectos no vídeo? Como articular a comunicação entre a criadora e o realizador do vídeo tendo em conta a disponibilidade de tempo de ambos? Como se processou a comunicação com o criador do espaço sonoro? Qual a metodologia e processo de criação na organização do movimento? Como remeter para a dramaturgia o movimento cruzando-o com o vídeo? Como poderia ser feita a transmissão do conceito sem ser demasiado abstracta nem obviamente literal? Qual a abordagem pedagógica para em 6 dias de ensaios, explicar a dramaturgia, a organização do movimento, de uma peça de 16 minutos, com um elenco heterogéneo, composto por bailarinos, estudantes de dança, cientistas e um actor?

² Fernando Galrito, dossiê de imprensa *a Fábrica*

1.2 - O processo

Optou-se pela apresentação na Mostra Festival de Cinema de Animação de Lisboa, porque este é um evento de prestígio e segundo Inês Lampreia, directora de produção do festival *Monstra*, “o objectivo do evento é transmitir que a animação passa por outras artes, e que todas essas artes podem passar pela animação.”³ Sara Dias Fonseca tem a convicção que este é um Festival *dedicado* “a mostrar tudo o que se faz em cinema de animação (...)”, uma vez que conta na sua programação, “entre longas-metragens, retrospectivas, curtíssimas, sessões para os seus pequenos Monstrinhos, oficinas e diversos espectáculos transversais³”

Embora o espaço em que a peça *A Fábrica* foi apresentada não reunisse as condições ideais, por se tratar de um cinema e não um Teatro, estavam garantidas à partida as condições essenciais: espaço, meios técnicos (tela, projectores, som e luz), marketing e comunicação do evento e um público fiel a este tipo de *performance*.

A produção da peça foi um processo complicado uma vez que, foi concretizada quase até à estreia por uma única pessoa: reuniões para assegurar a apresentação no Festival *Monstra*, pesquisa de um segundo espaço de ensaio que se adequa-se melhor às necessidades dos participantes do *workshop*, reuniões com a produção do Festival *Monstra*, gestão dos horários de ensaios com os participantes do *Workshop*, e com os co-criadores, gestão dos prazos de conclusão do vídeo e do espaço sonoro. A pesquisa dos figurinos e acessórios e posterior compra foram feitos pela criadora. A poucos dias da estreia recorreu-se a um assistente de produção, João Romãozinho.

A promoção do *workshop* foi feita na Escola Superior de Dança, através da afixação de um cartaz nos placards disponíveis e na internet, nomeadamente no *Coffepaste*, *Facebook* e outros.

Foi pedido a uma fotógrafa, Dunya Rodrigues para fazer o registo fotográfico dos ensaios. Durante o processo, as fotografias foram sendo colocadas na página do *Facebook*, e posteriormente utilizadas para a folha de sala. Na página do *Facebook*, foram descarregadas informações dos ensaios e outras que fossem consideradas pertinentes, como vídeos de dança contemporânea, artigos sobre Arte, música. Tentou-se desta forma integrar e fidelizar todo o grupo no processo, promovendo o diálogo entre todos de uma forma despretensiosa e salutar. Talvez possamos referir aqui, a título de curiosidade, que os participantes ficaram amigos tendo desenvolvido e apresentado trabalhos em conjunto no âmbito da dança.

³ http://lazer.publico.pt/festivais/302026_monstra-12-festival-de-animacao-de-lisboa

O Festival *Monstra* acolheu a peça que foi apresentada no dia 19 de Março pelas 21.30, estando garantidos vários aspectos inerentes a um evento destas dimensões. Apesar de logo no início terem sido identificadas questões ao nível da comunicação com a produção, nomeadamente na calendarização para a apresentação da peça, dias para ensaiar no espaço de apresentação e disponibilização de um técnico de luz, a peça estreou no horário previsto e o *feedback* do público foi positivo.

Onde começa a criação de um objecto de arte performativa? Como decorre esse processo, considerando que o objecto é uma *performance* de cruzamento com as novas tecnologias? Essa intenção só poderia materializar-se com um trabalho de co-criação: o movimento, o vídeo e o espaço sonoro.

Tiago Albuquerque e Marco Moutinho tiveram acesso ao projecto integral de *A Fábrica*, para terem uma ideia mais concreta do objecto a criar. Foram feitas várias conversas à volta de imagens, de livros e visionadas de várias obras de dança Contemporânea, nomeadamente as obras de Klaus Obermaier, DV8, William Forsythe, Crystal Pite entre outras. Foi promovida a partilha de informação sobre música electrónica, que foram a inspiração para esta peça. Ambos assistiram a algumas sessões do *workshop* e foram parte activa em todo o processo.

O *workshop* decorreu no Auditório Padre Carlos Alberto, em Lisboa e contou com 6 sessões de cerca de 3 horas. Estas sessões eram constituídas por conversa sobre a temática da criação, um aquecimento de corpo, pesquisa de movimento a partir do material produzido pelos intérpretes, condicionado pelas premissas dadas pela criadora. Posteriormente foi feita a distribuição de grupos de trabalho, pelos espaços disponíveis, uma vez que dispúnhamos mais do que um estúdio para trabalhar. Foi mantido este formato de organização de trabalho durante 2 sessões, procedendo-se depois à integração do movimento vídeo e do espaço sonoro já no auditório.

1.3 – O Workshop

A criação da *Performance A Fábrica* tem como motivação o trabalho com a comunidade em geral, com o objectivo de criar uma obra de arte resultado do cruzamento com o cinema de animação numa perspectiva interactiva, segundo o *ABADAO National Centre for Movement, Learning and Health*, instituição britânica, que considera que o movimento inclui, permite e abraça pessoas independentemente das suas capacidade físicas, emocionais e intelectuais contribuindo para a construção de comunidades mais eficientes. Defendendo ainda que, as

comunidades podem crescer através do movimento, uma vez que este é uma poderosa ferramenta inerente ao ser Humano (Amans, 2008).

Foi considerada mais enriquecedora a opção de trabalhar com todos aqueles que tivessem a vontade de abraçar o projecto pelo simples prazer de trabalhar com o corpo e, como afirma a *Foundation for Community Dance (FCD)*, a dança pode transformar a vida dos indivíduos e comunidades. Esta Instituição está convicta que a dança faz parte da vida de todos, e que a sua missão, é promover o envolvimento com a dança, uma vez que é importante para indivíduos, comunidades e sociedade⁴.

Durante o processo de criação da *performance A Fábrica*, os participantes foram parte activa e integrante de todo o processo e segundo afirma Thomson, *Diretor de Learning and Access no The Place*, a dança na comunidade é essencialmente, uma actividade social, que une o trabalho criativo e físico e possibilita uma experiência de solidariedade de uma forma imediata e fundamentada. É na experiência de pertencer a um grupo e de se ser e sentir valorizado, que o ser humano evolui, tornando-se progressivamente mais aberto a aprender e desenvolver a capacidade de poder confiar em si e nos outros (Amans, 2008).

A Fábrica é uma *performance*, criada com uma motivação clara de trabalhar e pesquisar movimento com a comunidade e segundo Amans a dança na comunidade caracteriza-se pelo trabalho com pessoas através do movimento, “podendo incluir passos de dança preestabelecidos ou movimento livre, que as inspire e motive” (Amans, 2008).

O processo de criação desta peça foi balizado pelas premissas, de que toda a gente pode dançar, desde que com uma intenção e um propósito.

A dança na comunidade é sobre criar oportunidades para qualquer pessoa, sem distinções de credo, raça, género ou outras. É igualmente sobre dança que não é elitista e pode debruçar-se sobre a criação de peças que quebrem os estereótipos da dança e da imagem convencional dos bailarinos, ou da realização de *performances* de dança em locais não convencionais. “É um tipo de dança que pode ser qualquer coisa que nós, comunidade, queremos que seja.” (Amans, 2008).

O Projecto *A Fábrica* foi elaborado para ser interpretado por todos aqueles que se interessem pelo movimento, com o propósito ter uma influência e um contributo significativos na dança contemporânea inserida na comunidade. Chris Thomson (Amans, 2008), em 1988, escreveu um artigo para a Conferência Internacional Dance and Child, no Roehampton Institute, no qual

⁴ Consultado em 9 de Janeiro de 2012, em: <http://www.communitydance.org.uk/about-communitydance.html>.

afirmava: “The community dance movement in the UK sees itself as offering dance to everyone in a given community, on the premise that dance is the birth right and potential of all human beings, and that this fundamentally human activity is in our rational and logocentric culture undervalued and marginalised – the experience of dance is often simply unavailable. The community dance movement has been seen by many as having the potential to redress the balance in favour of dance, to start bringing dance back into the mainstream of our culture.”

O workshop foi programado para ser efectuado na Junta de freguesia de Alcântara, porém verificou-se que devido à falta de disponibilização de transportes públicos, seria benéfico considerar a hipótese de um espaço mais central. O Auditório Padre Carlos Alberto foi a solução encontrada, devido a proximidade dos transportes: Metro e Autocarros.

A partir do *workshop* foi feita a organização do movimento, havendo a motivação de envolver os indivíduos no projecto durante um período alargado. O que se veio a verificar, uma vez que A *Fábrica* tem continuado a juntar cerca de 15 bailarinos em ensaios regulares, no mesmo espaço.

Durante o *workshop*, procurou-se desenvolver capacidades criativas, de interpretação, de co-autoria e de co-criação, em todas as fases do projecto coreográfico; pesquisar a articulação da dança contemporânea com as novas tecnologias, na tentativa de encontrar novas abordagens interactivas com o cinema de animação e fidelizar os *performers* em prosseguir na concretização do projecto, uma vez que a *Fábrica* é um *work in progress*.

Durante a segunda metade do século XX, os recursos coreográficos e, por consequência as ferramentas de composição coreográfica, passaram a ter um campo de acção mais alargado, através do diálogo interdisciplinar.

“Vivemos numa realidade com estruturas definidas pelas invenções dos Média – imagens electrónicas e impressas são as peças angulares da nossa evolução cultural,” Aldo Tambellini.⁵

Consideramos que a análise do processo deve ser contextualizada no âmbito da *performance* interactiva, uma vez que opção do cruzamento do movimento com o cinema de animação prende-se com a tentativa de explorar as possibilidades da tecnologia aplicadas à dança, que poderão fomentar outras abordagens no campo da criação, sobretudo na manipulação da realidade e do tempo e assim encontrar uma assinatura de criação. Assim, como Cunningham desenvolveu as suas próprias técnicas de composição, com recurso a novos contextos tecnológicos, e a sua investigação em vídeo e cinema levou-o a desenvolver conceitos

⁵ Martin, Sílvia, 2006, *Vídeo Art, Germany*, Taschen, pp 7 , ISBN – 13: 978 - 3 – 8228 – 4674 - 2

específicos de espaço, tempo e composição coreográfica, que alargaram as possibilidades para trabalhos em palco. Com o recurso ao *software Life Forms* a sua pesquisa chegou a um patamar ainda mais elevado, (animação de personagens), porque conseguiu descobrir movimento humanamente impossível e fazer a adaptação deste, para e pelos bailarinos.

Nas Artes, durante a última década do Século XX assistiu-se a um período muito intenso de experimentação com as novas tecnologias dentro das artes do espectáculo. As ferramentas que os Media põem à disposição têm sido cada vez mais incorporadas, tanto em teatro como em dança, e conseqüentemente novas formas de *performance* interactiva surgiram. Como constatamos na obra, *Performance Digital*. Nesta obra, Steve Dixon traça a evolução destas práticas, com relatos detalhados tanto de artistas que desenvolveram trabalhos de pesquisa de referência, como também de *performances* representativas da comunicação com as novas tecnologias, analisa os contextos teóricos, artísticos e tecnológicos desta forma de arte. Dixon faz referência aos precursores de *performances* digitais contemporâneas e o paralelismo com algumas formas mais antigas da tecnologia teatral, que vão desde a mitologia do teatro grego clássico ao *Gesamtkunstwerk* de Wagner (conceito da obra de arte total). Para a análise entre obras contemporâneas, as teorias e práticas do construtivismo, o movimento *Dada* ou Dadaísmo, Surrealismo, Expressionismo, Futurismo e os pioneiros multimédia do século XX., numa perspectiva teórica sobre o desempenho digital, Dixon, baseia-se na obra de Walter Benjamin, Roland Barthes, Baudrillard Jean e outros. Esta obra é importante para perceber como chegamos a este patamar.

Ao analisar e documentar a prática da *performance* contemporânea digital, Dixon considera alterações na representação do corpo, espaço e tempo. Faz considerações entre os corpos virtuais, *avatars* e dobra digital, assim como analisa obras de artistas como Stelarc, Robert Lepage, Merce Cunningham, Anderson Laurie, Blast Theory, e Eduardo Kac. É abordada a problemática do “casamento” entre os Media, são feitas abordagens para a criação de espectáculos, incluindo a realidade virtual, o trabalho com robots e o seu desempenho, *performances* telemáticas, em que locais remotos estão ligados em tempo real, *webcams*, as comunidades de drama online, e explica como a ilusão “extratemporal” (criadas por um teatro tecnológico) funciona.

O teatro, a dança e as artes performativas sempre foram interdisciplinares. Durante séculos, a dança tem comunicado intimamente com a música e incluiu na sua concepção diversos elementos visuais, adereços, figurinos e iluminação, tanto para melhorar a relação do corpo no espaço, como para enfatizar dramaturgias.

Friederike Lampert (2007) chega à conclusão que o significado do termo coreografia, como era conhecido, sofreu alterações desde a década de 1950, tal como a improvisação em dança evoluiu, tendo passado de mera ferramenta no processo coreográfico a frequente parte integrante do espectáculo ao vivo. Nesse sentido as possibilidades que os programas de computador oferecem, como por exemplo o *Isadora*, são uma ferramenta poderosa para a criação e os bailarinos (improvisadores) podem ser encarados como se fossem diversos coreógrafos em palco.

O criador Português Rui Horta definiu como coreografia tudo o que é feito e criado para a concretização de uma *performance*, por exemplo; tecnologia de suporte, movimento, cenografia, texto, adereços. Poderemos considerar pertinente referir estas considerações, uma vez que o trabalho desenvolvido no processo de criação da *performance A Fábrica*, engloba muitos dos elementos acima referidos, na sua construção, é uma co-criação interdisciplinar, fruto de um trabalho conjunto e de partilha aonde todos os intervenientes tiveram um papel activo no processo de construção.

2 - PERFORMANCE

Análise estrutural coreográfica

2.1 - Secções coreográficas:

2.1.1 - Espacialização

A secção espacialização foi criada a partir de um exercício que consiste em andar de forma normal (movimento directo, contínuo, repentino e controlado) e aleatoriamente pelo espaço, descrevendo linhas rectas, alternando a dinâmica, quando há mudança de direcção. Esta secção é executada inicialmente sem som, uma vez que o espaço sonoro é criado pelo impacto dos saltos altos vermelhos no chão. Há um enfatizar do movimento da cintura para baixo, as mulheres andam de um lado para o outro quase como se fossem robots. Em termos dramaturgicos pretendia-se passar a ideia de multidão; há uma série de pessoas que vagueiam num determinado espaço, por um determinado tempo, cruzando-se com milhões de outros similares a si próprio, mas ainda assim, cada um dos seres que caminha (incessantemente) e segue o seu trajecto mas, nunca comunica com os seus pares. Há uma tentativa de passar a ideia de alienação destes seres caminantes, que embora partilhem espaço e tempo não comunicam entre si. Pretende-se enfatizar a uniformização da imagem e a velocidade com que se vive na sociedade contemporânea, em que tudo aparenta ser urgente e emergente.

2.1.2 - Composição instantânea

Nesta secção pretende-se enfatizar a ideia da cópia, no sentido em que o indivíduo tem necessidade de pertencer a uma comunidade e ser aceite por ela. Embora os padrões estéticos variem consoante as épocas, há uma tendência obstinada em ceder às tendências da moda, muitas vezes, em detrimento da saúde e do conforto. Talvez essa cedência se deva ao desejo de aceitação e integração numa determinada tribo.

Consideramos que os meios de comunicação têm neste processo um lugar de destaque, uma vez que são eles, que ao serviço da indústria propagam os modelos que configuram ideais de beleza, que serão debitados a uma velocidade alucinante, implícita ou explicitamente. E segundo Lidiane Rocha, na sua dissertação de Pós Graduação: *Televisão: das Medições do Imaginário à formação de identidades culturais*, e citando Elisabeth Noelle-Neumann diz: “a hipótese do clima de opinião, as pessoas ao pensarem, ou constatarem simplesmente, que a opinião da maioria

não se identifica com a sua, num primeiro momento: retraem-se e optam muitas vezes pelo silêncio. Porém, posteriormente acabam por se adaptarem a aquilo que julgam ser a opinião da maioria e em consequência disso, a opinião que antes parecia ser da minoria, passa a ser opinião pública, pela simples razão de se ter transformado na opinião da maioria. Cremos que o mesmo ocorre quando se trata das identidades culturais propagadas pelos media, ainda que os meios de comunicação sejam eficazes, se e na medida em que o receptor lhes atribui tal eficácia, baseando-se precisamente na satisfação das necessidades do indivíduo” (...).

Analisando o movimento, poderemos considerar que poderá haver reminiscências à transferência dos princípios composicionais do Minimalismo (das belas Artes para a coreografia), que Yvonne Rainer (1968) propõe, no sentido em que se considerou o movimento natural de cada um dos intervenientes no processo de partilha de movimento. Procedeu-se à introdução de movimentos do quotidiano (ou pedestre), a repetição, *performance* neutral de actividades e tarefas, simplicidade e igualdade (de géneros), sendo que, estes são elementos que caracterizavam particularmente a investigação sobre movimento levada a cabo pelos membros do Grupo Judson Church, que possibilitaram e ampliaram os materiais e métodos coreográficos.

O movimento foi construído a partir da improvisação dos bailarinos, logo isso inclui os movimentos típicos e a expressividade de cada um, consideramos assim que esta abordagem caracterizará o nosso método de criação.

Na dança moderna, o estilo pessoal foi o ponto de partida para produzir as técnicas codificadas que existem hoje em dia; segundo Anne Blom e L. Tarin Chaplin, “as such it has been more important than historical style. The insistence on personal approach is undeniably the single factor most responsible for the existence of modern dance itself, thanks to Isadora Duncan. So, helping develop a strong but flexible personal movement style is essential if we are to foster to emerge of the individually creative artist.”(Blom, Chaplin, 1993).

Houve uma tentativa de ser realista relativamente à procura da metodologia abordada para encontrar o movimento, assim, consideramos o *background* de todos os envolvidos no processo, segundo Blom e Tarin referem no 2º parágrafo da página 139, “a realistic self-image is essential to developing choreographer’s artistic (...). You need to be able to see yourself as you really are; (...). A self-image includes mental social, emotional, and physical aspects.”

A escolha do método de criação de movimento foi condicionado pelo *background* da criadora, e dos performers, logo o leque de informação corporal e psicológica era muito vasto: vários e

diferentes corpos a integrar a *performance*, com estilos, qualidades de movimento muito diferentes, derivados de atributos físicos e intelectuais muito diversos.

As frases de movimento desta secção alternam entre rectilíneo, assertivo, articulado e fluido. Os níveis utilizados são o médio e o baixo. O desenho espacial foi criado de uma forma progressiva promovendo alguma tensão.

Esta secção foi criada a partir de um exercício que o Professor Francisco Camacho ministrava, na unidade curricular de Análise de Obras Coreográficas em Contextos de Criação no Mestrado na Especialidade em Criação Coreográfica Contemporânea, que consiste no seguinte:

a) Os alunos entram no espaço performativo com o foco no espaço, em si próprios e nos outros, podendo considerar o *stillness*.

b) Os *performers* executaram uma *performance* ao vivo com base na composição instantânea/improvisação, isto é, criam instantaneamente movimento, mantendo as premissas mencionadas em a) e gradualmente passam a seguir o movimento de um outro *performer*, mantendo durante algum tempo esta premissa, para depois seguir um outro *performer* ou não, dependendo do que vai acontecendo em todo o espaço performativo, de forma a manter um equilíbrio. Cada um dos intérpretes tem aqui um duplo papel, é criador e *performer* simultaneamente. Durante este exercício vão sendo compostos duetos, trios, consoante o que se vai desenrolando na organização de movimento, criando-se a ideia de cópia e repetição.

Os bailarinos/*performers* com formação em dança tiveram mais facilidade na improvisação e na memorização das frases de movimento do que aqueles que não a têm. Segundo Maria José Fazenda, os bailarinos, na sociedade contemporânea, que tenham um treino e formação abrangente em dança, responderão de uma forma mais eficaz às exigências e aos projectos coreográficos actuais, quanto mais ferramentas, técnicas e estilos o bailarino dominar, maior a probabilidade de alargar a sua capacidade de incorporar, assimilar e exprimir-se artisticamente (Fazenda, 2007).

2.1.3 - Transporte

Esta secção foi criada a partir da ideia de manipulação da mulher pelos Média e de uma certa passividade por parte desta, em relação ao bombardeamento da informação que os Média passam, de uma forma tanto óbvia, como subliminar, com intuitos comerciais.

A inspiração foi a imagem dos manequins das montras das lojas. Se os manequins seres inanimados, que podem ser encontrados em qualquer montra, de uma rua qualquer, e que servem para promover as roupas e acessórios, são manipuláveis e podem ser colocados em qualquer espaço, e com a duração que se quiser. Também o objecto Mulher é transportado de um lado para o outro, de uma forma aleatória como se tratasse de algo inanimado. Os *performers* masculinos, que aqui simbolizam a máquina dos Média, transportam os objectos femininos de diferentes maneiras; nos ombros e debaixo dos braços.

Houve o cuidado e atenção em explicar aos *performers*, que não tinham experiência em dança, a forma de como deveriam pegar, transportar e pousar no solo os “objectos”.

O movimento é firme, contínuo, directo e controlado.

2.1.4 - Duetos

Dramaturgicamente pretende-se enfatizar a ideia do objecto que fabrica, neste caso uma máquina que vive numa Fábrica, embora não no sentido literal da palavra. A sociedade seria para nós aqui uma fábrica com várias máquinas, a *performance A Fábrica* aborda uma delas. Nesta secção é visível o movimento de uma engrenagem.

Esta secção foi construída a partir de um exercício abordado no Mestrado, na unidade curricular de Análise de Obras Coreográficas em Contextos de Criação no Mestrado na Especialidade em Criação Coreográfica Contemporânea, que consiste no seguinte; considerando uma máquina, ou um mecanismo em movimento, cada um dos intérpretes deveria visualizar essa imagem, considerando as várias partes que compõem o mecanismo e pensarem em si próprios como uma parte do todo. Cada um seria uma pecinha e contribuiria para a construção de uma peça só.

Foi sugerido que visualizassem, por exemplo; o mecanismo de um relógio analógico, com as suas roldanas e pecinhas que compõem um todo.

Iniciou-se o exercício com a entrada de um intérprete de cada vez no espaço performativo iniciando-se o movimento, seguindo-se mais um e assim sucessivamente.

Premissas: Atenção ao movimento que o outro está a fazer, à dinâmica e ao espaço disponível para anexar o seu próprio movimento para que essa ligação faça sentido dentro de todas essas premissas, isto é, uma máquina tem uma dinâmica própria, mas as partes que a compõem não têm todas a mesma. Consideramos também que, nesta máquina a qualidade de movimento também não é igual, aplicando-se esta regra também ao estilo. Pretendia-se também, com esta abordagem pedagógica, transmitir tranquilidade e auto confiança de uma forma global, para que

aqueles que não tinham qualquer experiência em dança pudessem explorar o movimento, sem constrangimento e com confortabilidade corporal.

No centro de todo o processo de criação do movimento, está o *performer*, com todo o seu percurso e história mapeado no corpo, assim a relação o estado físico e psicológico é crucial; os bailarinos precisam de perceber o que estão a fazer e o porquê. Considerando Kurt Joss, foi explicado aos participantes do workshop todo o contexto criativo, procedendo-se à visualização de imagens e vídeos de dança que serviram de inspiração para a peça. Kurt Joss afirma que por trás de um movimento há um estado interior, uma emoção, uma ideia e o movimento é o reflexo dessa experiência, num corpo desinibido com emoções livres e movimento físico, há uma correlação entre o físico e o psicológico (in Gruen, 1976),

Após a primeira abordagem do exercício, procedeu-se à distribuição dos duetos, considerando o trabalho desenvolvido e também o *background* dos participantes, assim sendo: para alguns duetos juntaram-se pessoas com percursos diferentes, para que houvesse equilíbrio, embora noutros houvesse a necessidade de juntar pessoas com percurso e experiências quase similares, como foi o caso da “bala”; neste dueto um bailarino entra em palco a carregar uma bailarina como se ela fosse uma bala e rasga com ela o espaço. Consideramos que só uma pessoa com pouco peso é que poderia ser transportada desta forma e por alguém com alguma técnica, por questões de conhecimento da fisiologia da dança, Jefferson Correia Porto, *refere que* “postulou-se que as lesões da dança podem ser prevenidas por meio de um entendimento adequado da cinesiologia e de como ela se aplica à técnica e ao treino da dança”.⁶

O movimento é rápido, curto, directo, contínuo, controlado, firme e repentino. Há uma relação entre os *performers*, através da acção reacção aonde a tensão e o contacto físico está presente.

2.1.5 - Projecções

Esta secção inicia-se por um *stillness*: O bailarino Bruno Rodrigues fica em pausa e são-lhe projectadas no corpo imagens durante um minuto, que se verifica ser uma tendência contemporânea e como refere Ângela Barnett, a propósito do seu interesse nas projecções no corpo, “a long and ongoing fascination with the projected image over the body. I am interested in the conceptual discourse of projecting certain imagery onto the body and in the message that is communicated through that juxtaposition. I have chosen to focus my research on contemporary dance *performances*. I am interested in the movement of the body in relation to the movement of the imagery projected” (...).

⁶ <http://www.jefersonporto.com.br/2006/02/fisiologia-da-danca/acesso> a 2012-06-09

Pretendia-se com esta secção realçar as mudanças operadas nos indivíduos, que de alguma forma sucumbem à pressão dos media, e na demanda exaustiva da imagem perfeita, razão pela qual o homem surge aqui como uma máquina, um ser quase *cyborg* e que também se transforma naquilo que não é, uma mulher, Elizabeth Grosz escreve que: “Inscriptions on the subject’s body coagulate corporeal signifiers into signs, producing all the effects of meaning, representation, depth, within or subtending our social order. The intensity and flux of the sensations traversing the body become fixed into consumable, graffitiable needs and desires.” (Barnett, 2009)

Dramaturgicamente pretende-se transmitir a ideia passividade e de manipulação através da decoração do corpo, da cópia uma vez que o corpo sofre uma mutação, transformando-se em algo totalmente diferente, embora verifiquemos que em diversas civilizações e culturas, a manipulação e decoração do corpo exista há milénios, quer fosse através de pinturas ou adornos, porém só no século XX se procedeu á decoração e manipulação da imagem com recurso a suportes tecnológicos.

Parece haver uma ditadura imposta às mulheres na sociedade contemporânea, de que cada uma pode atingir a imagem icónica da beleza instituída, seja por que meio for e a qualquer custo, quer seja com recurso a adornos ou através de outros meios.

Às mulheres é passada a ideia de que há a possibilidade de recriar um corpo e imagem ideais, como se o corpo fosse uma plasticina que se pudesse estar sempre a manipular e moldar para estar sempre actualizada em relação à imagem idealizada no momento, promovida pelo avanço científico e tecnológico. Segundo os Média essa imagem poderá ser conseguida através de fármacos, cirurgias, roupas, acessórios e afins, transformando-se no “limite extremo dessa busca obsessiva, desfigurando, assim, a ténue linha divisória entre o saudável cuidado com o corpo e o subtil movimento de instalação de doenças narcísicas”. (Andrade, 2007).

Na sociedade actual parece haver uma necessidade premente de visibilidade que fomenta “cuidados” exacerbados com a imagem que cada um apresenta aos outros. Os avanços tecnológicos já permitem criar cópias de outros, ao ponto de o indivíduo A se tornar uma cópia do indivíduo B.

Se no séc. XIX era o espartilho, que condicionava a mulher, na sociedade contemporânea, se não é a magreza, inatingível para a maioria das mulheres, é a beleza e a eterna juventude, que espartilha de certa maneira e de uma forma violenta, a Mulher.

Na história da Arte a ideia de fundir a forma humana com a tecnologia nasceu pouco depois da revolução industrial. Na altura a Rússia e a Europa estavam mergulhadas na grande guerra. Surge o suprematismo de Kasimir Malevitch, e o Modernismo. O dadaísta Marcel Duchamp, foi revolucionário na sua obra *Nude Descending a Staircase, Nº 2* de 1912. Segundo Julian Bell refere na página, 383 da obra *Uma Nova História da Arte, Espelho do Mundo*, o quadro de Duchamp representa mais uma acção do que um objecto, baseando-se na sequência fotográfica. Mas o modo como Duchamp desenha com o pincel é lento, intrincado e obsessivo, evocando uma zona onírica onde corpos e tecnologia se fundem. Duchamp ficou conhecido como o ser inventivo e carismático que inventou o *ready-made*.

Depois da 1ª grande Guerra Mundial, Picabia, pintor e participante do movimento *Dada*, referiu-se ao trabalho de Duchamp, da seguinte forma: “An organization of kinetic elements—an expression of time and space through the abstract presentation of movement” [...] when we consider the movement of form in space over a certain time, we are entering the realm of geometry and mathematics in the same way we construct a machine”.⁷

Posteriormente às projecções, há uma interacção entre bailarino e o vídeo, isto é a *performance* prossegue com movimento coreografado em sincronia com o movimento do vídeo. Segue-se o solo do mesmo bailarino que faz a transição para a secção seguinte.

2.1.6 - Solos

Nesta secção, dramaturgicamente, é enfatizado o individuo, sozinho, no meio da azáfama e do stress a que todos são submetidos actualmente.

Esta secção é composta por solos. Cada *performer* dança a partir da premissa repetição, inspirados pelo estilo de movimento de William Forsythe. William Forsythe, desenvolveu os conceitos constructivistas do arquitecto Daniel Libeskind que expõe as possibilidades de inscrição espacial, a partir de uma teoria de Laban, e sugere: “For both: Movement is, so to speak, living architecture – living in the sense of changing replacements as well as changing cohesion. The architecture is created by human movements and is made up of pathways tracing shapes in space” (laban in Baudoin and Gilpin, 1989).

⁷ ACM Computers in Entertainment, Vol. 7, No. 1, Article 5, Publication date: February 2009.

Esta unidade da *performance* foi criada a partir da improvisação dos solistas, decidindo à partida quais as trajectórias e a duração. Não consideramos abordar a metodologia de “impor material” previamente coreografado mas, apresentar propostas e consoante as respostas de movimento dos bailarinos organizar o movimento, à semelhança da metodologia de Francisco Camacho, Rui Horta, Clara Andermatt e Paulo Ribeiro. Os criadores a que nos referimos, davam estímulos e os alunos do Mestrado interpretavam com o corpo a partir desses *inputs*, fazendo porém uma selecção do material e considerações várias no que concerne á utilização do espaço e dinâmicas a imprimir ao movimento.

Se por um lado, Cunningham criou uma técnica própria para preparar o corpo do bailarino para o desenvolvimento e execução da sua técnica, o coreógrafo Norte-americano Kenneth King (1983) tinha uma outra abordagem. King fazia distinção entre “coreógrafo” e “aquele que faz dança”, comparava a sua abordagem com um programador informático. Enquanto fazedor de dança, programa sobretudo acções estruturais e organizacionais, e não apenas frases *standartizadas*, especificamente repetíveis, pelo que a geração de impulsos e a detecção de “circuitos” no espaço fazem disparar e situam os signos e sinais que, sincronicamente se tornam parte do processo formal da *performance*.

Nesta secção o movimento é directo, repentino, firme, leve, flexível, contínuo, pesado, controlado e articulado. Os planos utilizados foram o da porta e o da porta.

2.1.7 - *Ensemble*

Esta secção foi criada a partir do processo de acumulação, foi pedido a alguns dos *performers* para pensarem em 2 ou 3 movimentos. O 2º passo foi a junção dos vários movimentos propostos para criar uma só frase. Depois procedeu-se à experimentação. O que é experimentar, «ensaiar»? É chegar a um ponto de «coordenações Físicas» tais que «a energia» passa naturalmente⁸. Os movimentos foram seleccionados segundo o critério das ligações e transições entre eles, da lógica energética e dos núcleos intensivos ou de atenuação do impulso que possibilitassem o acelerando da dinâmica. José Gil, na página 84, da obra *Movimento total* refere que “Cunningham constrói as suas coreografias como patchworks, com pedaços de movimentos provenientes de origens diversas e heterogéneas. Como adquire tudo isto um nexos?” Para o movimento ter nexos, tem que ser fazível, José Gil refere-se a esta questão abordando a problemática que os ready-made de Duchamp já levantavam, cruzando-o com Cunningham: como é que algo insólito e não artístico se torna ao fim de algum tempo um objecto de arte? A

⁸ Sorrel, Walter, 1951, *Mercê Cunningham Choreography and the Dance*, N.Y, World Publishing, p.55.

resposta é a capacidade e o poder integrador que o corpo possui, transformando o movimento num todo homogêneo e de certa forma orgânico, através da combinação dos vários movimentos, José Gil refere-se a esta questão na página 85, de *Movimento Total*.

Para a criação do movimento foram utilizadas operações envolvendo a repetição, variação e aceleração. O movimento inicia-se de uma forma lenta e acumulativa, é repentino, firme e livre. Durante a progressão o movimento torna-se rápido, pequeno e curto, degenerando quase noutra movimento.

2.2 - Análise da Linguagem coreográfica

Para a análise de movimento consideramos Rudolf Von Laban, que definiu 4 elementos qualitativos do movimento do corpo: o espaço, o tempo, o peso e a fluência. Segundo Laban, a combinação destes factores confere texturas ao movimento. Birdwhistell (1970) estuda a significação da gestualidade e das atitudes motoras com a sua materialidade, ou seja, o movimento é estudado enquanto traço cinético, enquanto materialidade que transporta sentido, através da intensidade; o grau de intensidade muscular que intervém na produção de um movimento que pode ir de tenso, muito tenso, normal, frouxo normal, muito frouxo; a amplitude é a abertura do movimento estreita, limitada, distendida e ampla. A velocidade diz respeito à duração da ocorrência de um movimento: *stacatto*, normal e *allegro*, sendo que a análise das frases de movimento foi baseada nestas directrizes.

Relativamente ao estilo e como referem Lynne e Chaplin, “*style is the signature of na individual, group, or intire culture at a specific period in time*” (...) e considera seis categorias para classificar o estilo de movimento: “personal movement style, choreographic style, codified technique, theories of movement, cultural style, great periods in art”⁹. Considerando o significado do termo: “Dançar significa actuar no interior de um conjunto de convenções e técnicas e estilísticas” (...) O estilo é segundo Susan Foster, “a forma como a Dança adquire uma identidade individual no mundo e dentro do seu tipo (1989:59). Um estilo de movimento refere-se a um arranjo de propriedades visuais e cinestésicas distintas, que resultam da combinação e articulação de quatro factores indissociáveis implicados em qualquer movimento: os aspectos qualitativos, as

⁹ Blom, Lynne Anne, Chaplin L. Tarin, 1982, *The Intimate Act of Choreography*, USA, University of Pittsburgh Press. 136.

partes do corpo envolvidas, a forma como o corpo usa o espaço, o tempo em que o movimento é realizado e o seu ritmo”¹⁰.

Durante o *workshop* foram visionados trabalhos de William Forsythe, que aplica no seu trabalho muitos conceitos desenvolvidos através dos estudos de movimento de Rudolph Laban, como o uso de potenciais pontos do início do movimento de diferentes partes do corpo, o corpo do *performer* centrado em relação a sua cinesfera, a desestabilização e a descentralização do corpo. Forsythe interessa-se no momento do movimento que não é normalmente visto, é lhe particularmente grato que se passe a ver aquilo que não é normalmente visto.

Considerando as directrizes acima referidas, foram abordadas técnicas de composição coreográfica contemporânea de Francisco Camacho, Clara Andermatt e Rui Horta. No que concerne ao estilo consideramos que foi influenciado pelo trabalho de William Forsythe e pelo percurso e vivências da criadora.

Cada criador é mais compatível com alguns estilos de movimento e o facto de identificarmos as nossas afinidades não nos limita a elas, podendo incorporar uma abordagem mais pessoal, na *Fábrica*, consideramos que o estilo é o resultado da fusão com a animação, uma vez que, no vídeo existe organização do movimento e fusão com a resposta dos participantes em relação ao movimento.

Poderemos considerar que há reminiscências à “carta”, porque é utilizado o movimento de cada um e ao que lhe é intrínseco, sem qualquer recurso ao virtuosismo. Y. Rainer escreveu um texto, aonde traça uma “carta”, *“que constituía de facto o programa, da nova dança que estava a nascer nas coreografias por exemplo de Trisha Brown, David Gordon.”* ¹¹ *“O texto que seguia a carta examina, para começar, alguns aspectos da dança em geral (...) a abolição das formas referenciais, o desempenho neutro, a repetição, a redução dos movimentos à escala humana, quotidiana (...). Apresentará numa só sequência cinestésica todos os novos princípios, articulados e sintetizados. (...). É também um produto original, insólito, em que a carta encarna. Para além de si própria, movimentos imprevisíveis.”*¹²

O núcleo estilístico reside basicamente na combinação de movimentos de todo o corpo, à excepção da última parte, em que, os movimentos das pernas e braços e cabeça são repetidos até à exaustão, de forma à passar a ideia de *stress* e alguma alucinação. Maria José Fazenda refere que concorda com Gil Mendo, quando este refere que “As sequências dançadas não se

¹⁰ Fazenda, Maria José, 2007, *Dança Teatral*, Lisboa, Celta, pp.66

¹¹ Gil, José, 2001, *Movimento Total*, Lisboa, Relógio D'Água, pp.196

¹² Gil, José, 2001, *Movimento Total*, Lisboa, Relógio D'Água, pp 197

organizam segundo regras de disposição de signos, mas segundo circuitos de energia que regulam a formação de sentido”¹³. Todas as secções de *A Fábrica* foram compostas com a intenção de transmitir uma ideia, o trabalho de corpo criado a partir do material dos intérpretes a partir da improvisação, tendo-se procedido a posteriores correcções de forma a manter as premissas e o estilo. Consideramos que respeitamos os métodos de composição contemporâneos, e como Maria José Fazenda refere, “Se a composição em dança é o acto de elaborar, trabalhar e dispor o movimento no tempo e no espaço, inicia-se com um gesto ou um movimento postos em relação com outros gestos ou movimentos, ou com o colocar do corpo em relação com elementos que lhe são exteriores”¹⁴. (Fazenda, 2007)

As secções foram trabalhadas em função da dramaturgia, na tentativa de não tocar os extremos; obviamente literal ou absolutamente abstracta, muito embora essa avaliação e interpretação pertença ao público, consideramos que uma obra é a expressão pessoal do mundo e das vivências intrínsecas da criadora, combinada com uma componente criativa ficcional, sendo que as visões do mundo não são indissociáveis pelo seu método de construção.

Considerando as origens das formas do movimento, estes *itens* foram sendo encontrados a partir das respostas dos bailarinos durante os ensaios, dependendo da energia dada pelo executante. A experimentação foi a base para encontrar as frases de movimento, se não resultava experimentávamos outra coisa. Cunningham disse (referindo-se a esta questão e sobre o movimento a descobrir): que não os concebia de antemão, mas sempre experimentando praticamente os movimentos (...) e como ele diz “ A minha coreografia faz parte de um processo de trabalho (a *working process*). Se não resultar por uma razão qualquer, ou se não for, para mim, fisicamente possível fazê-lo, ensaio outra coisa (...). Como vê interesse-me pela experimentação com movimentos”. (Gil, 2001)

2.3 – Iluminação

Em dança a luz possui uma função estética revela sua plasticidade ao iluminar um bailarino, um objecto; ao acentuar, transformar, esconder a sua configuração, materialidade, textura, tamanho, cor, volume, contorno, peso e brilho.

“A cena a ser iluminada pode ser reinventada pela luz, como se estivesse sendo vista pela primeira vez. A iluminação altera o visual e a expressão, segundo o contexto emocional do espectáculo, podendo transformar o sentido das cenas e figuras. Pode transformar o palco,

¹³ Fazenda Maria José, 2007, *Dança Teatral*, Lisboa, Celta pp. 66

¹⁴ Fazenda Maria José, 2007, *Dança Teatral*, Lisboa, Celta

deixando de ser somente um iluminante passivo que se limita a imitar um tipo de fonte ou reflexo de luz, para limitar ou ampliar uma área, aproximar ou distanciar figuras em relação ao público, transformar o clima, estabelecer cortes rápidos, revelar contorno, altura e profundidade do que se ilumina, e outros “ (CAMARGO, 2000).

Na peça *A Fábrica* a iluminação não foi um item bem equacionado, por falta de experiência e recursos, o que se pretendia enfatizar ficou anulado e o resultado não foi satisfatório.

2.4 – Cinema de animação - vídeo

O vídeo instalou-se no contexto artístico nos finais dos anos 1960, os espectadores já estavam familiarizados com o cinema, havia já estações de televisão na Europa e Estados Unidos desde os anos 1940 e 1950, mas como refere Martin, o vídeo difere dos seus pares num ponto crucial; traduz directamente o material audiovisual para um código analógico ou digital. Assim, a gravação e o armazenamento acontecem ao mesmo tempo, preservando a informação e permitindo a sua manipulação/edição a qualquer momento. O vídeo dissocia-se num grau mais técnico da realidade directamente ilustrada, ao contrário do filme (Martin, 2006)

Na sociedade contemporânea, em pleno séc. XXI, coreógrafos e outros artistas envolvidos na criação de peças performativas recorrem aos Média, podemos referir o contributo de Klaus Obermaier, uma vez que, este é um artista digital austríaco criador de obras de multimédia e de *cross-media* (são obras elaboradas a partir de Vídeo Arte para projectos *web*), instalações interactivas e música electrónica. Klaus Obermaier procedeu, desde os anos 1980, à criação de obras inovadoras no domínio da comunicação entre dança, música e teatro.

A Obra de Klaus Obermaier foi a inspiração para a criação de *A Fábrica* nomeadamente as peças *Apparition* e *Vivisector*. *Vivisector* é um estudo sobre as diferentes velocidades das pessoas, da natureza e tecnologia.

As reflexões de Klaus Obermaier, para o esclarecimento acerca do valor cultural da tecnologia foram basilares e respeitadas para e durante o processo de criação da peça em análise, e centram-se no seguinte; na "normalidade e na sua aplicação no campo da arte", mas sublinha a necessidade de uma integração de todas as linguagens cénicas, incluídas nas novas tecnologias. Para Obermaier, a tecnologia, como projecto deve desenvolver-se simultaneamente e, em paralelo com os outros componentes de uma obra "Para mim é absolutamente natural associar a Tecnologia Digital aos meus trabalhos, para um desempenho eficiente, porque a

componente tecnológica é agora parte da minha cultura do quotidiano, não há nada de extraordinário, há mais de 20 anos que a utilizo”.

Referindo-se ao processo, sublinhou que, “Os directores de teatro que trabalham principalmente de uma forma mais tradicional textos dramáticos, nos primeiros meses, só estão preocupados com o guião no palco (...) e só na etapa final é que adicionam a tecnologia, para ser adaptada, o que se pode tornar um grande problema (...) porque a tecnologia deve fazer parte do processo desde o início e, essa é a única maneira, porque de contrário, isso vai mudar completamente o significado do trabalho! Se a tecnologia for adicionada mais tarde, ou seja, no final do processo criativo continuará a ser apenas um mero apêndice, e não um elemento importante de um *set-up*”¹⁵

A opção de utilizar media na concepção de *A Fábrica*, prende-se igualmente por tendências actuais, e como Angela Barnett refere, no artigo *The Dancing Body as a Screen: Synchronizing Projected Motion Graphics Onto the Human Form in Contemporary Dance*, Center for Animation and Interactive Media (AIM), RMIT University, Melbourne, “In the modern society of mass media and computerization, increasingly more dance productions are using modern technology to merge the digital image with the live performer”.

Para a concretização do vídeo, Tiago Albuquerque utilizou o *software After Effects*. Concluiu-se que o processo de criação de um filme de animação é extremamente moroso e minucioso e sentiu-se a necessidade de ter uma equipa a trabalhar para a rápida conclusão do vídeo porém, essa possibilidade foi abandonada por questões financeiras.

São precisas horas de trabalho para se fazer 60 segundos de filme. A criadora fez sugestões em termos de movimento que, no vídeo que se tornaram infazíveis, por falta de tempo e devido à sua complexidade, referimos aqui um exemplo; pôr a imagem de uma mulher de perfil e a mexer os braços. Para criar esta imagem seria necessário recortar os membros, fotografá-los um a um e prosseguir de igual forma, em todo processo e, verificou-se que não haveria tempo, tendo-se optado por situações menos morosas para a estreia da peça no Festival *A Mostra*.

Houve a tentativa de criar uma simbiose perfeita entre vídeo e movimento executado pelos *performers*, assim como Klaus Obermaier procede em alguns dos seus trabalhos mais conhecidos, onde a tecnologia é misturada com coreografias, numa perfeita simbiose. *D.A.V.E. (Video Engine Digital Amplified)* é um espectáculo de dança interpretado por Chris Haring, em

¹⁵ Entrevista a Anna Maria Monteverdi. www.exile.at

que há uma vertente híbrida de clonagem e manipulação do tema corpo humano, na época da reprodução biotecnológica. A tecnologia interage com os órgãos; camadas de imagens de vídeo nos corpos dos bailarinos, acrescentando membros, olhos e bocas que praticamente deformam o bailarino. Na obra há transformação/mutação do corpo, numa figura mitológica; metade ser humano e metade animal, metade homem e metade mulher, metade ser humano fundido na máquina. Há uma forte alienação do homem dentro da esfera tecnológica, como uma passagem para uma nova realidade, uma "artificialidade natural". "O vídeo é parte do corpo", diz Obermaier.

A parte mais difícil de uma peça como *A Fábrica*, onde a intenção é conjugar a dança com a tecnologia, é a obtenção de uma perfeita integração entre as diferentes partes; projecções de vídeo, bailarinos e música. Numa das secções da peça, há uma tentativa de transformar o homem em mulher; projecta-se o corpo de uma mulher no corpo de um bailarino e da mesma forma é feita uma outra projecção de um robot no corpo desse mesmo bailarino e é feita uma sincronização do movimento. Obermaier, explica a complexidade de programação em diferentes frentes, dizendo que, "se estamos a falar de programação, o primeiro problema está relacionado com os limites do *software*. Eu uso o *software* para a solucionar os problemas. *D.A.V.E.* é um exemplo, pois é completamente realizada por mim dentro de arquitectura *MAC* com programas de edição de corte de vídeo, composição, programa 3D e "*learning by doing*" (...)

Obermaier, entrevistado por Anna Maria Monteverdi, referindo-se à sua perspectiva da relação entre performer e tecnologia aborda esta questão fazendo alusões a 2 das suas obras: *D.A.V.E.*, e *Vivisector*, "onde os artistas são obrigados a reagir em relação ao vídeo", isto porque o video esta programado para se relacionar com a forma dos seus corpos. Esta é a razão pela qual, cada projecto deve ter parâmetros precisos. "A transição entre o estado, imagem e corpo, é fundamental. Um segue o outro, mesmo que o limite seja a impossibilidade do bailarino improvisar. O movimento do corpo torna-se uma projecção de vídeo. Então perguntamo-nos, qual é o corpo real e qual é o virtual (...). Além disso, esta combinação de vídeos, corpos, espaço sonoro produz um efeito cénico de grande unidade". Há aqui um paralelismo com *A Fábrica*: as projecções no corpo dos bailarinos, que o influenciam e transformam, a interacção do bailarino Bruno Rodrigues com o vídeo, o movimento do vídeo condiciona o movimento real. Há igualmente uma limitação a nível do espaço, para possibilitar as projecções do vídeo, os performers ficam condicionados às marcações no chão.

Talvez se possa considerar também haver um paralelismo com a obra *Viking Shoppers* (<http://vimeo.com/15359589>), porque há um desempenho no desvendar na natureza estranha da

dupla identidade. Há sequências de um filme de dança digital e arte sonora no mesmo ambiente, explorando o corpo como imagem digital.

Na peça são feitas projecções no corpo de um bailarino como se ele fosse uma tela, porém esta não é uma tendência recente, uma vez que o corpo sempre foi utilizado para expressar conceitos artísticos. Desde o surgimento dos vídeo cliques e da MTV, nos anos 1980, passando pela projecção de imagens no palco em simultâneo com os bailarinos, poderemos considerar que esta é a evolução natural. "Instead of projecting indiscriminately onto the dance stage in mere mimicry of the cinema form, an increasing number of choreographers are forming a new type of relationship with projection artists by attempting to synchronize the moving image with the moving dancer by carefully framing the projected light with respect to the dancer's body and immersing it within the digital world."(Barnet 2009)(ACM Computers in Entertainment, Vol. 7, No. 1, Article 5, Publication date: February 2009).

As projecções foram feitas no corpo do bailarino Bruno Rodrigues, que longe de ser uma superfície arbitrária de projecção, induz uma relação com a tecnologia, Angela Barnett, referindo-se a esta fusão afirma que, "The ways in which digital images are designed to synchronize and interact with the human form communicate an ideal hybridization between man and machine. Projected on to a flat surface, the image appears without distortions. However, when projected onto a three-dimensional object such as the human body, the image becomes distorted, wrapping slightly around the surface. When the surface is a moving one, such as a dancing body, and so too is the imagery projected on it, this can become a visually and conceptually powerful mix of the digital and the physical worlds".¹⁶

Para se proceder a projecções no corpo do bailarino foi necessário colocar marcas no chão e equacionar ajustes de escala no vídeo, isto é, após a concretização do vídeo e durante os ensaios, chegou-se à conclusão que teriam que ser feitos ajustes na escala, devido às variações das distâncias entre projector e tela. Ângela Barnett refere-se a esta questão afirmando que: "The technical difficulties of synchronizing the projected motion graphics/ animation with that of the performer can be tedious and frustrating and fraught with risk. To establish a harmonious relationship between the dancing body and the pre-rendered animations is astoundingly difficult, requiring a lot of patience and skill from both the performer and the motion graphics artist/ animator. It is argued by some that one of the biggest disadvantages of this process is that projected motion graphics locks the performer into the choreography (...) Rather than being a separate entity, the performer becomes a vital agent of the digital imagery, forming a hybrid

¹⁶ ACM Computers in Entertainment, Vol. 7, No. 1, Article 5, Publication date: February 2009.

between the human and technology.” *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 7, No. 1, Article 5, Publication date: February 2009.

O cruzamento com o cinema de animação (vídeo) é uma opção estética motivada por tendências contemporâneas e gosto pessoal da criadora. Há possibilidades quase ilimitadas na manipulação do tempo e da imagem. “Os artistas que trabalham com vídeo confirmam a natureza mutável deste Média. Nam June Paik, um dos pioneiros «electrónicos», vê o vídeo como um modelo de vida.” Em 1980, Bill Viola registou nas suas notas: “Não tem começo/Não tem fim/Não tem duração – Vídeo como mente”. (Martin, 2006),

O coreógrafo Merce Cunningham (nascido em Washington) criou uma peça de dança, nos anos 1970, em que colocava um monitor de vídeo que projectava a mesma dança que decorria em tempo real. Este conceito foi depois desenvolvido na peça *Eleven*, de Doris Chase, (1974) aqui, uma bailarina dança com uma imagem pré-gravada de si própria. A dança tem sido sempre estreitamente interligada às outras formas de expressão artística. Os historiadores de dança argumentam que na sociedade ocidental, dançar é um produto das actuais tendências culturais, em vez de, cultura de ser um produto de dançar. A historiadora da Dança, Debra Jowitt refere que a dança no ocidental sempre foi sensível e permeável às tendências actuais, relacionando-se com as outras artes, reflectindo aspectos da visão do mundo contemporâneo (Barnett, 2009).

Alongamo-nos aqui na secção projecções por considerarmos relevante no contexto da criação contemporânea, fruto da heterogeneidade das disposições e condutas culturais numa vertente interdisciplinar. Angela Barnett, no artigo 5, *ACM Computers in Entertainment*, faz referência a diversos estudos para se referir às várias abordagens, razões e motivações de criadores e coreógrafos para se proceder a projecções em movimento no corpo dos bailarinos, faz também referência às questões técnicas e, de que forma essas obras se inserem no contexto de criação contemporânea. *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 7, No. 1, Article 5, Publication date: February 2009.

A relação entre a *performance* ao vivo de um bailarino e a tecnologia tornou-se muito próxima e mais sofisticada, na última década. O que começou por ser uma projecção no palco com um bailarino interagindo com ele tornou-se uma nova forma de coreografar, fruto dessa fusão.

Relativamente à utilização de projecções na dança contemporânea Guerin disse: “They need each other. The projection wouldn’t function without the dancers and vice versa. That was something we were quite interested in” (Barnett, 2009).¹⁷

¹⁷ *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 7, No. 1, Article 5, Publication date: February 2009, pp4 7

2.5 - Espaço sonoro

Marco Moutinho, produtor e *Dj*, foi convidado para integrar o processo de criação da *performance A Fabrica*, numa perspectiva de partilha e cumplicidade. Pretendia-se que Marco Moutinho criasse a partir de sons do quotidiano, (criados em computador) e electrónicos, numa ambiência que remetesse para a dramaturgia de *A Fábrica*.

A peça está dividida em 7 partes e foi sendo criada em simultâneo com a organização do movimento, tendo sofrido inúmeras modificações ao longo do processo, porém o movimento é completamente independente da música, embora em algumas partes de algumas secções, nomeadamente na composição instantânea, solos e no ensemble, os bailarinos sigam a música. No artigo de Arlene Zallman, refere que: “The essential artistic validity of the assumption that dance must be combined with music is open to question; however, one must recognize that dance and music are combined, through usage if not through artistic inevitability.”¹⁸

Optou-se pela criação de um espaço sonoro específico para esta peça, porque se pretendia algo pessoal, que fosse parte intrínseca do todo e que remetesse para a dramaturgia. Embora exista a teoria que a música possa ser editada para se adaptar ao movimento, considerou-se que a criação do espaço sonoro seria uma tendência mais enriquecedora para o conceito de *performance*. Houve igualmente o estímulo das opções musicais que Kalus Obermaier utilizou nas suas obras *Vivisector* e *D.A.V.E.*

Arlene Zallman, considera que o coreógrafo pode escolher uma determinada peça musical porque o estilo e conceitos são adequados à sua criação porém, é difícil encontrar uma peça que satisfaça todos os requisitos que o criador quer. Há também a considerar os direitos de autor, a estrutura métrica do movimento e da música e, a ambiência. ” A dancer may select a piece of music for its metric structure and the possibilities that it presents for coordinating that metric structure with metric structure of the movement concept as it exists or as it is to be realized”¹⁸ (Turner, 1971).

¹⁸ Turner, Margery J., 1971, *New Dance, Approches to Nonliteral Choreography*, London, University of Pittsburgh Press

O espaço sonoro de cariz electrónico é rico em material susceptível de ser trabalhado a nível de improvisação e como refere Margery Turner, “music composed with electronically produced sounds provides the dancer with an unusually rich assortment of material, particularly for the use in improvisational studies (...). First of all the music written for electronic media, the range of possibilities connected with the sounds themselves, unrestricted by the limitations of standard orchestral , provides a background palette less restraining on the dancer’s own sensibilities regarding phrasing and breathing (...). One may assume from the extraordinary success experienced with this kind of music as motivation or support in improvisational situations that freshness of sound is an important stimulus” (Turner, 1971)¹⁹:

Não nos referimos aqui à expansão da complexidade do processo composicional, limitamo-nos à ambiência que se pretendia criar – Fabril, com base numa sonoridade balizada pelas premissas cópia, repetição e alienação e, *stress* que consideramos inerente à sociedade contemporânea.

Embora na *performance A Fábrica* existam situações em que há dependência da dinâmica inerente ao espaço sonoro, há outras em que isso não acontece, os performers não seguem a música, o movimento é independente da música e vive por si só.

A partir da música electrónica pretendia-se criar uma peça que consideramos ser Arte sonora, Lílian Campesato, do Departamento de Música - ECA-USP, defende que “ por arte sonora entendemos a reunião de géneros artísticos que estão na fronteira entre Música (...), nos quais o som é material de referência dentro de um conceito expandido de composição¹, gerando um processo de hibridização entre o som, imagem, espaço e tempo. Entre outras questões, a concepção estética desse repertório vai ao encontro da reflexão e inclusão de elementos que geralmente possuem um valor secundário, ou mesmo inexistente na criação musical tradicional, tais como o espaço, a visualidade, a *performance* e a plasticidade”. O espaço sonoro faz frente não somente às qualidades materiais de objectos e espaços físicos, mas também à ressonância de nossos próprios corpos e à percepção de nós mesmos.

Por outro lado, na arte sonora, o espaço real em que a obra se apresenta é parte da própria obra. E não são apenas os elementos “acústicos” do espaço que entram em jogo, mas sim a totalidade de sentidos que o espaço gera: dimensão, cor, textura, imagem, superfície, forma,

¹⁹ Turner, Margery J., 1971, *New Dance, Approches to Nonliteral Choreography*, London, University of Pittsburgh Press

projecção, etc... Cada um desses elementos pode adquirir um significado especial dentro da obra.

Há também a possibilidade de elaboração de um espaço *representacional*, em que a ideia de um determinado lugar/ambiente, pode formar parte do significado da obra. Em muitas obras são os elementos contextuais (o público, a iluminação, objectos) constituintes do espaço que vão ajudar a montar a obra. Na *performance A Fábrica* houve uma motivação inerente à criação do espaço sonoro, a criação de uma peça específica a partir de suportes electrónicos. Marco Moutinho criou um espaço sonoro na tentativa de o remeter para a dramaturgia. Os sons e barulhos que coabitam no espaço urbano, fundidos com sons fabris, ou que associamos a sons produzidos em espaços fabris, com as mesmas premissas que balizaram o vídeo e a composição coreográfica - a cópia, a repetição e a alienação.

As obras de Arte sonora, segundo Lílian Campesato, “caracterizam-se por uma forte mediação das tecnologias electrónicas e Digitais, pela mistura de meios de expressão, pela utilização do espaço como elemento fundamental no discurso, pela busca por novas sonoridades e expressividade plástica, incorporando elementos sonoros aos plásticos na criação artística. “

Assim como a iluminação e o som podem determinar o conceito, a atmosfera e o estilo da peça, é também uma ferramenta passível de enfatizar o movimento ou ocultá-lo.

2.6 – Figurinos

Os figurinos foram idealizados pela criadora da peça.

Os *performers* femininos vestem *maillots* ou boxers e tops cor de carne, com *collants* da mesma cor. Os figurinos são aqui uma extensão da pele, pretendia-se anular qualquer referência a qualquer coisa que veste ou tapa o corpo. Enfatizamos a visibilidade dos corpos sem identidade, corpos prontos a serem vestidos, corpos nus: corpos gordos, magros, altos, baixos, atléticos.

Os sapatos altos vermelhos são um ícone, espantam e condicionam o movimento, embora sejam também um objecto de altivez.

3 – CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Não separo a realização do resultado final. E é por isso, uma vez mais, que o corpo em acção, o indivíduo em acção, em relação com o espaço social, com os materiais sociais e a economia destes é muito importante”, Gabriel Orozco.²⁰

3.1 - Síntese

No dia 13 de Março de 2012, *A Fábrica* estreou no Cinema São Jorge, e se houve alturas em que parecia quase impossível conseguir ultrapassar todas as etapas do projecto, esse foi um momento mágico, recheado de emoções; partilha, cumplicidade, paixão, incertezas, orgulho, e uma lição de vida só passível de ser aprendida desta forma, aprendendo fazendo, e como referem Lynne Anne Blom e L. Tarin Chaplin, aprender com a experiência é forte e primordial; Antecede o conhecimento por descrição.

Poderemos considerar que *A Fábrica, performance* de cruzamento de dança e cinema de animação foi criada dentro dos parâmetros de composição coreográfica contemporânea. A sua estrutura é composta por 7 secções e tem a duração total de 16 minutos e 26 segundos, e construída a partir da estética e dos métodos e processos de criação ministrados nas unidades curriculares do Mestrado na Especialidade em Criação Coreográfica Contemporânea da Escola Superior de Dança de Lisboa.

3.2 - Biografia da criadora

Faz parte do percurso da criadora trabalhar em Dança e com a comunidade, embora não só dentro do contexto da criação coreográfica contemporânea.

Marina Frangioia tirou o curso de dança do Conservatório, foi bailarina, é professora de Dança. Trabalha regularmente com populações especiais; adolescentes, idosos, actores, modelos, bailarinos. Coreografou para Moda e televisão, animações de rua e pequenas peças para diversos eventos de diferentes âmbitos artísticos e comerciais.

²⁰ Holzwarth, Hans Werner, 2008, *Art Now*, Vol. 3, Germany, 2008, Taschen

3.3 – Considerações gerais

A *Fábrica* é uma peça, construída a partir da motivação de trabalhar com a comunidade, cruzando o movimento virtual com o movimento real.

As peças *Vivisector* e *D.A.V.E* de Klaus Obermaier (com coreografia de Chris Haring) foram a inspiração que deu o mote para a criação de *A Fábrica*. Angela Barnett tem a convicção que Obermaier tem a intenção de trazer o ambiente virtual para o espaço real e como o próprio afirma: “Here, I project the moving image of the dancer again on to his body, so I can manipulate the appearance, and control when the performer appears²¹.” Angela Barnett conclui que Obermaier traz o mundo digital para o espaço real, criando um espaço híbrido, algures entre tecnologia e o real e esta fusão é uma ilusão *Cyborg*.

A *performance A Fábrica* aborda um assunto que faz parte da vida de todos nós, é o resultado de uma reflexão pessoal social espelhada no próprio título. O título remete para a reprodução exaustiva de *items*, produto da exacerbada preocupação com a imagem, promovida pelos Média. Pina disse, “Je cherche de parler de la vie, des êtres, des nous, de ce qui bouge. Et ce sont des choses dont il n'est pas possible de parler en respectant une certain tradition de la danse. La réalité nest pas être toujours dansée. On ne serait ni efficace ni credible” (Bausch in *Gubernatis and Bentivoglio*, 1986, p.10)

Como Ângela Barnett refere: as preocupações contemporâneas com o corpo reflectem-se nas práticas da dança, e as projecções, distorções e simulações em 3D. Como afirmou a coreógrafa e artista de media Helen Skye, numa entrevista a Megan Beckwith em 2004: “To pose questions usually in our work about are the alterations of how we are being transformed as a society, and in lots of ways by the layering of technological systems which are becoming more and more a part of our way life is” (Barnett, 2009).

O que é então uma *performance*? O que é o movimento nesta peça? O que é uma coreografia? Referimo-nos aqui ao movimento específico a uma *performance*, a uma dança, a que segundo José Gil acredita ser na dança contemporânea e, referindo-se à dança e sua linguagem, “um conjunto de movimentos que possui um nexos, quer dizer uma lógica (...). Tratando-se de uma coreografia improvisada, a exigência de nexos mantêm-se, ainda que se abandone parcialmente a ideia de pré-concepção”. Acrescenta ainda: “O que é então um nexos de movimentos

²¹ *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 7, No. 1, Article 5, Publication date: February 2009, p.45.

dançados? Não é ditado nem pela sua finalidade nem pela sua expressividade”. Tomemos à letra as seguintes palavras de Mercê Cunningham: “ Se um bailarino dança – o que não é o mesmo que ter teorias sobre dança ou sobre o desejo de dançar ou sobre ensaios que se fazem para dançar ou sobre as recordações deixadas no corpo pela dança de algum outro - mas se um bailarino dança, já está lá tudo. O sentido está lá, se é isso que queremos ».²²

A obra em análise tem um princípio meio e fim, Lynn Blom e L.Tarin Chaplin, na obra *The intimate Act of Choreology*, referem a importância de considerar uma introdução, desenvolvimento e clímax. Na peça, verificamos que há uma história que é introduzida e um crescendo tanto na dramaturgia como no movimento e em paralelo com o vídeo; introdução do tema, introdução do som, desenvolvimento do tema com interação com o vídeo e clímax com todos os elementos em palco.

A *Fábrica* é uma co-criação, e como Clara Andermatt referiu durante a unidade curricular que conduziu no Mestrado, partilhando as suas experiências como criadora da obra *O Toque*: “Viajámos em conjunto e assim continuamos, sempre com a consciência do que estamos a fazer e não do como estamos a fazer (...) ela é habitada espontaneamente por personagens, objectos, e emoções que tocam e que se ouvem. “

A *Fábrica* foi pensada projectada e organizada para o contexto do Festival *Monstra*. Com uma preocupação que começava na transmissão da ideia, incorporação do movimento, e o “transporte” de toda a estrutura coreográfica para o palco num espaço de tempo muito curto. Com uma população heterogénea que engloba pessoas dos 17 anos aos 30, com diferentes percursos e vivências, fortemente enraizada nas premissas baseadas na concepção de criação de movimento de Doris Humphrey²³.

1 - A simetria não tem vida.

2 – Em composição coreográfica contemporânea a bidimensionalidade é fatal, o corpo humano é tridimensional.

3 - O movimento parece sempre mais lento e mais fraco no palco.

4 - O olho é mais rápido do que o ouvido.

²² Gil, José, 2001, *Movimento Total, corpo e a dança*, Lisboa, Relógio D' água

²³ Huxley, Michael & Witt, Humphrey Doris, 2003, *The Twentieth – Century Performance Reader*, London, Routledge, capítulo 29

- 5 - Todas as danças são muito longas, a monotonia é fatal.
- 6 - Procurar contrastes no movimento.
- 7 - Não sermos escravos da música, mas também não a devemos mutilar.
- 8 - Não intelectualizar.
- 9 - Motivar o movimento.
- 10 - Ouvir conselhos qualificados (não ser arrogante).

Durante a segunda metade do século XX, os recursos coreográficos e, por consequência, as ferramentas de composição coreográfica, passaram a ter um campo de acção mais alargado, através do diálogo interdisciplinar. Um exemplo é o da transferência dos princípios composicionais do Minimalismo (das belas Artes para a coreografia), que Yvonne Rainer (1968) propõe. A introdução de movimentos do quotidiano (ou pedestre), a repetição, *performance* neutral de actividades e tarefas, simplicidade e igualdade (de géneros) no movimento e nas estruturas composicionais (elementos que caracterizavam particularmente a investigação sobre movimento levada a cabo pelos membros do Grupo Judson Church), ampliaram os materiais e métodos coreográficos.

Na peça *A Fábrica*, os *performers* tiveram que explorar movimento e simultaneamente interagir com os suportes tecnológicos. O objectivo estava em conjugar vários factores (tecnológicos, humanos, espaço e duração) num curto espaço de tempo, de forma a criar uma *performance* onde estavam igualmente exploradas as possibilidades do movimento e do gesto. Os bailarinos encarnaram e assumiram o papel de artistas visuais, isto é, tiveram que ter a noção do todo; marcações dentro do espaço performativo, relação com os outros *performers* e com os projectores e espaço sonoro.

Em criação coreográfica, cânones estilísticos foram quebrados e por vezes, outros foram destituídos e posteriormente novamente repostos. “Novos conceitos foram criados em paralelo (...) com inúmeros movimentos e escolas, muitos deles apoiados por manifestos programáticos que se foram sucedendo ao longo do século e que se revelaram particularmente dinâmicos e inovadores nos primeiros decénios”²⁴.

²⁴ Ferrari, Sílvia, 2001, *Guia de História da Arte Contemporânea*, Lisboa, Presença, pp. 7

A *Fábrica* é uma co-criação, fruto da de uma vontade de fundir tecnologia e movimento, é o resultado de uma partilha a todos os níveis, vídeo, espaço sonoro e movimento, na tentativa de transmitir uma visão pessoal de um objecto artístico.

Do ponto de vista histórico, poderá ser relevante referir a bailarina e cineasta ucraniana Maya Deren, que introduziu um modo diferente de pensar e agir na convergência entre os Média (neste caso, o cinema de animação) e a dança. No seu artigo *Choreography for the Camera*, publicado na *Dance Magazine*, em Outubro de 1945, afirmou que, “o bailarino e o realizador deveriam saber um pouco do trabalho um do outro, para que, o filme se tornasse uma obra híbrida”. Maya Deren não acreditava numa criação aonde o bailarino ou coreógrafo estivesse unicamente preocupado com a própria composição e execução coreográfica e por outro lado, o realizador estivesse unicamente preocupado com os efeitos pictóricos da fotografia.

Ainda nos Estados Unidos, outras contribuições importantes vieram do coreógrafo americano Merce Cunningham, que desde a década de 1970 já trabalhava em parceria com o realizador de vídeo Charles Atlas e, mais recentemente, com Elliot Kaplan. Na Bélgica, na década de 1980, a coreógrafa Anne Teresa De Keersmaeker, directora da Companhia Rosas, criou obras com, realizadores, músicos. Lloyd Newson, criador inglês da companhia DV8, trabalhou com David Hinton e Clara Van Gool.

Chegamos ao Século XXI a um novo ecossistema de linguagens e caracterizado por uma pluralidade de saberes, resultado do cruzamento do cenário cultural com a oralidade, dança, música, teatro, hibridizados nas novas tecnologias.

A tecnologia, neste caso, a animação é uma ferramenta para a conexão de corpos e ideias, preconizado por pessoas comuns, aonde sem pré conceitos em relação a clichés corporais ou outros, através da partilha de experiências, os participantes sentiram no corpo e na mente, como o corpo faz todo o sentido no tempo e no espaço.

O que é a Animação em cinema? Até há poucos anos, poderíamos dizer que era a captação quadro a quadro, de um movimento que na realidade não existe. Hoje, diríamos que é a captação de imagens, que cria a ilusão de movimento e que estas serão os filmes, nas suas técnicas e nos temas que abordam.

Nesta peça movimento, espaço sonoro e vídeo são uma estrutura só e, só fazem sentido se considerados como um todo. Fernando Galrito Referindo-se à sua obra. *txt*, com a qual nos identificamos em termos de opção estética, e como consta no dossier de Imprensa, afirma que, “imagens e corpos são um único. As palavras são importantes, como os gestos (e movimentos)

ou como as imagens que delas resultam”. Estão lá para provocar reacções fortes, pelo seu valor e pelo seu movimento. E o movimento é por vezes o fundamental para captar o imaginário. Como um bailarino, quando manipulado pode ser, um humano, mas também pode ser um animal, um objecto inanimado, no entanto os seus movimentos continuam a ser uma forma de dança.

“As imagens e corpos em movimento apresentam como um conjunto de experiências que emergem das periferias do corpo e da consciência. Os movimentos gerados pelos diferentes personagens, performer e (...), são a representação da relação entre ambos. Transportando cada um; o corpo do performer e as imagens/palavras, uma energia cinética que possibilita uma expressão da fisicalidade inerente a ambos, que represente e possa ser entendida como uma manifestação de vida “ (dossiê de Imprensa.txt).

Na génese da ideia *A Fábrica* está também presente o trabalho de Andy Warhol. Mencionamos a Pop Art, uma vez que “esta corrente inspira-se nos elementos que concretizam a vida quotidiana, universalmente constituída por ritos que se repetem indiferenciadamente (...) sempre no limite entre a reprodução acrílica do real, potencialmente trágica na impassibilidade de espelho implacável, e uma interpretação irónica da cultura de massas difundida pela sociedade de consumo”.²⁵ Consideramos que poderá haver reminiscências ao trabalho de Warhol, tanto no movimento como no vídeo aonde a ideia de repetição, cópia e manipulação está intrínseca. Verificando-se a mesma premissa no penteado, com cabelos amarrados, de todos os performers do género feminino, na cor dos lábios, pintados com *baton* vermelho da mesma cor dos sapatos. A mesma linha estética foi mantida na escolha dos figurinos, cor de carne. Houve a tentativa de multiplicar a imagem da mulher, com o número de participantes femininos, aonde a ideia que se pretende passar é a de uma multidão sem identidade própria, produto da cópia.

Andy Warhol é o autor da obra *Twenty Marilyn* (1962), esta obra retrata a actriz Marilyn Monroe, ícon de beleza feminina dos anos 60. Nesta obra, é visível a propensão de Warhol para a repetição obsessiva da imagem que o leva a descobrir uma técnica de impressão em seda, que lhe permite reproduzir fotografias, alterando-lhes a cor. Este método revelou-se tão simples que qualquer pessoa poderá proceder à sua execução, como numa fábrica. Com aparente indiferença, Warhol oferece ao espectador várias *Marilyns* alinhadas como as latas de Campbell.²⁶

²⁵ Ferrari, Silvia, 2001, *Guia de História da Arte Contemporânea*, Lisboa, Presença, pp.123

²⁶ Ferrari, Silvia, 2001, *Guia de História da Arte Contemporânea*, Lisboa, Presença

Há na peça a que este relatório se refere, uma enfatização de um padrão de interacção não igualitária entre homem e mulher, do género feminino e do género masculino de uma forma consciente e simbólica. Segundo Fazenda, “os símbolos desempenham um importante papel nos processos de reconstrução e expressão performativa das experiências. Na dança teatral, são vários os elementos que podem funcionar como símbolos, desde gestos, acções, relações entre bailarinos e objectos”. Por símbolo, entende-se, como define Victor Turner: “uma coisa consensualmente considerada como tipificando, representando ou evocando algo, por possuir qualidades análogas ou por associação real ou mental” (Fazenda,)²⁷.

A mulher, representa algo manipulável e o homem representa aquele ou aquilo que tem a faculdade e o poder de manipular. Fazenda refere-se à questão do “aspecto significativo de ordem sociocultural que pode ser considerado num espectáculo é o que adquire visibilidade através do tipo de relações que se estabelecem entre os géneros (...) Responder à questão” com quem se dança.”²⁸

Há toda uma simbologia na peça, tanto nos adereços, como no vídeo, como quando visualizamos no vídeo a imagem de umas tenazes/garras, que repetem sempre a mesma acção: tentativa de agarrar os “objectos”, passíveis de serem manipulados e transformados na fábrica.

A Fábrica é uma peça criada a partir de uma motivação e um conceito concreto. Durante o processo de criação verificou-se que a duração do Workshop deveria ter sido ligeiramente estendida, por duas razões:

1 - Dificuldades na concretização do vídeo, devido à morosidade e complexidade na elaboração de um trabalho desta natureza;

2 - Trabalho preparatório com os participantes para a pesquisa de movimento com os participantes.

Constatou-se que deveríamos ter equacionado de outra forma a elaboração do vídeo, isto é, embora soubéssemos que a técnica empregue era morosa, nunca equacionámos o quanto seria complicado o trabalho. Houve *items* do projecto do vídeo que não foram feitos simplesmente porque se revelaram infazíveis durante o espaço de tempo que havia para a sua concretização.

²⁷ Fazenda, Maria José, 2007, *Dança Teatral*, Lisboa, Celta, pp.112

²⁸ Fazenda, Maria José, 2007, *Dança Teatral*, Lisboa, Celta, pp.112

Consideramos que de uma forma global o trabalho foi positivo e sobretudo gratificante, embora angustiante por um lado, durante o processo foi verificado que na prática muitos parâmetros tiveram que ser reestruturados e até colocados em Stand-by, por questões de tempo e falta de recursos financeiros. Concluimos que de futuro deveremos equacionar e considerar de outra forma o factor co-criação, a saber, há uma dependência inerente a toda esta questão, que é positiva, mas condicionante em várias frentes, nomeadamente na organização da comunicação e cumprimento de prazos entre os co-criadores. Havia a necessidade premente de cumprir prazos nas diferentes etapas; inicialmente com questões relativamente à apresentação no Festival, depois com a conclusão do vídeo e espaço sonoro o que atrasou a conclusão da criação.

Os problemas técnicos foram vários: Inicialmente foi considerada a possibilidade de usar 3 projectores, mas essa questão foi colocada de parte a 2 dias da estreia porque não havia um terceiro. Utilizamos 2 projectores, um que estava na régie, usado para a projecção total da tela e um segundo que estava no limite da boca de cena, utilizado para as projecções no corpo do bailarino, e que foi accionado por um elemento da produção.

Outra questão que não foi correctamente equacionada foi a iluminação. Foi idealizado para a peça uma iluminação inicial, para a secção Espacialização, que enfatizasse os performers da cintura para baixo e essa opção não foi possível por questões técnicas. Para os duetos queríamos *follow spots* a percorrer os vários duetos, que não se concretizou e falhou por completo na apresentação, devido ao facto de no próprio dia termos constatado que não tínhamos ninguém para operar as luzes, embora inicialmente houvesse essa garantia por parte da produção do Festival em que se inseriu. Aprendemos que devemos ter total controlo de todas as questões técnicas e artísticas; desde a produção, até à apresentação da criação, muito embora o contexto em que a Fábrica foi apresentada, uma produção dentro de outra produção, fosse uma situação particular, uma vez que existia uma equipa técnica.

3.4 - Conclusão

Poderemos considerar que a *performance*, *A Fábrica* cumpriu os objectivos a que se propôs no projecto, nomeadamente; Peça de Dança para a comunidade e *performance* de cruzamento com cinema de animação, tendo sido apresentada num evento cultural, O Festival de Cinema de Animação de Lisboa – *A Monstra*.

Há na peça A Fábrica uma separação entre espectador e *performers*, e como refere Maria José Fazenda, as características fundamentais da dança teatral são as seguintes: “estabelecem uma

separação entre intérprete e espectadores, ocorrem num lugar propositadamente preparado para o efeito, reporta-se ao mundo de uma forma reflexiva, comunicativa e, é susceptível de gerar várias interpretações por quem, detendo o conhecimento do sistema de significados gerados pelo movimento, a observa”.

O objectivo era articular a dança com o cinema de animação num contexto contemporâneo produto de uma imagem actual, na tentativa de encontrar uma linha estética, uma assinatura.

A motivação e o desafio prendiam-se com o trabalho com a comunidade, balizado pelos métodos de criação coreográfica ministrados durante as unidades curriculares do Mestrado na Especialidade em Criação coreográfica. Na metodologia abordada e durante o processo foram consideradas e valorizadas as diferenças a nível físico e psicológico dos intérpretes com o intuito de promover a pesquisa de movimento com a comunidade e como refere Ken Bartlett no artigo *Love Difference: Why is Diversity Important in Community “Dance? For me, it is in the sharing of our differences in our dancing, that we see and recognise what we have in common, for if, when we engage in community dance, we can enter dialogue about our differences, we can promote greater understanding for the individual within the group and the group as a part of its wider community “(Amans, 2008).*

A apresentação da *performance* foi o ultrapassar de uma etapa importante para nós, crescemos enquanto pessoa e artista. Temos a pretensão de um dia a criação a que este relatório se refere possa ser considerada uma obra de arte.

O que é uma obra de Arte? Embora não seja consensual a definição do que significa na realidade; segundo a curadora do Centro de arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian: “(...) que sabemos é que perante uma obra de arte sentimos que ela fica um pouco em nós e conosco ou absolutamente nada. Talvez seja essa a perdurabilidade que importa”, Leonor Nazaré.²⁹

Bill T. Jones, numa entrevista ao *Ballet Review*, em resposta à pergunta, quais os seus propósitos para a criação uma obra, afirmou; “É criar uma entidade que se move numa determinada direcção, que tem um cheiro, um sentimento, que pode ter um efeito. Crio uma entidade que é forte por ela própria, algo que valha a pena esforçar-me para atingir. Eu tenho sentimentos e quero comunicar... e tenho que os conseguir traduzir para uma linguagem de palco entrevista.”³⁰ Segundo as considerações de Betty Redfern³¹, para percebermos as

²⁹ Nazaré, Leonor, 2010, *Notas e reflexões pessoais em Teoria e Estética da Arte Contemporânea*

³⁰ Huxley, Michael & Witts, Noel, 2002, *The Twentieth-Century Performance*, London, Routledge, pp.224

temáticas à volta desta matéria, “ (...) primeiro, em vez de perguntar o que significa arte (ou obra de arte) ou o que a palavra arte quer dizer, devemos considerar a palavra ou frase como é comumente usada e aceita na linguagem quotidiana... Em segundo lugar, em vez de tentar descobrir alguma propriedade ou propriedades comuns e peculiares aos vários casos de (digamos) de arte, devemos procurar semelhanças entre elas “ (Redfern, 1983.)

Partilhamos dos pensamentos de Betty Redfern relativamente à sua visão do que é Arte: *Mas “não importa o quão experimental ou revolucionária é a apresentação, seja em termos do que é apresentado; tem de haver semelhanças suficientes entre o velho e o novo quadro para que sejamos capazes de acomodar quaisquer inovações dentro do nosso conceito existente de arte. Quando se pergunta se algo é uma nova forma de arte ou não arte é precisamente quando o quadro institucional é tenso ao ponto de ruptura - como, por exemplo, quando uma audiência é necessária para explorar um labirinto num apartamento, e quando finalmente, descobre (ou não, conforme o caso), uma bailarina deitada imóvel, e a *performance* toda é reivindicada como sendo uma dança. Mas enquanto algumas convenções permanecem, é possível que o nosso conceito de arte, ou de uma forma de arte particular, é ampliada e enriquecida, talvez drasticamente revisto “ (Redfern, 1983)³²*

Na sociedade contemporânea a informação é global e tudo acontece a um ritmo alucinante, *as tendências e normas artísticas evoluem constantemente e não são fixas, podendo novas danças e abordagens da mesma alcançar o Status de Arte.* Há uma dinâmica muito forte no conceito de Arte e como afirma Betty Redfern “Em referência para o que tem acontecido no passado como uma parte necessária de qualquer explicação satisfatória de uma arte não, implica, portanto, um conceito rígido. Paradoxalmente, talvez, é a continuidade de certas normas e práticas culturais que promovem a sua flexibilidade e elasticidade, sem elas a inovação seria impossível, pois, como vimos anteriormente, as tradições são necessárias para que haja novos desenvolvimentos. A Dança moderna, por exemplo, surgiu como uma consequência directa do ballet clássico, e poderia ser entendida como um novo tipo de dança. E enquanto algumas convenções (...) de tempos a tempos, têm sido abandonadas, especialmente pelos Pós-modernos, há reflexões, conexões com apresentações anteriores que permanecem, e têm de permanecer (embora não precisem de ser as mesmas conexões que persistam). Caso contrário, como disse

³¹Redfern, Betty, 1983, *Dance, Art and Aesthetics*, London, Dance Books Ltd., pp.26

³² Redfern, Betty, 1983, *Dance, Art and Aesthetics*, London, Dance Books Ltd., pp.32

anteriormente, estes "pedaços" (um termo utilizado para definir "obras", por alguns artistas contemporâneos) não poderia ser visto como arte, talvez nem mesmo a dança "(Redfern, 1983).³³

A nossa tentativa de explicitação do que é a peça A Fábrica, não fecha a leitura do espectador, a Arte tem a capacidade de criar realidades e ficções criar algo que não esteja preso a uma perspectiva objectiva. Fomos inspirados a todos os níveis, porém houve uma tentativa de não imitar, mas sem fazer uma releitura das nossas preferências estéticas. "Na verdade, o espectador informado, ouvinte ou leitor, crítico, um historiador de arte, um coleccionador ou um biógrafo - pode encontrar muitas vezes uma certa coerência entre os itens da produção total de um artista individual, ou de um grupo, de uma forma mais satisfatória do que o artista ou um determinado grupo em causa. Geralmente é o conhecedor que é o primeiro sentir os movimentos na arte. Por outro lado, são as pessoas comuns (que não pertencem ao meio artístico) que tendem a ser mais resistentes às mudanças, rupturas e desenvolvimentos. Eles (público menos informado), por vezes, perdem literalmente, o rumo, não encontram pontos de referência com obras de arte já existentes. O que é necessário em tais circunstâncias é alguém que possa travar, por assim dizer, o que é familiar; a repetir, temos que começar com o que pode ser visto como arte. Mas tudo depende, como já indicado, a ambas as partes ser capaz de admitir uma vasta gama de preocupações e valores comuns. O pretense apreciador será capaz de compreender as semelhanças para que se encontre algum sentido "(Redfern, 1983).³⁴

Arthur Shopenhauer disse: "a arte é uma forma de escapar ao triste estado do próprio homem (...) a arte é a conciliação entre o desejo e a consciência. A consciência estética é um estado de contemplação desinteressada. A arte fala a linguagem da intuição e não da reflexão, é complementar à Filosofia ética e religião".

A Fábrica é desde o início um *Work in progress* e, encontra-se na presente data em fase de finalização, embora o projecto a que este relatório se refere tenha cumprido com os objectivos a que se propôs, a peça não está finalizada.

Partilhamos das palavras de Pae White quando diz: "Gosto da ideia de que tudo que há no mundo tem a possibilidade de ser reintroduzido como uma peça de arte, mesmo que seja apenas um motivo".³⁵

³³ Redfern, Betty, 1983, *Dance, Art and Aesthetics*, London, Dance Books Ltd., pp38

³⁴ Redfern, Betty, 1983, *Dance, Art and Aesthetics*, London, Dance Books Ltd., pp39

³⁵ Holzwarth, Hans Werner, 2008, *Art Now*, Vol. 3, Germany, Taschen

Agradecimentos

A criadora agradece a: Professor Vítor Garcia, Professora Doutora Maria José Fazenda, Professora Paula Varanda, Tiago Albuquerque, Marco Moutinho e a todos os participantes do *workshop*, sem os quais *A Fábrica* não teria sido possível realizar-se, nem continuar a fabricar.

Referências Bibliográficas

- AMANS, Diane, 2008, *An Introduction to Community Dance Practice*, Hampshire, Palgrave Macmillan.
- Bell, Julian, 2001, *Espelho do Mundo Uma Nova História da Arte*, Lisboa, Orfeu Negro
- Blom, Lynne Anne, Chaplin, L.Tarin, 1982, *The Intimate Act of Choreography*, USA, University of Pittsburgh Press, ISBN 0-8229-3463-9.
- Dunlop, Valerie Preston, Colberg, Ana Sanchez, 2002 *Dance and the performative a choreological perspective, Laban and beyond*, London, Verve.
- Fazenda, Maria José, Dança, 2007, *Dança Teatral, Ideias, Experiências, Ações*, Lisboa, Celta.
- Farguell, Roger W.M, 2001, *Figuras da Dança*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.
- Ferrari, Sílvia, 2001, *Guia de História da Arte Contemporânea*, Lisboa, Presença.
- Gil, José, 2001), *Movimento Total o Corpo e a Dança*, Lisboa, Relógio D'Água.
- Holzwarth, Hans Werner, 2008, *Art Now*, Vol. 3 , Taschen, ISBN 978-3-8365-0512-3.
- Huxley, Michael & Noel Witts, 2003, *The Twentieth – Century Performance Reader*, London, Routledge.
- Jordan, Stephanie, Dave, Allen, 1993, *Parallel Lines Media Representations of Dance*, UK, The Arts Council of Great Britain.
- Martin, Sylvia(2006) *Video Art*, Germany, Taschen
- Turner, Margery J., 1971, *New Dance, Approches to Nonliteral Choreography*, London, University of Pittsburgh Press.

Referências Electrónicas

- Barnett, Angela, 2009, *The dancing body as a screen: Synchronizing projected motion graphics onto the human form in contemporary dance*. ACM Comput. Entertain. 7, 1, Article 5, February 2009, 32 - ACM Reference Format
- Fontana, Bill. (s/d). Resoundings. Em <http://www.resoundings.org/Pages/Resoundings.html>. Acesso em 2012-05-27
- Klaus Obermaier, *The Strange dance of New Media*, In Digimag, the Digicult's Project Magazine, Issue 23, April, 2007, acesso a 2012 - 06 – 11 e disponível em: <http://www.digicult.it/digimag/issue-023/klaus-obermaier-the-strange-dance-of-new-media/>

Lilian Campesato, *Som, espaço e tempo na arte sonora*, artigo apresentado XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM), Brasília – 2006 disponível em http://www.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/anppom_2006.pdf acesso em 27 de Maio 2012-05-27

Social Paterns, Klaus Obermaier
<http://www.labiennale.org/en/dance/program/chunky-move.html?back=true>, acesso em 2012-04-25

http://www.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/anppom_2006.pdf , acesso em 2012-03-28

<http://mundodadanca1.blogspot.pt/2010/09/iluminacao-cenica-na-danca.html>, acesso a 2012-03-28

<http://www.akiosuzuki.com/web/profile01-en.html>, acesso a 2012-05-26

<http://www.communitydance.org.uk/about-community-dance.html>; acesso em, 2011-12-01

www.australianstage.com.au/reviews/, acesso em 2012-04-11

www.bluedrum.ie/documents/CultureAndClassStandard.pdf, acesso em 2012-05-01

Visionamentos Youtube

Ars Electrónica Futurelab & Klaus Obermaier. Apparition, visionado a 201 - 12- 28 e disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=WRQc_07UbbA&feature=related

Brilho, Chunky Move, visionado a 2012 - 01- 09 disponível em:
http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CDcQ8ggwAA&url=http%3A%2F%2Ftranslate.google.com%2Ftranslate%3Fhl%3Dpt-PT%26langpair%3Den%257Cpt%26u%3Dhttp%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%253Fv%253DBVW92VR8n9M&ei=fCl3T-XDN8qQ0AWeh7i-DQ&usq=AFQjCNFT251FMZ6wfB4o-iiYxtBtzTXaOg&sig2=qjRIYOHkymIz2WxkZkRT_Q

Contact Improv performance – words became stones light and back again, visionado a 2011-12-16 e disponível em: <http://youtu.be/uLi-vqVpxFQ>

Contact Improvisation in performance, visionado a 2012 - 01- 16 e disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=7p2Tof2y1yQ&feature=colike>
Gideon Obarzaneks Digital Moves, Disponível em:<http://youtu.be/qaT64TYsVgA>

Chunky Move's ConneHuxleycted, visionado a 2012 - 01- 16 e disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=VgKxTcds2V8&feature=related>

Forsythe-Reorganizing-Isometries-2-Different Scales, visionado a 2011 - 12- 16 e disponível em:
http://www.youtube.com/watch?v=9-32m8LE5Xg&list=WL4192A50C67A871BE&index=102&feature=plpp_video

Headspace Spatial Robot Kinetic Sculpture, visionado a 2011-12-02, e disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=mr7rGLngvVc&feature=fvwrel>

Klaus Obermaier, Chris Haring: D.V.V.E. –digital amplified video engine – 1998/2000, visionado a 2011 - 11- 09 e disponível em:<http://www.youtube.com/watch?v=1bhNjYTQFQY>

LAB 15| Alexander Ekman|Nederlands Dans Theater |, visionado a 2012 - 01- 16, e disponível:
http://www.youtube.com/watch?v=kGSJ2Orxf_M&feature=bf_next&list=FLrWwv5Z9_ViMUzVqTf-T0Vg

Mortal Engine by Chunky Move Mortal Engine, visionado a 2012 - 02- 01 e disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=sbjOMualLVs&feature=related>

social patterns – Klaus Obermaier, visionado a 2012 - 01- 16 e disponível em:
<http://www.labiennale.org/en/dance/program/chunky-move.html?back=true>

Talking Head" Chris Haring / Liquid Loft, visionado a 2012 - 01- 16 e disponível em:
["http://www.youtube.com/watch?v=toDITKTgJN8&feature=bf_next&list=FLrWwv5Z9_ViMUzVqTf-T0Vg](http://www.youtube.com/watch?v=toDITKTgJN8&feature=bf_next&list=FLrWwv5Z9_ViMUzVqTf-T0Vg) (há uma fusão do vídeo com o real físico, e uma distorção das fisionomias).

The lost of small details, William Forsythe, visionado a 2012 - 01- 06 e disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=P4xH96Oikos>

Virtual Mapping on the Body, visionado a 2012 - 01- 16 e disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=KjeaqVwZ3r4&feature=related>

h Headspace Spatial Robot Kinetic Sculpture, visionado a 2011 - 11- 14 e disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=mr7rGLngvVc&feature=fvwrel>

William Forsythe – Solo – Crystal Pite, visionado a 2012 - 01- 06 e disponível em:
http://www.youtube.com/watch?v=k6bqFBYSJ6E&feature=bf_next&list=WL4192A50C67A871BE

Anexos

1 - Folha de Sala



“Nascemos originais e morremos cópias”

Bernard Pomerance

A performance A Fábrica é o reflexo do interesse em abordar algumas das questões relacionadas com a Mulher Contemporânea: o papel, o estatuto, e os ícones que remetem para a imagem idealizada pelos media, fomentadora do consumo. Pretende-se explorar os artifícios que parecem estar colados à Mulher contemporânea, como sejam: a Mulher objecto, descartável, presa ao consumismo e a alguns dos cânones instituídos.

A Fábrica foi construída a partir de um Workshop, aberto ao público, na tentativa de criar novas relações entre o cinema de animação e o movimento numa perspectiva interactiva, tendo como base a ideia de multiplicação, da cópia e a uniformização da imagem. Pretende-se articular algumas questões inerentes aos clichés conotados com a Mulher; as linhas de montagem fabris, o consumismo, e a manipulação pelos media. O ícone, sapatos de salto alto, é revisitado durante a performance talvez por poderem ser considerados um símbolo de subserviência, e de opressão, mas também de altivez, e de estilização da figura, atributos que condicionam igualmente o movimento. A dramaturgia pretende remeter para a sociedade de consumo. Sociedade esta que em segundos vomita das diferentes fábricas, milhões de objectos iguais, que rapidamente são engolidos nas mais diferentes vertentes. Ou seja há uma máquina em pleno funcionamento que suporta toda esta engrenagem.

Todos contribuímos para a fábrica se manter, todos somos a fábrica.
Todos queremos fazer parte da fábrica.

Marina Frangioia

Ficha Técnica

Criação – Marina Frangioia

Video – Tiago Albuquerque

Espaço Sonoro – Marco Moutinho

Ensaiaadora - Carolina Morais

Fotografia - Dunya Rodrigues

Apoio técnico (luz e som) – Miguel Pereira

Produção – Marina Frangioia e João Romãozinho

Figurinos – Marina Frangioia

Intérpretes:

Adelaide Rodrigues, André Raposo, Angelo Cid Neto, Bruno Rodrigues, Cíntia Duarte, Débora Lopes, Elisa Generoso, Estela Lourenço, Filipa Alves, Francisca Campos, Joana Duarte, Judice Neto, Laura Boavida, Miguel Enes, Sara Chéu, Sara Sousa, Soraia Sabrosa, Telmo Pereira

Apoios:

Auditório Padre Carlos Alberto Guimarães, Shadowplay Professional Vídeo, Lda, Arquitecta Carla Duarte, Junta de Freguesia de Alcântara

Agradecimentos:

Victor Garcia, Fernando Galrito, Maria José Fazenda, Paula Varanda, Jorge Nuno Sá, Ana Barbosa, Paula Borges, Maria do Céu Lemos, Ricardo Clara Couto, Pedro Costa e Silva, Festival Monstra.

2 - Orçamento

Exemplo de Orçamento:

Este orçamento é especificamente delineado para uma realização da *performance A FÁBRICA* no Pavilhão do Conhecimento, pelo que os valores apresentados não correspondem ao custo real do espectáculo.

Descrição	Valor	Observações	Orçamento Interno
Direção Artística + Produção	500.00 €	Despesas da diretora artística para efeitos de deslocação e outras relacionadas com a realização da <i>performance</i> no espaço do Pavilhão do Conhecimento; despesas relacionadas com deslocações, comunicações e alimentação da equipa de produção (2 pessoas) para a realização da <i>performance</i> no Pavilhão do Conhecimento	Marina Frangioia: 300€ Produção: João Romãozinho:150€ Supervisão: Inês Lampreia: 50€
Bailarinos	400,00 €	Honorários dos bailarinos (4 pessoas) para a realização da <i>performance</i> no espaço do Pavilhão do Conhecimento	(100.00€ x 4 px)
Performers (8 pax)	160.00 €	Custos relacionados com deslocação e alimentação de ensaios e apresentação da <i>performance</i> no Pavilhão do Conhecimento	(20.00€ x 8 pax)
Direção de Imagem + Som (2 px)	150.00 €	Realização de efeitos, compositing de imagem e som	75€ para Tiago Albuquerque e 75€ para Marco
Figurinos	220.00€	Maillot + sapatos	15€ maillot x 4: 60€ 40€ sapatos 4: 160€
Equipamentos	5 000.00 €	Aluguer de equipamentos específicos de imagem, de som e de luz.	
Total	6430.00€		
Total sem equipamento/técnicos	1430.00€		

* O valor é acrescido de IVA à taxa em vigor

3 - Carta da Estrutura de Acolhimento



Lisboa, 6 Junho 2012

A MONSTRA – FESTIVAL DE CINEMA DE ANIMAÇÃO DE LISBOA, recebeu, no dia 19 de Março de 2012, na sessão de abertura do certame, a peça “**A Fábrica**”.

Este projecto integrou-se perfeitamente na estrutura que o acolheu.

Fernando Galrito
Director artístico – Festival Monstra



FESTIVAL DE ANIMAÇÃO DE LISBOA
Av. Rio de Janeiro 19, 3º Esq. | 1700-330 LISBOA | PORTUGAL
00 351 918453750 | producao@monstrafestival.com