

Rogério Amaral Bento

Processo e Criação de uma Performance Teatral

"Os Silva"

Trabalho de Projeto

Animação Artística

Trabalho efectuado sob a orientação de
Professora Doutora Madalena Leitão
Mestre Jorge Fraga de Mendonça





DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE CIENTÍFICA

Rogério Amaral bento n.º 6427 do curso de Mestrado em Animação Artística, declara sob compromisso de honra, que o trabalho de projeto é inédito e foi especialmente escrito para este efeito.

....., de de 20.....

O aluno, _____

DEDICATÓRIA

Dedico este meu trabalho a todos os Artistas que fazem da rua o seu palco da vida e que utilizam os espaços ditos não convencionais para apresentarem os seus trabalhos às pessoas que se atrevem a fazer uma paragem no seu percurso entreterendo-as e despertando-as para outras dimensões da arte.

AGRADECIMENTOS

Família.

Mestre Fraga, Doutora Madalena Leitão e ao corpo docente da Escola Superior de Educação de Viseu que tornou possível este meu caminho.

Ana Carlos, Lina Almeida, Mariana Veloso, Rui Pêva, Joana Barros e à restante turma de mestrado.

Nelson Dias, Carlos Henriques, Amílcar Monteiro, Carlos Figueiredo, Luís Belo, Daniela Fernandes, Daniel Vasconcelos, Sofia Ferreira, José Loureiro e todos aqueles que me incentivaram.

Agradeço à vida por me permitir este contato com a Criação Artística.

RESUMO

Cada vez mais a pluralidade artística num processo e no seu produto final é apontada como referência pelos mais variados artistas. A performance é cada vez mais reconhecida como um poderoso meio de expressão artística. Esta forma de arte foi a nossa proposta para demonstrar que o corpo comunica, fazendo deste a primeira forma de visibilidade humana.

Nos processos sociais, a linguagem corporal é um instrumento fundamental não necessitando em algumas situações das palavras para comunicar. O nosso corpo transmite sempre uma mensagem. Uma nova linguagem física baseada em signos corporais e não mais em palavras vem comprovar que o modo como o corpo organiza as informações é como se estivesse a organizar o pensamento. A comunicação acontece porque existe um sistema de signos capaz de transmitir as informações.

Todo o processo criativo deu origem a um espetáculo intitulado "Os Silva" que teve como ponto de partida a obra "Seis propostas para o próximo milénio" de Italo Calvino. Com base no referido texto, criou-se uma performance de rua representando cinco dessas seis propostas, através da criação de cinco personagens que fossem representativas de cada uma das propostas enunciadas por Calvino.

PALAVRA-CHAVE

Performance; Corpo e Movimento; Dramaturgia; Ator/Performer; Animação Teatral; Burlesco

ABSTRACT

Increasingly artistic plurality in a process and its final product is touted as a reference for all kinds of artists. The performance is increasingly recognized as a powerful means of artistic expression. This art form was our proposal to show that the body communicates, making this the first form of human visibility.

In social processes, corporal language is a vital tool for some situations not requiring words to communicate. Our body always conveys a message. A new physics -based language signs and no more words come to prove how the body organizes the information it's like organize thinking. For communication happens because there is a system of signs, capable of transmitting information.

The whole creative process gave a show titled "The Silva" had as its starting point the work "Six proposals for the next millennium" by Italo Calvino. Based on this text, it is created a street performance representing five of the six proposals, through the creation of five characters that were representative of each of the proposals presented by Calvin.

KEYWORDS

Performance; Body and Movement; Dramaturgy; Actor/Performer; Theater; Vaudeville

ÍNDICE

Índice de quadros	VIII
Introdução	1
CAPÍTULO I - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	5
1. - A performance teatral	6
1.1. - O Expressionismo no teatro	6
1.2. - Diferenciação entre Comédia Dell'Arte, Burlesco e Vaudeville	6
1.3. - O artista na origem da obra de arte	7
1.4. - Do fenómeno <i>fluxus</i> à performance	9
1.5. - O performer como agente de transformação	10
1.6. - O dramaturgo ao encontro da “narrativa” - dramatúrgica	11
2. - O corpo e o movimento	12
2.1. – O Teatro físico e a 7ª arte – cinema (mudo)	15
2.2. - A estética do movimento – A nova linguagem	16
2.3. - A performance artística e a biomecânica do corpo humano	16
3. - O teatro como espaço de Animação Artística	20
3.1. - O espaço cénico e o ator	20
3.2. - Animação e teatro – Um caminho de Animação Artística	22
CAPÍTULO II - TRABALHO DE PROJETO EM ANIMAÇÃO ARTÍSTICA	24
1. - Objetivos do trabalho de projeto	25
2. - Metodologia	26
3. - Mapeamento	27
4. - Planeamento e cronograma	28
5. - Apoio à construção do projeto	30
6. - Avaliação e instrumentos de recolha e análise de dados	30

CAPÍTULO III - MEMÓRIA DESCRITIVA DA CRIAÇÃO PERFORMATIVA	32
1. - A construção dramatúrgica	33
2. - O trabalho ator/performer	40
3. - Encenação – criação da performance	41
4. - Os figurinos, adereços, e cenografia	44
5. - A produção e divulgação da performance	45
6. - Apresentação do trabalho - estreia	46
7. - Recolha de dados avaliativos e sua análise	47
7.1. - Auto avaliação	47
7.2. - Hétero Avaliação	48
7.3. - Reflexão global	58
CAPÍTULO IV - CONCLUSÕES E REFLEXÃO CRÍTICA	59
1. - Pertinência da relação estabelecida entre a Criação e a Animação Artística	60
2. - Impacto e perçetibilidade da performance	61
3. - Perspetivas de continuidade e sustentabilidade do projecto artístico	63
4. - Ganhos para o Animador Artístico enquanto performer e criador de performances	64
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXOS	69

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro I - Tipos de ensaio	27
Quadro II - Tempo e Atividades	28
Quadro III - Cronograma de Tarefas	29
Quadro IV - A avaliação da animação teatral em relação às pessoas implicadas	31
Quadro V - Elaboração das perguntas para questionário	48
Quadro VI - Pergunta 1	49
Quadro VII - Pergunta 2	50
Quadro VIII - Pergunta 3	51
Quadro IX - Pergunta 4	53
Quadro X - Pergunta 5	54
Quadro XI - Pergunta 6	55
Quadro XII - Pergunta 7	56

“Tentarei em primeiro lugar definir o meu tema. Exactidão para mim quer dizer sobretudo três coisas:

1) um projecto da obra bem definido e bem calculado;

2) a evocação de imagens visuais nítidas, incisivas, memoráveis; em italiano temos um adjectivo que não existe em inglês, “icástico”;

3) uma linguagem o mais precisa possível como léxico e na sua capacidade de traduzir as nuances do pensamento e da imaginação” (Calvino, 1990, p.73).

INTRODUÇÃO

A palavra projeto deriva do latim “projectu” que significa lançar, relacionando-se com o verbo latino “projectare” que se poderá traduzir por lançar por diante. A realização de um projeto exige na escola, como na vida pessoal ou social, que este se precise através da elaboração de planos que estabelecem quem faz o quê, quando e quais os recursos necessários (Pavis, 2005).

Na opinião de Eisner (2005), o ensino que não desenvolve a aprendizagem tem o mesmo sentido que a venda que não incentiva a compra. A aprendizagem artística obtém-se quando é realizado um desenvolvimento das capacidades necessárias à criação e produção de formas artísticas, à percepção estética e à compreensão da arte enquanto dimensão cultural. Assim, para a compreensão da aprendizagem artística, o futuro artista deve ter presente o modo como se aprende a criar as formas artísticas, a ver as formas visuais em arte (e também na natureza) e a conhecer os aspetos que concorrem para a compreensão da arte.

O projeto em questão “Os Silva” incide sobre todo o processo criativo e a problemática da criação de uma performance de rua apresentando o corpo como médium na comunicação, assim como uma extensa lista de objetos e adereços. A forma como expomos o produto artístico pode ser o *click* da inovação. Ter o corpo como *médium* é prática comum num leque alargado de artistas, no entanto a ausência de palavras torna o desafio audaz. A corporalidade, o corpo como objeto artístico, o corpo como matéria-prima, é mote para muitos artistas contribuírem com as suas criações. O corpo é usado na comunicação como alternativa à linguagem mais presente no seio da espécie humana, que é a linguagem verbal que faz uso da palavra para comunicar algo. Este comunica, das mais variadas formas, sendo a linguagem corporal de uma grande riqueza na comunicação humana. O espetáculo/performance

vai despertar o pensamento crítico na comunidade onde é apresentado e que, neste caso concreto, são os transeuntes das ruas da cidade de Viseu.

Após a leitura da obra “As Cidades Invisíveis” de Italo Calvino, percebemos o grande potencial desta obra para a concretização do nosso projeto. No entanto, após partilha com amigos e com o co-orientador mestre Jorge Fraga, concluímos que esta obra era já muito representada. Depois de várias leituras e sugestões a obra “Seis propostas para o próximo milénio” também de Italo Calvino, pareceu-nos um bom presságio como possível alavanca para início da nossa criação. No final da leitura não restaram dúvidas e decidimos que as seis propostas iriam ser a matéria-prima do trabalho/projeto final. Representar as propostas/qualidades de Leveza, | Rapidez, | Exatidão, | Visibilidade, | Multiplicidade e | Consistência, passou a ser um desafio, e funcionando como a inspiração que faltava para a criação da performance.

Dado que um projeto se centra no desenvolvimento de um processo, existem duas características que o distinguem de um plano. Por um lado, a flexibilidade em que o projeto se vai concretizando através de uma evolução que pode não ser inteiramente prevista. A flexibilidade permite a sua adaptação e adequação constantes.

Outra característica é o contexto específico de desenvolvimento, em que o sentido de um projeto decorre desse mesmo contexto específico em que se desenvolve. O projeto tem uma dimensão temporal que articula passado, presente e futuro, num processo evolutivo que se vai construindo.

Em qualquer disciplina artística, em regra, o próprio Criador é o melhor produtor do seu trabalho. Paralelamente, ao puro ato de criar, existe uma panóplia de esforços para se conseguir concretizar o ato criativo numa produção artística. Neste projeto e em muitos outros é de ressaltar que a sinergia das diversas disciplinas atua num todo enriquecendo todo o processo criativo e o próprio Criador/Artista, tendo em conta que a partilha com outros criadores e aquisição de saberes de outras disciplinas artísticas proporcionam uma contaminação e um acumular de conhecimentos.

A Animação Artística recorre a um conjunto de recursos, em especial, às expressões artísticas como a dança, a música, o teatro, a literatura, a pintura, a performance, que assumem um papel catalisador de sinergias, valores, atitudes, demandas e vontades entre o Animador Artístico/Artista e a comunidade onde este exerce a sua coordenação e empenho.

A Animação Artística é uma expressão individual ou de grupo direcionada para a animação de outros grupos de indivíduos sem, no entanto, exigir a sua participação ativa como forma necessária à atividade. A Animação Artística pertence à criatividade

de um ou mais indivíduos que pretende fazer chegar a mensagens e imagens direcionadas a um objetivo pré-concebido e ocupar a atenção de outros indivíduos reunidos para esse fim (Loureiro, 2010). “Eu sou pintor, os outros interpretam” (Weischer, cit. por Grosenick, 2005, p.534).

Este projeto surge pela constatação da capacidade do corpo poder comunicar sem o uso da palavra, utilizando diversas técnicas de representação, como a mímica, pantomina e clown e pela vontade de criar uma performance de rua, tornando-se num desafio totalmente diferente daquele que já nos propusemos até hoje.

Assim, pretendemos saber: Até que ponto a comunicação baseada numa performance física permite a comunicação da totalidade de uma mensagem? Será que a criação e apresentação desta performance é uma boa ferramenta para despertar o pensamento crítico numa determinada comunidade?

Acreditamos que a performance de rua baseada no quotidiano das pessoas pode incutir uma sensibilização cultural. A intervenção no espaço público vem acrescentar algo de novo na vida das pessoas, nem que seja apenas pelo facto de se questionarem em relação ao que estão a assistir, despertando-lhe o pensamento crítico. Acreditamos também que estes tipos de intervenção, além do crescimento pessoal como Criador, contribuem para o despertar da curiosidade artística.

Loureiro (2010) refere que quando se elabora um projeto tem que se estudar o conjunto de situações que o motivaram e inspiraram, a conceção de uma determinada situação para assim se poder aplicar uma metodologia. O que leva a ter esta ideia é o assumir um papel catalisador de sinergias, valores, atitudes, demandas e vontades entre o Animador Artístico/Artista e a comunidade onde este exerce a sua coordenação e empenho.

Um dos fatores que mais influem nos processos de elaboração de projetos em Animação Artística é a identificação da origem. Esta identificação do ponto de partida representa um nível de observação e sensibilidade que permite realizar uma proposta que se vai adaptar à realidade onde deverá inscrever-se. Uma reflexão sobre o seu ponto de partida e sua origem vai permitir um primeiro nível de conhecimento sobre as situações que podem condicionar a conceção. O resultado desta análise vai proporcionar uma reflexão acerca dos condicionamentos, positivos, negativos, que irão permitir uma melhor conceção da intervenção.

Justificámos a pertinência do projeto acreditando que a performance de rua poderá incutir nas pessoas uma sensibilidade cultural, podendo fazê-las refletir, no momento que estiveram a assistir, dando a entender que um projeto nasce sempre de

uma motivação que na sua concretização respeita todo um processo criativo e metodológico.

Este trabalho encontra-se dividido por quatro capítulos.

No primeiro capítulo, apresentamos a fundamentação teórica em que são explicitadas as referências e pesquisas bibliográficas que serviram de base à elaboração e escolha da metodologia para a realização deste trabalho, as quais sustentam o nosso trabalho e nos serviram de suporte para justificar as nossas opções.

No segundo capítulo, intitulado Trabalho de Projeto em Animação Artística, faz-se a descrição do mapeamento, planeamento, cronograma, metodologias e instrumentos de avaliação que serão utilizados para avaliar o projeto.

No terceiro capítulo, apresentamos a memória descritiva dividida em diversos subpontos, descrevendo todo o processo da criação artística em questão e a sua importância.

Num quarto capítulo, como conclusão e reflexão crítica é referida a pertinência da relação estabelecida entre a Criação e a Animação Artística, o impacto, a sustentabilidade do projeto, assim como uma reflexão crítica sobre os ganhos para o Animador Artístico, enquanto performer e criador de performance, num projeto como consolidação das matérias adquiridas e experiências obtidas ao longo da vida.

Este trabalho visa aprofundar os nossos conhecimentos pessoais e deseja-se, ainda, que a aprendizagem destas matérias sirva também para fortalecer uma consciência das nossas responsabilidades e contribua para a construção de nós mesmos como cidadãos ativos.

CAPÍTULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

“Um raciocínio rápido não é necessariamente melhor que um raciocínio ponderado; pelo contrário; mas comunica uma coisa especial que reside precisamente na sua prontidão” (Calvino, 1990, p.61).

1. - A PERFORMANCE TEATRAL

1.1. - O EXPRESSIONISMO NO TEATRO

No teatro expressionista houve uma nova aproximação para a interpretação, a cenografia e a direção. Aumentar o impacto emocional da produção sobre a audiência era um objectivo explícito. O alemão Erwin Piscator e o russo Vsevolod Meyerhold são dois nomes a ter em conta no teatro expressionista. As técnicas utilizadas pelos encenadores: o inglês Edward Henry Gordon Craig, o suíço Adolphe Appia e o alemão Max Reinhardt eram semelhantes às dos pintores expressionistas, para proporcionar uma excitação visual que correspondesse ao texto teatral. A tarefa era extrair toda a essência profunda da obra dramática, pondo em destaque não a fábula mas a ideia da fábula. Também para os expressionistas, o que é importante no ator é que este seja capaz de extrapassar estados emocionais em ações por meio da simbolização. O mesmo tem que ser capaz de sublinhar as características principais das personagens, dos momentos essenciais da ação, simbolizando-os através de um desenho a traço grosso, excessivo e até empolado. Referindo dois grandes nomes, entre outros, de atores expressionistas como Werner Kraus e Fritz Kortner era a eles que lhe competiria exprimir plasticamente, pela palavra e pelo gesto, tendendo para o abstrato a ligação entre o espiritual e o metafísico. Em síntese, o ator deveria ser, um símbolo, a tradução física da ideia (Vasques, 2007).

1.2. - DIFERENCIAÇÃO ENTRE COMMÉDIA DELL'ARTE, BURLESCO E VAUDEVILLE

Commedia dell'arte foi uma forma de teatro realizado em Itália, muito popular entre os séculos. XV e XVII. Pequenas companhias viviam das contribuições dos populares nas alturas das suas performances ao ar livre.

A Arte do Burlesco é uma arte performativa que se refere a um tipo de apresentação Teatral. A sua aparição remonta a 1600 onde os grupos misturavam vários tipos de disciplina como o teatro, circo, ballet e pantomima. Podemos afirmar que o Burlesco é um descendente da *Comédia Dell'arte* onde estava explícita uma grande componente de comicidade. O grande renascimento do Burlesco acontece na década de 1980.

O Burlesco na maioria das vezes serve-se da sátira social ou política, como refere Pavis (2005):

A escritura – ou reescritura – burlesca – é uma deformação estilística da norma, ou maneira rebuscada e preciosa de se expressar e não um gênero popular e espontâneo. Ele é a marca de grandes estilos e de espíritos irônicos que admiram o objeto parodiado e apostam em efeitos cômicos de contraste e de superlativo, na forma e na temática. (p.36)

Surge por seu lado o Vaudeville que foi buscar as suas origens aos espetáculos que se realizavam nos *salons*, bem como à literatura burlesca. O Vaudeville passou a ser uma das formas mais populares nos E.U.A no fim do séc. XIX. Performers sem qualquer relação entre eles, apresentavam as suas performances. Além de dançarinos, mágicos, acrobatas, pequenas peças de teatro, começaram a surgir pequenos filmes. O declínio tanto do Burlesco como do Vaudeville acontece com a afirmação do cinema no início do século XX, onde os mesmos espaços que eram utilizados para apresentação destes espetáculos passam a ser usados para apresentação de películas de cinema.

1.3. - O ARTISTA E A OBRA DE ARTE

O Artista quando começa a ganhar prestígio, pelo valor que vai sendo conferido ao seu trabalho, e ao assinar as suas obras, vai ficar mais ou menos marcado na memória das gerações. Começa a ganhar uma identidade própria, deixando a sua marca perene na memória das pessoas (De Seta, 1984). Ao falar-se em artes terá que se reformular e pensar também no singular quando se trata do artista, pelo menos na sociedade atual em que o mesmo é o responsável da obra ou mesmo o seu sujeito. Vários autores defendem que a noção de Artista nasceu no período da Renascença na cidade de Florença.

Litré (cit, De Seta, 1984) diz-nos que o termo Artista surgiu para se diferenciar do artesão. Antoine Meillet segundo (De Seta, 1984) via a designação como uma alteração de sentido, duma língua particular para uma língua geral. A palavra artista faz por si uma divisão do trabalho em que a arte ocupa o seu próprio lugar e simultaneamente envia-nos para uma estrutura de poder. A produção e a criação têm a intervenção de um sujeito – o Artista. A atividade artística, o poder de criar não anda de mão dada com o compreender (De Seta, 1984). O mesmo autor refere como sendo o primeiro objeto da história o momento em que o *Homo Sapiens* bate com uma pedra na superfície de outra com uma inclinação de 90°. A importância não está no gesto de lascar uma pedra e de se datar a origem do primeiro objeto, mas porque através dele, o *Homo Sapiens*, toma consciência de algo que lhe é exterior e se situa no mundo que

o rodeia. Os gestos ao longo dos milénios vão se aperfeiçoando cada vez mais, sendo que a grande viragem irá dar-se com a chamada Revolução Industrial do século XIX. No entanto, poderá fazer-se uma distinção entre objeto de uso e objeto artístico, que embora seja difícil se encontra a cada passo na história da produção.

Segundo Garroni, (cit por De Seta, 1984) em cada objeto humano está presente a criatividade e a única separação real entre objeto de uso e objeto artístico consiste em medir esse grau de criatividade, operação tão complexa que demorou alguns séculos de reflexão e de múltiplas interpretações. Os objetos úteis foram marginalizados, mas a história da arte ocupa-se da qualidade e do carácter estético desses mesmos produtos inúteis que por si vão ser as obras de arte. Institucionaliza-se a distinção de classes entre a dita atividade criativa e a atividade prática pertencente à realização material do objeto. Leon Battista Alberti, (cit por De Seta, 1984) refere que as características dos objetos mais belos são fruto de descobertas e cálculos engenhosos, do trabalho do artífice, ou das características dadas diretamente pela natureza a esses objetos.

Walter Benjamin (cit. por De Seta, 1984) escreveu que no Renascimento o desenvolvimento da arte originou uma substituição do valor cultural dos objetos por um valor novo, a autenticidade. O espetador dava menos valor à unicidade na qual a imagem cultural colhia a sua “aura”, dando mais valor à relação empírica entre o artista e a sua atividade criadora. A obra já não encontra o seu limite numa meta. A autenticidade vem garantir mais do que uma simples garantia de origem.

No século XVII surgem as academias, organismos que daí em diante irão estabelecer as regras do jogo e que até ao começo do século XX se designaram por “Belas-Artes”. Os objetos mais simples são encontrados ao longo de uma sequência temporal, enquanto os mais elaborados representam breves episódios referentes a necessidades pontuais. O objeto com a introdução das máquinas é produzido em série.

Jean Baudrillard, (cit. por De Seta, 1984) afirma que “os objetos e os produtos materiais (não) são objeto de consumo mas objetos de necessidade e da satisfação” (p. 110). O objeto banal, o objeto que vai para o lixo deu origem à pop-arte em que esse mesmo objeto é transformado num elemento de valor. O universo dos objetos dos nossos dias não passa de um epifenómeno da sociedade de consumo. O objeto nos dias de hoje vem preencher uma falta, enquanto o objeto da civilização pré-industrial foi acabamento, suficiência, integridade e presença (De Seta, 1984).

1.4. - DO FENÓMENO *FLUXUS* À PERFORMANCE

O fenómeno *Fluxus* entendido como um fenómeno ao nível internacional de encontros de criativos onde se formulavam textos e onde se faziam trabalhos em grupo foi também uma referência para a origem desta minha criação. Já no início dos anos de 1960, num processo democrático e de trabalho em grupo, propunham que qualquer pessoa poderia ser Artista. Ao contrário daquilo que se designava de arte, os artistas do fenómeno *Fluxus*, experimentavam criatividade aberta e acessível, incluindo a participação do público como elemento artístico.

O grupo *Fluxus* possibilitou um acesso à arte e abriu possibilidades para que todos pudessem vivenciar a arte. A divulgação das ideias artísticas em publicações de grande circulação, alterou o valor do objeto e possibilita uma interação com o espetador contribuindo para uma relação mais próxima entre a arte e o público em geral. Este fenómeno poderá ser o espelho para os dias de em Nova Iorque hoje onde a partilha das ideias e o trabalho multidisciplinar origina grandes criações artísticas.

“A minha arte preferida é a arte que eu não compreendo” (White, cit. por Riemschneider & Grosenick, 2002, p.534).

Na opinião de Eisner (2005), o ensino que não desenvolve a aprendizagem tem o mesmo sentido que a venda que não incentiva a compra. A aprendizagem artística obtém-se quando é realizado um desenvolvimento das capacidades necessárias à criação e produção de formas artísticas, à perceção estética e à compreensão da arte enquanto dimensão cultural. Assim, para a compreensão da aprendizagem artística, o futuro artista deve ter presente o modo como se aprende a criar as formas artísticas, a ver as formas visuais em arte (e também na natureza) e a conhecer os aspetos que concorrem para a compreensão da arte. “Nem todas as ideias têm que se transformar em produtos, apesar de as melhores terem tendência para se transformarem em histórias, sem necessidade de se transformarem em produtos” (Alÿs, cit. por Grosenick, 2005, p.34).

A *performance* ou *performance art*, expressão que podia ser traduzida por “teatro das artes”, surgiu na década de sessenta. Nela existem várias associações, sem preconceber ideias, artes visuais, teatro, dança, música, vídeo, poesia e cinema. Normalmente é apresentada não em teatros, mas em museus ou galerias de arte. “Performance é aquilo que não foi nomeado, que carece de uma tradição, mesmo recente, que ainda não tem lugar nas instituições. Uma espécie de matriz de todas as artes” (Glusberg, 1987, p.7).

O *Performer* não tem que ser um ator desempenhando um papel, mas sucessivamente recitante, pintor, dançarino e, em razão da insistência sobre a sua presença física, um autobiógrafo cénico que possui uma relação direta com os objetos e com a situação de enunciação. Como referiu, Jeff Nuttall (cit. por Pavis, 2005):

A arte da performance é perpetuamente re-estimulada por artistas que têm de seu trabalho uma definição híbrida, deixando, sem pudor, que as ideias derivem na direcção do teatro, de um lado; por outro, no da escultura, considerando mais a vitalidade e o impacto do espectáculo do que a correcção da definição teórica daquilo que estão fazendo. A performance art, a bem dizer, não quer significar nada. (p.284)

Tendo uma postura radical, a performance tornou-se um catalisador na história do século XX. Sempre que uma determinada escola parecia ter chegado a um impasse, os artistas recorriam à performance para emolir categorias e apontar para outros caminhos, procurando novas direcções (Goldberg, 2007).

A presença viva do próprio artista e a focalização no seu corpo tornaram-se cruciais para o conceito de “real”. Os próprios corpos dos performers foram adotados como material artístico, tornando o corpo como meio de expressão mais direto. A criação do movimento *Body Art*, no continente Europeu e Americano, marcaram fortemente os anos 60, pela cultura do corpo, como forma de expressão pessoal – o corpo como espaço de representação. Por vezes as apresentações tornavam-se abstratas aos olhos do espectador uma vez que não eram dadas pistas para a compreensão da obra mediante o uso de objetos ou de elementos narrativos.

Vários criadores artísticos, desenvolveram manifestações com carácter efémero que se dirigiam diretamente ao público, adotando assim a performance como manifestações preferenciais para concretizar as suas propostas estéticas (De Seta, 1984).

1.5. - O PERFORMER COMO AGENTE DE TRANSFORMAÇÃO

O performer é um verdadeiro observador. Na realização do seu trabalho ele observa a sua própria produção, ocupando o duplo papel: o de recetor do enunciado – a performance e o papel de protagonista. O performer, ao fazer a conversão do objeto em signo, exige-se que simultaneamente o utilize e o observe, para assim no fim provocar no espetador, conforme a recodificação, uma atitude similar: a expectativa. Existe uma diferença considerável entre signo semiótico e signo semântico e essa

diferença passa pela diferença entre o estático (o sistema) e o dinâmico (o processo). Por isso mesmo, o performer durante a sua atividade cria os signos, desde que sejam dinâmicos e semânticos (Auslander, 2008).

O performer não pode ser considerado como um mero agente, senão estamos a hiper-simplificar o seu papel. Devemos realçar o seu papel ativo e consciente. Tem que se estabelecer de uma forma rigorosa uma dialética completa entre ação dos códigos e a sua própria intervenção gestual ou corporal, a dialética da criatividade. Pavis (2005) refere:

Num sentido mais específico, o performer é aquele que fala e age em seu próprio nome (enquanto Artista e pessoa) e como tal dirige-se ao público, ao passo que o actor representa a sua personagem e finge não saber que é apenas um actor de teatro. O performer realiza a encenação do seu próprio eu, o actor faz o papel de outro. (p.285)

Do ponto de vista semiótico, a performance vincula uma purificação no sentido artístico, através da purificação da arte através do corpo com base numa recodificação de atitudes, comportamentos e gestos. Por vezes passa despercebido que o trabalho do artista envolve sacrifício. E esse sacrifício é realizado em cada sequência da performance ao negligenciar os seus próprios condicionamentos (Glusberg, 1987).

1.6. - O DRAMATURGO AO ENCONTRO DA “NARRATIVA” - DRAMATURGIA

Ao definir o caminho a realizar tivemos que partir de uma base de trabalho, que como já referido foram as seis propostas para o novo milénio do autor Italo Calvino. Querendo recriar esses conceitos, criou-se uma narrativa que foi ganhando forma através de pesquisas relacionadas com o significado dessas mesmas propostas e da improvisação/experimentação das personagens pensadas para cada proposta.

Segundo Pavis (2005) a palavra dramaturgo provém do grego dramaturgos, do autor dramático. As comédias e tragédias têm a sua autoria no dramaturgo. O dramaturgista é um conselheiro literário e teatral com ligação a uma companhia de teatro, a um encenador ou até nalguns casos responsável pela preparação de um espetáculo. O dramaturgista tem ao seu encargo, se assim se poderá dizer, várias tarefas no desempenho das suas funções. Estas funções passam por combinar textos escolhidos para uma mesma encenação; efetuar pesquisas de documentação sobre e em torno da obra; adaptar ou modificar o texto original; traduzir por vezes as obras em colaboração com o encenador; destacar as articulações de sentido e inserir a

interpretação conforme o contexto em que se insere o projeto; poderá também ser um crítico interno do espetáculo em criação (Pavis, 2005).

Scherer (cit. por Pavis 2005) faz a distinção entre a estrutura interna da peça e a sua estrutura externa ligada à representação do texto. De acordo com Pavis (2005):

A estrutura interna é o conjunto de elementos que constituem o fundo da peça; é aquilo que é o assunto dela, para o autor, antes que intervenham as considerações de operacionalização. A esta estrutura interna se opõe a estrutura externa, que é sempre uma estrutura, porém uma estrutura constituída por formas e formas que põem em acção modalidades da escritura e da representação na peça. (p.113)

Pavis (2005) descreve que a dramaturgia é a arte da composição de peças de teatro. A técnica ou, como defendem alguns autores, a poética da arte dramática é o lado mais genérico da dramaturgia. A partir deste ponto procura estabelecer os princípios de construção da obra, quer através de exemplos concretos, quer através de um sistema de princípios abstratos. Para a realização deste trabalho será necessário ter conhecimentos de um conjunto de regras especificamente teatrais para escrever uma peça e analisá-la corretamente.

2. - O CORPO E O MOVIMENTO

O corpo deve ser visto como um todo que age por meio do espírito e produz movimento. O corpo ao ser um meio privilegiado de realização do indivíduo pode ser visto como um depositário da expressividade humana. Quando se trabalha com o corpo é fundamental sentir o próprio movimento, a respiração deve ser dirigida e compreendida e deve-se aprender a relaxar. O movimento do performer depende da sua criatividade e das suas qualidades individuais. O corpo é um instrumento que o performer deve aprender a modelar. Deve conhecer o seu corpo, vértebra por vértebra, obrigando a tomar consciência de si mesmo. Cada gesto, cada intenção, encontra o seu devido lugar e a sua importância, com a prática da arte do movimento. A verticalidade, o equilíbrio, o movimento e o conhecimento do próprio corpo são pontos importantes no encontro entre o artista e o seu corpo. Para a arte do movimento ser compreendida será fundamental observar o corpo, a sua arquitetura e as suas funções motrizes naturais (Stobbaerts, 2001). “Realizar um movimento corporal é visar às coisas do mundo por meio do corpo, sem o intermédio de nenhuma representação” (Gonçalves, 1994, p.67). A maneira como o corpo é percebido, através

da história, evidência, no decorrer do tempo, formas de pensar e conceber características de um momento, de uma cultura, de uma sociedade. O corpo através dos seus gestos, da sua espontaneidade, da sua vitalidade, traduz a maneira como um povo se comporta, como se relaciona ou se expressa. O corpo é, antes de mais nada, a nossa própria existência e através dele percebemos e fazemos parte do mundo. O movimento é sempre vida, renascendo e morrendo a cada instante. Através do corpo, na sua existencialidade motora, modificámos e somos modificados, marcámos e somos marcados e mais importante ainda é que comunicámos.

Desde tempos primórdios que usamos símbolos na comunicação – mensagens sintéticas de significado convencional. Podemos dar o nome de ferramenta especializada à criação da inteligência humana para facilitar a tarefa de decodificar e compreender essas mensagens. A característica dominante do símbolo é fugir da palavra ou frase escrita por extenso.

A relação do ser com o seu próprio corpo, está cada vez mais agilizado devido ao dinamismo das relações num mundo cada vez mais globalizado. O sujeito com a facilidade no acesso a quase tudo torna-se cada vez mais dono da sua identidade corporal.

Segundo Pires (2005), a construção do corpo nessa nova sociedade é um direito adquirido. O corpo humano, em tempos considerado como obra da natureza e passando a ideia de algo intocável, passa agora, principalmente devido aos grandes avanços tecnológicos e científicos, a representar de forma incisiva um misto entre o inato e o adquirido. Pertencendo nós a uma sociedade cada vez mais globalizada na qual é cada vez mais difícil a sobrevivência de características próprias, sejam estas individuais, sejam sociais, e em que tudo é descartável e mutável, o indivíduo adquire a opção de construir e/ou modificar o seu corpo conforme o seu desejo.

As experiências que cada um vivenciou, as escolhas pessoais, a influência do meio e a história pessoal de cada indivíduo, vão ter um importante contributo no processo de construção da sua identidade. O mundo moderno possibilita que as escolhas individuais deixem de ser apenas relacionadas ao meio social, que tenham uma relação direta com a sua profissão ou mesmo com a sua área de residência, e passem, sempre mais, ao campo pessoal. O indivíduo não quer apenas decidir de uma forma absoluta nas suas escolhas, mas ser completamente dono de si. No entanto, para isso, é preciso haver a dita diferença. E a melhor maneira de se distinguir e provocar esse diferencial, num mundo tão visual, é com o corpo. Le Breton (2005) esclarece, que a vontade está na preocupação de modificar o olhar sobre si e o

olhar dos outros a fim de sentir-se existir plenamente. Ao mudar o corpo, afirma que o indivíduo pretende mudar a sua vida, modificar o seu sentimento de identidade.

A existência da possibilidade dos avanços sociais surge por intermédio das trocas de experiências entre indivíduos. Em termos culturais, a maneira de perceber e tentar aceitar o outro ajuda a entender que em nada há uma verdade absoluta. Em conformidade com Kemp (2005), não existe uma cultura absoluta, mas sim um conjunto de culturas que podem ser sentenciadas a partir de múltiplas perspectivas e critérios, devemos aceitar que quando o assunto principal é cultura, tudo é relativo. Tudo vai depender da perspectiva sob a qual estamos descortinando certas questões naquele preciso momento.

Tentar procurar uma identidade definitiva pode gerar distorções e inversão de valores em relação ao que realmente é importante ou não. O processo de auto conhecimento é contínuo e permanente. Quase tudo na sociedade atual rapidamente se torna obsoleto, por isso é importante lembrar que o corpo converte-se em mais um instrumento de adaptação. É com a ajuda do indivíduo que o meio social se transforma constantemente. A sociedade é influenciada por todos os indivíduos, assim como, num processo recíproco, a sociedade influencia todos os indivíduos.

A busca de respostas, que satisfaçam as dúvidas inerentes aos indivíduos sobre a sua presença no mundo, passa também pelo processo de intervenções corporais.

Os valores, as referências de cada indivíduo, fazem parte de um filtro cultural que conduz a uma interpretação do que é real e do que realmente é a realidade. O que é compreendido insere-se numa única lógica, na qual o corpo se inclui. O ser humano independentemente do meio onde está inserido desenvolve novas experiências em relação à percepção do que está em seu redor.

Sendo assim, o corpo deixa de ser uma simples evidência física da existência do indivíduo, para ser uma massa concreta com emoções capaz de produzir sensações e sentimentos. O corpo é sensorialmente perceptível no toque e no movimento, espelhando e sendo espelho da Natureza que o envolve, cujos ciclos replica e cuja beleza é indefinível no traço descritivo, mas apreensível na expressão do desejo. Aliás, a própria descrição científica de um corpo sofre variações, na sua aparente imutabilidade, consoante o olhar cronológico que o observa, como se verifica na classificação e definição dos géneros feminino e masculino (Kemp, 2005).

2.1. – O TEATRO FÍSICO E A 7ª ARTE - CINEMA (MUDO)

Romano (2005) refere, num simpósio realizado em 1994, que foram discutidas novas formas de teatro corporal, onde foram definidas fronteiras e onde se promoveu a troca de experiências entre profissionais de teatro. Pretendia-se estabelecer a busca de um olhar prospetivo e visualizar perspetivas para o teatro físico, por meio do reconhecimento de bases para a identificação do termo e da descrição de suas práticas. No relatório final, o teatro físico ficou resumido como a síntese entre a fala e a fisicalidade e seria utilizado para definir todo o tipo de teatro que não tem por base o texto escrito.

Ficaram também ideias escritas que caracterizavam o teatro físico: liberdade na fusão do vocabulário físico, dos elementos visuais e do texto dramático, podendo ir desde as novas tecnologias, teatro de formas animadas, incluindo também a performance. Etienne Decroux, Jacques Lecoq e Philippe Gaulier (cit. por Romano, 2005) são considerados os primeiros mestres do teatro físico inglês. Foram vistos como inovadores na mesma tradição de busca de um teatro inovador no aspeto corporal.

De acordo com o mestre Lecoq a mímica é caracterizada e exprime as suas potencialidades comunicativas e artísticas através da gestão de um corpo expressivo que usa o visual e o sonoro, numa revalorização do silêncio e do som. O visual é o meio e não o fim para o estabelecimento da presença do ator de uma forma expressiva (Romano, 2005).

O grande início na arte do cinema deu-se com a invenção, por parte dos irmãos Auguste e Louis Lumière, de um novo equipamento, capaz de desempenhar a função de câmara e projetor ao mesmo tempo: o cinematógrafo. No entanto, este cinema não tinha palavras, era considerado cinema mudo e nesse instante surgem os primeiros grandes nomes, como Georges Méliès, Lillian Gish, Buster Keaton, Max Linder e Charles Chaplin.

Charles Chaplin foi considerado um ícone do cinema mudo, conseguindo ganhar um enorme reconhecimento internacional. O seu trabalho marcou uma geração e transformou-o em algo popular e expressivo quanto ao género. Mesmo com a chegada do cinema sonoro em 1927 a resposta de Chaplin foi continuar a realizar filmes mudos, utilizando apenas banda sonora para os efeitos sonoros e acompanhamento musical. Chaplin tornou-se num artista multifacetado já que era o próprio a compor as suas bandas sonoras, passando a ser produtor, realizador, argumentista e ator. Chegou a criar o seu próprio estúdio (Duncan, 2006).

2.2. - A ESTÉTICA DO MOVIMENTO - A NOVA LINGUAGEM

Na perspectiva de Artaud, (cit. por Pavis, 2005) existe uma nova linguagem, um instrumento superior de comunicação para além do uso discursivo de conceitos e palavras, estabelecendo uma relação pela qual a totalidade da emoção poderá fluir livremente de corpo a corpo, fluir do ator ao espectador. Se olharmos para o corpo como sendo um projeto completo e uno, teremos uma opinião que diverge da opinião de Descartes: "penso, logo existo"- separa o pensamento da existência, o corpo da mente, sendo que o lugar do pensamento se situa no corpo inteiro. Transportamos o preconceito de que aquilo que o corpo experimenta fica só no corpo, separamos cabeça e corpo, razão e emoção e esquecendo-nos de que o que sentimos é comandado pelo sistema nervoso central. O modo como o corpo organiza as informações é como se estivesse a organizar o pensamento. O corpo é o lugar mais adequado para se perceber que não existe diferença entre natureza e cultura.

Fast (1970) considera que ao aprendermos a expressar o eu que desejamos ser, o eu que ocultamos, seremos muito mais apreciados e mais livres. Diz também que existem variadíssimas formas de o fazer para atingir um objetivo, são as formas de domínio da linguagem do corpo.

Existe um acontecimento alquímico quando o corpo do performer fica presente perante o corpo do espectador. Partindo o gesto de uma tensão em sentido contrário o movimento produz esse efeito ao refletir a expressão do conteúdo. O mimo Marcel Marceau usou durante muito tempo as técnicas baseadas numa reação antes da ação (Stobbaerts, 2001).

2.3. - A PERFORMANCE ARTÍSTICA E A BIOMECÂNICA DO CORPO HUMANO

A performance é considerada por Glusberg (1987) como o discurso do corpo, que transporta diversos signos. Centrando a sua investigação no corpo, essa expressão explora as suas qualidades plásticas e ultrapassa os limites da sua resistência e energia, examinando os seus mecanismos internos, a sua perversidade e os seus gestos. Como refere Glusberg (1987), é a arte do ser humano, para o ser humano, pelo ser humano:

Através da história, a utilização do corpo tem-se adequado às exigências do meio social, aos limites que cada organização humana impõe aos seus membros. A performance é um meio de resgatar as mais variadas formas de utilização do corpo, possibilidades estas alimentadas ou não a partir da cultura e da sociedade. (p. 89)

Sendo assim, a partir do raciocínio de Glusberg (1987) deteta-se que toda a atividade corporal está determinada por convenções. Por conseguinte, as performances são realizações semióticas por excelência. Isso deve-se ao facto de que o corpo humano é a mais flexível das matérias significantes, a expressão viva de uma ação cultural.

Com uma fronteira definida, experimentam-se fenomenologicamente os seus estados a cada dia, seja por meio da dor ou do prazer. A sua presença invade lugares e situações, exige compreensão, determina funcionamentos sociais, cria disciplinamentos, faz parte do espetáculo. Palco de sonhos, de desejos, de frustrações, de sucessos, o corpo torna-se um nó de múltiplos investimentos e inquietações. Desta forma, os seus múltiplos sentidos pedem múltiplos olhares, avaliações, divagações, leituras diferenciadas, teorias, interação de saberes.

O princípio da biomecânica descreve: o corpo é uma máquina, quem trabalha é o maquinista. O deslocamento biomecânico do ator sobre a área cénica é uma meia-corrída, uma meia-caminhada, sempre sobre molas. A coordenação no espaço e sobre a área de representação, a capacidade de encontrar-se a si mesmo num fluxo de massa, a faculdade de adaptação de cálculo e do ajuste do golpe de vista são as exigências de base da biomecânica.

O topo das pesquisas realizadas por Vsevolod Meyerhold foi a teoria que ele denominou de biomecânica, recurso que, de maneira genérica, transformava o corpo do ator numa ferramenta, num “marioneta” a serviço da mente. As atuações pelo método da biomecânica possuíam movimentos amplos, exagerados (mas não supérfluos) e tensos, incrivelmente tensos (Glusberg, 1987).

A capacidade comunicativa dos gestos e expressões, ou seja, a linguagem corporal, dentro da biomecânica, submeteu a linguagem oral ao ponto de muitos tons serem feitos de forma rígida. O corpo do ator é entendido como mais um objeto de cena, portanto a sua disposição em relação ao cenário tem um importante papel como elemento da comunicação visual. Por essas razões, outros elementos do teatro de Meyerhold, como a iluminação, cenário e figurinos aperfeiçoados e anti naturalistas são essenciais para o perfeito funcionamento da biomecânica.

Mesmo restringindo-se ao estudo do corpo humano, são um sem número, os caminhos e numerosas as formas de abordagem: da medicina à arte, passando pela antropologia e pela moda, da psicologia até a engenharia genética, há sempre novas maneiras de conhecer o corpo, assim como possibilidades inéditas de estranhá-lo e de avaliar as suas potencialidades.

O corpo de um indivíduo é o suporte da sua identidade e ao mesmo tempo em que pode manifestar particularidades da sua subjetividade e da sua fisionomia, pode escondê-las ou transformá-las.

A comunicação corporal acompanha todo o ser humano, do nascimento à sua morte. Dando o exemplo da dança, o corpo do performer é a expressão de si mesmo. É intérprete e signo. O bailarino podendo ser denominado, artista do corpo, usa como primeiro meio de trabalho e suporte material o seu corpo físico, devidamente treinado ou também chamado, corpo apto para expressar-se poeticamente ou artisticamente.

É o espaço e reflexo de cultura e quando está em cena, obedece a um conjunto de rituais. O corpo sofre transformações para se tornar um instrumento ao serviço da arte. Esse corpo apto para se tornar ele mesmo arte, deve carregar potencialidades criadoras e artísticas.

A performance utiliza o discurso do corpo que é considerado um modo complexo de discursar. É complexo pelo facto de haver uma pluralidade de sistemas semióticos desenvolvidos pela sociedade. Esta particularidade da performance tem como objetivo transformar o corpo em signos e assim se tornar num veículo comunicante. Para isso, trabalha com todos os sentidos (táteis, olfativos, motores, sinestésicos) aos quais atribui novos significados (Glusberg, 1987).

A performance é a presença do corpo de uma maneira própria de existir no espaço e no tempo e que ouve, vê, respira, cheira os aromas e chega ao tacto das coisas. Glusberg (1987) descreve:

Na nossa cultura o corpo se tornou tão natural que nós já reconhecemos um gesto como um ato semiótico [...] Então, para re-converter o corpo em signo, torna-se necessária a montagem de um aparato de desmistificação da ordem cultural e é a arte que tem a chave mestra desta operação. (p.76)

Citando Nietzsche (2005), ele aproxima-nos da realidade humana. Embora ao dizer que a arte só tem valor quando não tem audiência e é produzida e apreciada em solidão, poderá querer dizer que todos nós temos as nossas performances onde o corpo tem o seu devido destaque. As performances de cada um na vida diária e a aproximação daquilo que é real.

Parece-nos até mesmo que Nietzsche pressentia toda a sociedade contemporânea em que vivemos hoje. Dia após dia, o homem torna-se mais solitário, mais fechado no seu mundo individual, perdendo valores, esvaziando-se. Cada vez

mais se perde o sentido da vida, a finalidade das coisas. Tudo é efêmero, transitório. E a performance representa esses mesmos momentos.

Vamos identificar exemplos que serviram de referência para a elaboração do projeto.

Trisha Brown, nascida a 25 de Novembro de 1936 nos Estados Unidos da América, tornou-se numa coreógrafa conceituada depois de ter trabalhado com dançarinos experimentais como Yvonne Rainer, Steve Paxton, Twyla Tharp, Lucinda Childs, e David Gordon. Tem também influências do trabalho de John Cage. Formou a Trisha Brown Dance Company na qual se tornou das principais escolas de dança contemporânea. As suas criações desde o início que desafiaram o que até então tinha sido feito. Danças sobre a água, obras que tentaram desafiar a gravidade, os equipamentos utilizados como cordas fazem parte do método de trabalho. O seu trabalho *Floor of the forest* (1970) acabou por ser a grande referência desta artista.

Lygia Clark pintora e escultora começa com a pintura, mas rapidamente recorre ao objeto como suporte das suas criações. Em 1960 cria a série, *Bichos*, esculturas de alumínio que contêm dobradiças promovendo articulação de todas as partes que compõem o seu corpo (o corpo do ser humano também tem “dobradiças”). Com estas esculturas Lygia Clark torna-se numa das pioneiras na questão de as obras de arte terem participação do público. Esta escultura ainda ganha o melhor prémio na VI Bienal de Arte de São Paulo. A sua instalação, *A casa é o corpo* (instalação de 8 metros, onde as pessoas andavam no seu interior) e *roupa-corpo-roupa: O Eu e o Tu, 1967* (um homem e uma mulher vestem pesados uniformes, onde possibilita de ambas as partes a exploração e reconhecimento do corpo) (Clark, 2012).

Os The Bread and Puppet Theater (O pão e o Teatro de Bonecos) é um grupo de teatro fundado em 1963 por Peter Schumann em Nova York, onde também desempenha funções de diretor artístico. A companhia nasceu durante a Guerra do Vietname em protestos anti-guerra. O nome Bread & Puppet deriva da prática do teatro de partilhar, em que os mesmos partilham o seu próprio pão fresco (servido gratuitamente) com o público de cada performance como um meio de criação com a comunidade e defendendo como princípio central que a arte deve ser tão básica para a vida como a necessidade de ter pão para sobreviver. As primeiras criações vieram ajudar a colmatar problemas existentes na comunidade.

No imediato foram criadas peças teatrais, em que a escultura, música, dança foram os instrumentos para as criações. Os bonecos gigantes (10 a 15 metros de altura) e homens em cima de pernas de madeira começaram a ser um dos instrumentos de trabalho desta companhia. Os espectáculos eram apresentados na

rua para a comunidade local em que a própria comunidade era convidada a participar. Foi criado um festival de fantoches gigantes que atraiu milhares de pessoas até ao ano de 1998. Atualmente, Bread & Puppet Theater continua a ser uma das mais antigas companhias americanas sem fins lucrativos e que consegue ser auto-sustentável com a venda dos espetáculos por todo o continente americano, tendo sido já largamente reconhecida e galardoada com inúmeros prémios de várias organizações (Puppet & Bread, s.d.).

A companhia de teatro Royal de Luxe com os seus projetos *The Sultan's Elephant* e *Le Géant tombé du ciel* foram de igual forma trabalhos artísticos com grande influência para a nossa criação artística.

3. - O TEATRO COMO ESPAÇO DE ANIMAÇÃO ARTÍSTICA

3.1. - O ESPAÇO CÉNICO E O ATOR

O espaço cénico é o lugar onde se poderá reconstituir a união do pensamento, do gesto, do ato. O que consegue transmitir um corpo? Essa pergunta não é pela essência, mas pelas potencialidades de produção. É que, no teatro, o corpo não está dado e constituído. Todo o trabalho do ator repousa sobre uma hipótese que, seja ou não correta, é sempre verificável. Isto permite ao ator tomar o seu corpo como espaço material, onde essas forças se desdobram e se produzem. Cabe ao ator saber captar e irradiar as vibrações, aprender a refazer seus trajetos e pontos de confluência e dispersão, produzindo conflito, expandindo-o, levando-o às últimas consequências, consumindo e criando formas e imagens. A formação do ator exige uma grande disciplina. A técnica é algo que garante qualidade, rigor, precisão. O corpo além de ser um fantástico instrumento de expressão é um lugar de criação artística, estando assim o trabalho corporal e as atividades teatrais estritamente interligadas. “O que torna o teatro insubstituível é o elo físico imediato que se estabelece entre a cena e o público” (Stobbaerts, 2001, p. 19).

Segundo Stanislavski (cit. por Barros, 2001) a criação da vida física equivale à metade do trabalho desenvolvido na criação de um papel, pois este último tem, como nós, duas naturezas: uma física e outra espiritual. Tendo um objetivo definido, o espírito não tem outra alternativa senão responder às ações do corpo, isto, desde que, naturalmente, elas sejam autênticas. A ação exterior alcança o seu significado e intensidade interiores através do sentimento interior, por conseguinte este último

encontra a sua expressão em termos físicos. Há uma perfeita união entre a essência física e espiritual de um papel.

A grande maioria das pessoas não sabe utilizar a estrutura física com que foi dotada pela natureza. As pessoas na sua vida real, revelam um treino insuficiente e um uso inadequado do instrumento físico, o que, por vezes, pode provocar deformações, que acabamos por aceitar como fenómenos normais. No entanto, a partir do momento que estamos a representar ou estamos com o corpo exposto, essas imperfeições que não forem de uma ordem natural atraem imediatamente a atenção. Os espetadores serão observadores possuidores de uma lente de aumento, estando atentos a todos estes pormenores. Os exercícios contribuem, sem margem para dúvida, para um melhor funcionamento da nossa estrutura física, ficando esta mais móvel, flexível e expressiva. Não existe nada que possamos chamar de estrutura humana ideal, mas sim algo que pode ser criado e para isso é necessário compreender as proporções das suas diferentes partes. Os exercícios físicos ideais são aqueles que corrigem as deficiências da natureza (Barros, 2001).

O ator desempenha um papel, dando vida e corpo a uma personagem, encarnando e interpretando essa mesma personagem que é estranha a ele próprio, sendo imaginada pelo dramaturgo ou indicada pelo encenador. Num palco é através de um grande esforço e de uma longa prática que o ator consegue transmitir significados acessíveis ao espetador e emprestar uma imagem física à personagem. Devido ao diálogo constante entre o invisível da personagem e a realidade pessoal, o ator ao longo do seu trabalho poderá dar um sentido inteligível a um processo de criação (Stobbaerts, 2001).

A personagem ou está a marcar apenas presença ou terá que haver uma coerência resultante da procura interior do ator, que ao mesmo tempo não poderá esquecer-se de si próprio, nem de forma nenhuma, perder o controlo sobre novos acontecimentos desencadeados sozinho ou com os restantes atores, para assim criar um universo harmonioso, que seja transparente aos seus próprios olhos. O conhecimento das teorias será sempre indispensável. Fará sempre parte do autoconhecimento e será importante para dar vida ao jogo teatral. No entanto, para o ator atingir a dita vibração teatral, trabalhando sobre si mesmo, terá que saber esquecer a teoria durante a sua atuação (Stobbaerts, 2001).

3.2. - ANIMAÇÃO E TEATRO – UM CAMINHO DE ANIMAÇÃO ARTÍSTICA

Tomando em consideração o território, o espaço cénico, as condições socioeconómicas, os textos dramáticos, os recursos e os dispositivos teatrais, nunca chegam a esgotar-se as possibilidades a que pode dar lugar a uma representação teatral, assim como refere Caride, Martins, Vieites (2000):

Dir-se-ia que a produção e a inovação, a técnica e a improvisação, a arte em suma, de pensar e fazer socialmente, apresentam infinitas possibilidades para um desenvolvimento vital e cultural em que as pessoas se sintam desafiadas para melhorarem quantitativa e qualitativamente a sua existência. (p.26)

A Animação e o Teatro, dentro das suas aplicações mais compreensivas e globalizadoras, são práticas culturais para a criatividade e a liberdade das pessoas, que oferecem grandes possibilidades de ligação entre atores e público, concorrentes e destinatários, agentes e recetores, tratando-se de favorecer o seu desenvolvimento integral, fugindo assim da mera gestão cultural. O Teatro e a Animação orientam boa parte das suas formulações em direção a uma pedagogia coletiva, em que a sua maneira de se fundir com as culturas convida a novas formas de olhar e de recriar o quotidiano. Funcionando como uma sugestiva abertura à evolução e à mudança social, cada cidadão tem uma favorável oportunidade de refletir sobre as preocupações e interesses que surgem na sua vida. A reconversão dos espaços públicos em cenários, a abertura dos teatros e o envolver das pessoas numa dinâmica cultural ascendente é apontado como uma via privilegiada para a comunicação social e o desenvolvimento das comunidades. O teatro e a cultura são como duas práticas coletivas em que se refletem também processos chave para a animação e o desenvolvimento comunitário. Coloca a maioria dos seus inquietamentos na abertura de novos horizontes teóricos, formativos e metodológicos para despoletar uma iniciativa mais ativa dos cidadãos, favorecendo-lhes o bem-estar social e a qualidade da vida, consolidando o conhecimento e educação como valores, a integração e a inserção social, bem como, os tempos livres e o lazer como direitos da cidadania (Caride et al., 2000).

Segundo Bento (2011), quando nos referimos às atividades artísticas no seu todo, é no intuito de se afirmar que todas as pessoas têm a legitimidade para criar, usufruir e divulgar um objeto artístico. As comunidades devem ser animadas e sensibilizadas para assim participarem nos processos de ação cultural, contribuindo para o desenvolvimento individual e para o cumprimento de uma função social

coletiva. É desta forma que as expressões artísticas, em contexto de animação, ajudam a identificar a origem da imaginação e da criatividade, sabendo que à partida é preciso estimulá-las e desenvolvê-las.

O teatro em contexto da animação ganha importância, como referido, principalmente a título individual principalmente a partir dos processos de desinibição e da melhoria da expressão oral. No campo coletivo, as atividades teatrais mostram, nitidamente, que são um meio de encontro e partilha e que ao mesmo tempo contribuem para uma sensibilização cultural.

O grande trunfo da utilização do teatro na animação é a criação. O teatro tem a capacidade de renovar a criatividade e intensificar a criação. Ainda na perspectiva de Bento (2011), “Os objectivos da animação teatral estão associados à construção de um potencial projecto artístico-teatral que se poderá ou não concretizar em espectáculo” (p. 261). O mesmo autor, defende também que a arte dramática tem como principal objetivo a produção artística, que se vai desencadear num produto final, podendo ser um espetáculo com o desejo de agradar a um determinado público. A arte dramática a partir do espetáculo vai apelar aos espetadores para se identificarem com as personagens e com a história, sabendo que o corpo representa o instrumento sobre o qual assenta a representação (Bento, 2011).

Na sequência destes autores, a nossa opinião é de completa concordância visto o teatro/performance e a animação fomentarem o espírito artístico, sensibilizando culturalmente as populações, tornando-as ativas para uma inicial motivação ou reforçando esse mesmo interesse pelas diferentes formas de expressão artística, havendo ganhos tanto individuais como coletivos.

CAPÍTULO II - TRABALHO DE PROJETO EM ANIMAÇÃO ARTÍSTICA

“Pelo contrário, respondo eu, quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinação de experiências, de informação de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objectos, um catálogo de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis” (Calvino, 1990, p.145).

1. - OBJETIVOS DO TRABALHO DE PROJETO

O principal objetivo deste Trabalho de Projeto é o de construir e apresentar um espetáculo performativo em espaço público, em que a corporalidade do Ator seja o centro da representação, de forma a perceber as seguintes questões de investigação:

1. - A performance centrada no quotidiano das pessoas é uma boa ferramenta para despertar o interesse e o espírito crítico numa determinada comunidade?

2. - A comunicação baseada numa performance física permite a comunicação da totalidade da sua mensagem?

A partir da perspetiva do criador pretende-se implementar um projeto artístico desenvolvido em equipa, mas com uma apresentação individual que poderá ter a participação do público; um projeto que corresponde ao desenvolvimento do próprio crescimento enquanto Criador/processo de criação, performer, intérprete, no geral como Animador Artístico. Tem-se em vista, igualmente, o despertar do pensamento crítico e a curiosidade artística através de investigação e pesquisa de referências de trabalhos realizados, que, deste modo, vão contribuir para uma multiplicação de saberes. A nossa missão passa por demonstrar o trabalho de ator/performer com vista à conceção de um espetáculo performativo. Ao longo do processo criativo, a experimentação nos ensaios irá contribuir para a criação das personagens e da performance.

Por último, pretendemos responder às questões de investigação que previamente definimos para este Trabalho de Projeto, a partir da inquirição dos espetadores que assistiram ao espetáculo performativo.

Numa segunda fase, a partir da perspetiva do desenvolvimento participativo em que existe uma envolvimento, uma participação ativa por parte da comunidade no processo criativo, pretende-se uma iniciativa empreendedora de desenvolvimento de novos campos: processos de multiplicação e desenvolvimento comunitário e associativo ou de interação com novos públicos, dando o exemplo do público escolar.

Com um trabalho desta natureza, pretendemos preencher a lacuna, que entendemos que existe, relativamente à animação em espaços públicos. Contribuímos, assim, com uma criação que tenha como parâmetros a sua originalidade nos processos criativos enquanto Criador/performer/intérprete no seio da Animação Artística, deixar a marca e fazer com que este projeto ganhe itinerância e seja apresentado o maior número de vezes em locais diversificados.

Neste sentido, acredita-se que a criação de um espetáculo/performance e a sua apresentação pública funcione como uma aquisição de conhecimentos práticos e

técnicos para uma melhor afirmação e acreditação artística do sujeito criador e ao mesmo tempo sejam uma mais-valia para o crescimento pessoal enquanto Animador Artístico e uma melhor forma de responder às finalidades e objetivos deste projeto. “A cultura não é um enfeite optativo da vida, composto pelas belas-artes, mas uma estrutura de comportamentos e pautas de expressão específicas de cada comunidade” (Simpson, 1991, pp.282-283).

2. - METODOLOGIA

O artista para a sua afirmação e acreditação deve dotar-se de conhecimentos teóricos, práticos e técnicos. A troca de ideias e informação junto de outros criadores tem um papel muito relevante. A formação permanente de inquietude e pesquisa, vem reforçar a ideia de que o trabalho de um Criador necessita de uma constante atualização. Numa criação o tempo de ensaio é fundamental. É um tempo de descoberta, inevitável à futura concretização do projeto do criador, no sentido da produção do produto artístico a apresentar ao espetador. No entanto, o Artista/Criador deve continuar a alimentar sempre a sua formação, na descoberta de novos materiais, linguagens e de novos conceitos (Abreu et al., 2006).

Na preparação do trabalho de projeto, para além da pesquisa documental (levantamento de referências, dados bibliográficos, visionamento de vídeos, referências de outros trabalhos), foram realizados vários tipos de ensaio que permitiram a criação e aperfeiçoamento do produto artístico.

Para acompanhar o desenvolvimento do processo e da primeira apresentação da performance, foram utilizadas várias formas de registo de todo o percurso criativo, passando a referir: caderno de bordo, que se apresenta como memória descritiva neste projeto, registo fotográfico; gravação vídeo do espetáculo e dos ensaios.

Com o fim de validar o projeto, recorremos ao questionário, uma técnica de recolha de dados que segundo Pardal e Lopes (2011) se caracteriza por ser um instrumento de recolha de informação, preenchido pelo informante, tendo como grande vantagem a escolha da hora adequada para o efeito, não tendo que ser respondido de imediato. O questionário aplicado foi elaborado para o efeito e é constituído por sete perguntas abertas, organizadas em torno do tema e objetivos a alcançar, permitindo plena liberdade de respostas ao inquirido.

A variedade das respostas recebidas tornou o processo mais moroso, mas mais adequado e rico considerando o género de informação que queríamos obter. Tendo em conta esta técnica de recolha de dados, uma das suas grandes desvantagens é o

atraso na sua devolução. Todavia, neste caso, dos quarenta questionários distribuídos às pessoas presentes no público, foram recebidas, posteriormente, trinta e quatro respostas, representando uma boa percentagem de respondentes (85%).

Paralelamente, também foi criada uma página no *facebook* com o nome do espetáculo, onde foram colocadas algumas fotografias e vídeos da performance, aberta a comentários sobre a mesma.

Na elaboração do projeto, foi feita por linhas mestras uma calendarização, fazendo depender todas as outras datas, incluindo a dos ensaios, a partir do dia da estreia. No que diz respeito aos ensaios, foram vários os tipos de ensaios realizados, que se apresentam no Quadro I.

Quadro I – Tipos de ensaio

Tempo Ensaio	Jan.				Fev.				Março				Abril			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Estreia																
Ensaio geral																
Ensaio pré-geral																
Ensaio corridos com tudo																
Ensaio com figurinos																
Ensaio com cenário pronto																
Ensaio com cenário não totalmente acabado																
1º ensaio com marcações, já com todo o cenário ou não																
Ensaio em sala de ensaio																

3. - MAPEAMENTO

Este espetáculo foi concebido para ser apresentado em locais não-convencionais. Poderá dizer-se que é um espetáculo planetário, na medida em poderá ser adaptado a diversos contextos culturais. A cidade de Viseu numa primeira fase foi

o palco para as apresentações, uma cidade com hábitos culturais e uma grande programação ao nível de eventos variados. O espetáculo vem colmatar a questão relacionada com animação de rua e que poderá ser uma mais-valia para a cidade de Viseu. Sendo um espetáculo familiar em que é utilizada a linguagem não-verbal, procuro que ele seja perceptível e possa ser visto por públicos de todas as idades e níveis culturais.

4. - PLANEAMENTO E CRONOGRAMA

Quadro II – Tempo e Atividades

Tempo \ Atividades	Dez.					Jan.				Fev.				Março				Abril			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Seleção das parcerias	■	■	■	■	■																
Contato com as parcerias				■	■	■	■														
Distribuição de tarefas						■	■	■	■												
Equipa cenográfica							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Ensaios ESEV / CAFAC								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Autorização utilização do espaço público																		■	■	■	■
Cartaz, cartão visita, página facebook, flyers																		■	■	■	■
Divulgação e imagem																		■	■	■	■
Comunicação social																		■	■	■	■
Espetáculo																		■	■	■	■
Distribuição dos questionários																		■	■	■	■
Recolha dos questionários																			■	■	■
Tratamento de dados																				■	■

5. - APOIOS À CONCRETIZAÇÃO DO PROJETO

A concretização de qualquer projeto artístico tem custos inerentes. Nesta fase não foram pedidos patrocínios, tendo sido todas as despesas inerentes à compra de alguns adereços, figurinos e design do material de divulgação, suportados pelos criadores do projeto.

O voluntariado foi a chave para que os custos deste projeto não tomassem proporções de maior valor. A ajuda de diversas pessoas durante todo o processo foi um elemento importante para a elaboração do mesmo. Os trabalhos de carpintaria, serralharia, costura e os trabalhos de cenografia, tiveram por base a disponibilidade de alguns colaboradores e uma grande dedicação, vontade e cumprimento dos prazos estabelecidos pelos criadores. Na direção de atores quero realçar a preciosa ajuda do professor Fraga, um elemento importante durante todo o processo criativo, porquanto me permitiu, com um competente olhar exterior, o aperfeiçoamento da minha comunicação dramática.

O Artista Criador também tem que ter a capacidade de gerir, calendarizar, adaptar-se e unir os esforços necessários para a concretização do seu produto artístico, da sua criação.

6. - AVALIAÇÃO E INSTRUMENTOS DE RECOLHA E ANÁLISE DE DADOS

Um trabalho não avaliado, poderá tornar-se intemporal ou se detém num presente nu e isolado. “Não somos o que somos, mas o que fazemos” (Giddens, 1997, p.99).

Valorar é uma ação que faz parte do ser humano. É lhe consubstancial. Tomamos consciência de que vivemos num tempo e achamos o nosso lugar no mundo através das valorações. É a forma, o processo de atribuir valor às nossas ações. Ajuda-nos a criar a nossa identidade.

Poderá dizer-se que avaliação é um caminho e uma excelente possibilidade de aprender sobre nós próprios e sobre as nossas ações (Úcar, 2000).

Como referido no ponto 2, deste capítulo, o caderno de bordo, os comentários na página do *facebook* com o nome do espetáculo e os questionários realizados no final da apresentação são tidos como instrumentos de avaliação do projeto.

Do quadro apresentado por Úcar (2000) foi selecionada uma parte que utilizámos como forma de avaliar o projeto, respondendo às perguntas num subponto

da memória descritiva, constituindo-se numa auto-avaliação onde procurámos refletir sobre nós próprios, sobre as nossas aprendizagens, atitudes, emoções, sentimentos e comportamentos.

Recolhemos elementos para uma hétero-avaliação através das respostas a um questionário, cujos resultados e sua análise apresentamos no capítulo III.

Quadro IV - A avaliação da animação teatral em relação às pessoas implicadas

A avaliação da animação teatral em relação as pessoas implicadas				
Nível	Sujeitos	Âmbitos		
Micro avaliação	Pessoa	Conhecimentos	Emoções/Sentimentos	Ações/Comportamentos
		O que aprendi sobre mim próprio?	O que senti? Quais as emoções que experimentei? Porquê?	O que fiz e porquê? Quais os meus comportamentos? Como é que me portei? O que teria acontecido se me tivesse portado de outra maneira?

Fonte: Adaptado de Úcar (2000, p.244).

CAPÍTULO III - MEMÓRIA DESCRITIVA DA CRIAÇÃO PERFORMATIVA

“A fantasia é uma espécie de máquina electrónica que tem em conta todas as combinações possíveis e escolhe as que correspondam a uma finalidade, ou simplesmente que sejam as mais interessantes, agradáveis e divertidas” (Calvino, 1990, p.111).

1. - A CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA

Tudo na vida tem um início. Sendo um projeto artístico também este teve um princípio. Será preciso partir de um texto de uma ideia inicial para se conseguir descobrir uma base de leitura, uma base de trabalho, para assim desenvolver uma escrita que vai despoletar a origem da Criação Artística.

Foi realizada uma pesquisa mais aprofundada de matérias que foram ao encontro do nosso tema inicial: teatro físico / performance corporal na comunicação / expressão corporal como forma de comunicar. Fomos “assaltados” por várias questões: O que é que este assunto traz de controverso? Porque é que este assunto é importante? O que é que o nosso estudo vai trazer de novo para além do que já se sabe?; Quem é que pode beneficiar com o nosso estudo?

Surgiram possíveis respostas: preencher uma lacuna no tema escolhido; ver se o problema está a fazer réplica do que aconteceu, mas agora com outros intervenientes; a importância poderá estar na continuidade de um projeto já feito; o estudo é importante e deve ser feito se o projeto der voz às pessoas que são rejeitadas; quando se for teorizar a prática já institucionalizada.

Este jogo de perguntas e respostas ajudaram a desatar o nó em relação ao ponto de partida para a dita Criação Artística. É necessário desconstruir o pensamento de modo que toda a gente entenda a nossa ideia. Surge outra questão: O que interessa é o produto ou o que ele provoca? O professor José Pereira comenta-nos que a dimensão artística poderá ser o que surge no momento, é a vivência das coisas. Nada na arte nasce de um vácuo artístico. Na criatividade os bloqueios dão-se devido à falta de informação, não tendo sido o caso presente, pois foram várias as partilhas de informação e ideias, que instigaram vários debates com o co-orientador, Mestre Fraga, ao longo das aulas e, posteriormente, ao longo do processo criativo.

No nosso consciente tínhamos a ideia, desde há muito tempo, de trabalhar a fisicalidade, de aproveitar a potencialidade do corpo na comunicação, o gesto, a gestualidade como canal de comunicação e, neste caso específico, a comunicação não-verbal. A referência dos filmes do produtor/ator Charlie Chaplin e do mimo Marcel Marceau, a par do trabalho efetuado em Portugal por companhias profissionais de muita qualidade, citando a companhia do *Chapitô* de Lisboa, a companhia de teatro *Peripécia* de Vila Real e a companhia *Palmilha Dentada* do Porto, foi sempre a nossa intenção criar uma narrativa onde não fosse preciso o uso da palavra, criando assim um espetáculo com uma linguagem universal. No início de tudo, pensámos em criar um guião que apelasse para o desperdício.

Surgiu a ideia do consumismo, de criar uma performance onde seria retratado o consumismo exagerado, no entanto era nossa intenção atuar, mas não de uma forma contestatária, sermos performers sem querermos ser ativistas, sem fazermos a performance à revelia. Após amadurecimento da ideia, surgiram as primeiras interrogações. Ao fazermos a performance do consumismo como vamos apresentá-la em espaços comerciais sem sermos criticados? Como vamos ser contratados se abordamos um tema que não interessa aos lojistas e grandes grupos empresariais?

Percebemos que este caminho do consumismo não seria a opção correta. Não queremos ser ativistas, nem ser expulsos dos locais onde estivermos a apresentar o trabalho, temos que fazer algo que as pessoas comprem! Está na hora de mudarmos!

Surge uma nova ideia depois de termos pesquisado acerca do Tochas – o seu percurso e o *stand up*, como é que ele ganhou espaço no mundo artístico e o seu reconhecimento.

Optámos, pois, pela criação de uma performance de rua onde serão retratadas as rotinas do quotidiano, tendo como objetivo ocupar os tempos livres e intervalos das pessoas, defendendo os seguintes aspetos: a importância destas performances em espaços públicos, defendendo um reportório, havendo clareza dos performers, deixando a marca e ganhando reconhecimento. Com este entretenimento vão ganhar os espaços públicos, as pessoas e o grupo. Foi-nos aconselhada a leitura de obras literárias “Os Senhores” do autor Gonçalo M. Tavares e as “Cidades Invisíveis” do autor Italo Calvino. Os artistas: António Curtis – TóTó; Vitorino de Sica; Fernandel; Bourvil; Jerry Lewis; Peter Sellers foram-nos igualmente recomendados.

Ao ter lido a obra “Cidades Invisíveis” de Italo Calvino, vimos um potencial enorme para o projeto. Após partilha com amigos e o co-orientador, chegámos à conclusão que era uma obra já muito representada. Foi-nos aconselhado o livro “Seis propostas para o próximo milénio” também do autor Italo Calvino. No final da leitura decidimos que as seis propostas, iam ser a matéria-prima do trabalho / projeto final. Leveza | Rapidez | Exactidão | Visibilidade | Multiplicidade | Consistência.

Foi realizada uma outra pesquisa acerca da obra e do seu autor. Levantamento de dados acerca das seis propostas, seus significados, imagens e recolha de partes do texto do livro acerca das mesmas.

Realizámos um primeiro guião com uma personagem para cada proposta. Escrevemos seis cenas (quadros) diferentes em que cada personagem tem uma profissão, uma emoção e representa uma das propostas. Cada personagem tem os

objetos próprios, sabendo que o objeto comum a todas elas é um armário transformado em carrinho que se vai transformando para cada quadro.

Guião

Quadro 1

O porteiro (Groom) aguarda clientes ou residentes do prédio. Está feliz. Este porteiro tem tiques (MULTIPLICIDADE). Aborda as pessoas dizendo-lhe para não se preocuparem com os pertences que ele mesmo os guarda...se as pessoas entrarem no prédio indica o número do quarto, as horas do recolher obrigatório, se necessita que vá arrumar o carro... (além da vestimenta usa uma mala como objeto).

Quadro 2

O empregado de mesa (garçom) convida uma outra pessoa a sentar-se na mesa que se encontra no meio da rua para jantar. Este empregado é muito exato em tudo o que faz (EXATIDÃO). Coloca a cadeira, talheres, prato e copo no sítio ao milímetro. É um empregado sem humor, está sempre chateado, por causa das pessoas desarrumarem sempre tudo. O seu objeto é a bandeja. (tentar aproveitar o casaco do porteiro virando-o ao contrário).

Quadro 3

Um pescador astuto e rápido (RAPIDEZ) tenta pescar o peixe (objetos das pessoas que estão assistir). Este pescador é maléfico, tenta enganar as pessoas. O seu objeto é uma cana e um colete.

Quadro 4

Surge o fotógrafo com a sua máquina fotográfica. No entanto em vez de fotografar as pessoas, pede às pessoas para tirar fotografias (selfies) com ele (ficando à frente delas na foto), querendo assim protagonismo (VISIBILIDADE). Ele é sonhador.

Quadro 5

Guia turístico ou Ardina anunciam as últimas notícias estampadas no jornal. É jovem, tem um ar leve e descontraído (LEVEZA). Os seus objetos são o boné e o jornal caso seja ardina, se for guia turístico boné ou bandeira de sinalização.

Quadro 6

Chega o polícia desconfiado com ar robusto (CONSISTÊNCIA). Usa o apito para se fazer notar e pede a identificação das pessoas fazendo comparação entre a fotografia do B.I. e o rosto da mesma, pondo em dúvida se é a mesma pessoa.

De imediato foram formuladas novas profissões e emoções para algumas propostas. Com o guião a criação começou a ganhar forma e o entusiasmo cresceu no final deste ensaio. Visionámos pequenas curtas e vídeos no *you tube* sobre porteiros, empregados de mesa e *singing telegram*.

Foi realizada uma pesquisa de imagens e recolha de objetos que se relacionassem com cada proposta. Percebi durante a pesquisa que também poderia usar o contrário do significado das propostas.

Leveza: Balões; penas; folhas; pétalas; aviões; “A insustentável leveza do ser”;

Rapidez: relógio; velocidade; movimento; corrida; Super Heróis; Homem Bala; Usain Bolt; entrega de correio azul;

Exatidão: Alvo; tempo (relógio; “Se quer ser bem sucedido precisa aprender com exatidão”);

Visibilidade: Binóculos; lupa; coletes refletores; Luzes carros; sinais de trânsito (prevêem o que vai acontecer);

Multiplidade: matemática; vários; opções; Post it (muitos);

Consistência: cérebro; ideias; estado liquido para estado sólido (e o seu contrário);

Estas questões da escrita, por vezes, levam-nos a ter que efetuar alterações. Na semana seguinte tínhamos um novo guião respeitando algumas ideias já formuladas.

Guião

Quadro 1

O porteiro (Groom) aguarda clientes ou residentes do prédio. Está feliz. Este porteiro tem tiques (MULTIPLICIDADE). Aborda as pessoas dizendo-lhe para não se preocuparem com os pertences que ele mesmo os guarda...se as pessoas entrarem no prédio indica o número do quarto, as horas do recolher obrigatório, se necessita que vá arrumar o carro... (além da vestimenta tem um carrinho para transporte dos objetos).

Quadro 2

O empregado de mesa (garçom) convida uma outra pessoa a sentar-se na mesa que se encontra no meio da rua para jantar. Este empregado é muito exato em tudo o que faz (EXATIDÃO). Coloca a cadeira, talheres, prato e copo no sítio ao milímetro. É um empregado sem humor, está sempre chateado, por causa das pessoas desarrumarem sempre tudo. O seu objeto é a bandeja. (tira o casaco do porteiro e fica com um colete e camisa branca).

Quadro 3

Um pescador/carteirista astuto, rápido (RAPIDEZ) e trapalhão, tenta pescar o peixe (peixes de cartão ou plástico que faz de conta que estão escondidos nas suas roupas e/ou pertences das pessoas que vão a passar ou que estão assistir). O seu objeto é uma cana e umas botas de borracha).

Quadro 4

Surge o corta-fitas que estende a passadeira vermelha. Pede a duas pessoas que lhe segurem duas lanternas e pede a outras duas que segurem numa fita. O momento que se segue é como se fosse a inauguração de uma obra ou exposição. Querendo todo o protagonismo (VISIBILIDADE), vai-se fazendo às fotografias, estando com uma tesoura na mão para cortar a fita...

Quadro 5

Chega o inspetor desconfiado com ar robusto (CONSISTÊNCIA). Traz com ele uma fotografia de um suspeito...vai recolhendo as provas do crime (objetos do quadro anterior)...o inspetor veste uma gabardine e óculos escuros...

Quadro 6

Carteiro chega com as encomendas postais vindas de avião. É jovem, tem um ar leve e descontraído (LEVEZA). Entrega a encomenda (caixa de cartão) e pede à pessoa para assinar a guia de remessa...percebe que se enganou e pede a outra pessoa para lhe assinar a guia de remessa entregando-lhe a mesma encomenda...carteiro tem um capacete e uns óculos de aviador.

Nova alteração nas personagens dos quadros 3, 5 e 6. O processo da escrita nunca está fechado. Os ensaios também ajudam a perceber o que se pode/deve mudar em cada personagem, sendo necessário uma adaptação do texto.

Guião

Quadro 1

O porteiro (Groom) faz tudo sem ser necessário haver interação com o público. A MULTIPLICIDADE vai estar retratada no número de tarefas que o groom consegue realizar. Atender o telefone, limpar os sapatos, pendurar os casacos, verificar as chaves dos quartos, varrer, pegar nas malas...o que irá marcar a mudança das tarefas será uma campainha que se encontra em cima do carrinho e que é tocada pelo próprio groom.

Quadro 2

O empregado de mesa (garçom) aguarda um casal de clientes que tem uma reserva para jantar. Este empregado é muito exato em tudo o que faz (EXATIDÃO).

Coloca mesa, a cadeira, talheres, prato e copo no sítio ao milímetro. É um empregado sem humor e com um sorriso forçado. Uma mosca vai pousar na mesa sendo uma aventura faze-la desaparecer. O seu objeto é a bandeja. (tira o casaco do porteiro e fica com um colete e camisa branca).

Quadro 3

Um cozinheiro de chapéu e uma grande barriga, mas muito rápido no seu andar (RAPIDEZ) é trapalhão em tudo o que faz. Vai tentar fazer um bolo de cenoura em tempo record. Tem um despertador em cima da mesa a cronometrar o tempo. Estende uma toalha branca na mesa e tira uma panela, uma forma, uma colher, uma tábua de cortar legumes. Tira também uma cenoura e corta-a em pedaços num abrir e fechar de olhos. Mexe tudo na panela, coloca na forma e põe no forno (numa das portas do armário). O despertador toca e vai retirar o bolo que já está feito e foi colocado pela parte de traz do armário no sítio onde tinha colocado a forma.

Quadro 4

Surge o corta-fitas que estende a passadeira vermelha. Pede a duas pessoas que lhe segurem duas lanternas e pede a outras duas que segurem numa fita. O momento que se segue é como se fosse a inauguração de uma obra ou exposição. Querendo todo o protagonismo (VISIBILIDADE), vai se fazendo às fotografias estando com uma tesoura na mão para cortar a fita...

Quadro 5

Um cientista com a sua bata branca realiza experiências com tubos de ensaio. Com um ar um pouco maquiavélico sendo o seu objetivo arranjar uma fórmula para voar (LEVEZA). Ao provar a poção que realizou começa a ficar com alterações no próprio corpo e abrindo um guarda-chuva é puxado pelo vento.

Quadro 6

Assim como o autor Italo Calvino na sua obra “As 6 propostas para o próximo milénio” não chegou a escrever acerca da (CONSISTÊNCIA), decidimos que esta 6 proposta se reveja na consistência de todas as 5 outras propostas.

A descrição de cada quadro foi feita mediante a personagem envolvida. Foi então criada uma narrativa sabendo que a improvisação do momento pode alterar o guião formulado.

A personagem do groom ficou alinhada tendo apenas aperfeiçoado o início e o fim de cada acção, ou seja, cada vez que o groom trocar de acção tem que deixar o objeto no seu lugar e não no meio do percurso. Com o acelerar das ações poderemos trocar a utilidade dos objetos, dando o exemplo: quando for para atender o telefone

pegar na escova de engraxar os sapatos; engraxar os sapatos com a vassoura; colocar as chaves dentro da mala...ficou por decidir se a campainha acompanha sempre o groom, ou se o groom para trocar de ação e ter que ir tocar a campainha que se encontra em cima do balcão faz sempre um gesto para dar a entender que o chamaram. Ficou decidido arranjar um gesto, visto a campainha ser um belo objeto.

No segundo quadro, o empregado de mesa é tão exato que poderá medir os mesmos passos de um lado e do outro da mesa para a mesma ficar centrada. Poderá simular que a tem que alinhar por uma linha imaginária e distanciar-se um pouco e com um olhar ver se a mesma está no sítio certo.

O trabalho para esta personagem começou tendo sido criado um andar diferente para se diferenciar do groom. Passos pequenos e depois sempre os mesmos, quando avança ou quando recua. O espreitar é feito só com o levantar do pescoço sem levantar o braço. O olhar para os lados e olhar para o relógio é feito num jogo físico. O empregado vê as horas levantando braço bem lá no alto onde aproveita para espreitar para um lado e o outro sempre com o braço esticado. Pelo meio o empregado já colocou a mesa, limpando os objetos um a um como realizado no ensaio anterior. O baixar para ir buscar os objetos é sempre feito com o fletir das pernas, ficando a coluna sempre direita. Ao passar algum tempo percebe que os clientes que reservaram não vão aparecer.

No entanto, quem aparece é uma mosca que pousa em cima da mesa. O empregado sem nunca desmanchar a sua postura vai ao armário buscar um mata-moscas. A tentativa de matar a mosca é feita sem olhar para a mosca. Se a tentativa de a matar correr bem será necessário retirar a mosca da mesa. Essa tarefa, mais uma vez, é feita sem olhar para a mosca. Não podendo deitar a mosca para o chão, tenta colocá-la num sítio propício, que poderá ser um caixote do lixo nas imediações, ou então deixa a mosca embrulhada no pano e coloca-a no bolso.

Em última análise e para finalizar o capítulo da mosca, o empregado engole-a e arruma a mesa toda. Se por acaso não a matar à primeira, poderá repetir a tentativa de a matar alongando assim o tempo da cena e do próprio quadro. Uma outra das possibilidades será: ao tentar matar a mosca a mesa fica toda desarrumada e o empregado fica furo e coloca tudo minuciosamente no sítio. Poderá recorrer aos extremos e tentar matar a mosca com os próprios pratos!

No terceiro quadro será apresentado o cozinheiro, que irá tentar fazer um bolo de cenoura em tempo record, tendo um despertador a cronometrar os minutos. Foi feito um treino para o caminhar, de forma a mais uma vez se distinguir dos outros

personagens. Numa primeira tentativa experimentou-se um andar em que se adoptou uma postura com as costas direitas e a barriga para fora e um andar rápido. Todas as tarefas terão que ser efetuadas de uma forma veloz. No final, ele corta a cenoura e efetua a mistura na panela com a colher, sendo colocado na forma do bolo o resultado. Polvilhar a mesa com farinha irá criar um belo efeito. A forma é colocada numa das portas que fará de forno. Dando a volta ao armário, será colocado um bolo já feito no lado onde foi colocada a forma. Isto será possível porque o armário terá aberturas na parte de traz que estarão cobertas com um pano preto. O despertador irá tocar e o bolo será retirado do forno em tempo recorde.

No quarto quadro, na personagem do corta fitas foi também apurado um andar para a personagem. Costas direitas e ombros para a frente. Com ar de importante e galã vai desfilando na passadeira vermelha com o seu smoking e óculos de sol. O armário irá ser colocado de frente para o corta fitas e com a parte mais estreita para o público. A fita estará presa em dois suportes, onde a personagem com uma tesoura irá fazer que corta a fita, fazendo-se à fotografia.

No quinto quadro, a personagem do cientista, fará as suas experiências em cima do balcão do armário e quando prova a sua poção mágica abre um guarda-chuva e é levado pelo vento, puxando o armário...

Ficou a possibilidade da campanha poder ser um objeto comum a todas as personagens.

2. - O TRABALHO ATOR / PERFORMER

O trabalho de ator/performer é um trabalho que exige grande dedicação, disciplina rigor e excelente forma física e mental. Foi um processo contínuo, por vezes efetuado de forma intensiva, em que em algumas situações se notou a fadiga acumulada. A repetição das situações criadas foram um ótimo modo de memorização. O cumprimento dos horários nos dias de trabalho fez parte do crescimento enquanto ator/performer.

Os ensaios assistidos deram no final o feedback do que viram, sendo importante para o ator/performer refletir nos melhoramentos que pode efetuar. É importante nos ensaios o ator/performer ter o calçado que vai utilizar na performance visto ser importante habituar-se ao mesmo. O rigor do trabalho faz com que os atores não façam expressões e se mantenham o mais neutro possível. É feito um treino de diferentes formas de caminhar, de olhares e de manipulação de objetos. A base da experimentação é o caminho a seguir. A performance está a ser criada sem que haja

necessidade de ter pessoas para realizar todos os quadros. A intenção é a de ser um projeto o mais autónomo possível.

O trabalho de ator/performer também requer a busca de conhecimento, que não possua no momento, para enriquecer um quadro e a própria personagem. Foi desta forma que nos dirigimos ao laboratório da Escola Superior de Educação para o professor Luís Carvalheiro nos ensinar algumas experiências que poderiam resultar para a personagem do cientista.

O visionamento de filmes e gravações de outros trabalhos deram-nos ferramentas e foram uma inspiração para a construção da personagem.

3. - ENCENAÇÃO – CRIAÇÃO DA PERFORMANCE

A orientação do mestre Fraga e do assistente Nelson Dias na direção de atores foi crucial durante a criação da performance. O trabalho feito na correção de situações e o indutor para a mudança de situações foram fundamentais. Numa primeira fase, tendo por base o corpo e movimento, os primeiros ensaios basearam-se na experimentação. Numa sala com espelhos (para visualizar o resultado na hora) fomos experimentando várias formas de transmitir com o corpo as seis propostas da obra. Percebemos o longo caminho a percorrer, visto haver muito que explorar em relação a cada proposta.

Nos ensaios seguintes foram introduzidos alguns adereços que estavam espalhados pelo espaço. Ao criar os movimentos os objetos eram utilizados como forma de inspiração para novos movimentos. Algumas peças de roupa foram utilizadas de forma a perceber como nos conseguiríamos movimentar.

Num novo ensaio foi utilizada música como suporte. Este ensaio desenvolvido foi desenvolvido tendo aproveitado ideias do ensaio anterior e tendo de novo como linha orientadora a experiência. Num outro dia, foram exploradas várias formas de andar e emoções. Adotámos várias maneiras de nos movimentar no espaço, pensando num homem de muita idade, num bebé, numa senhora da cidade, num adolescente, num bêbedo. Num outro exercício explorámos as emoções: triste, contente, vaidoso, amuado, envergonhado. Percebemos que com as emoções o corpo toma, desde logo, uma postura imediata, moldando-se, fazendo uma leitura dessa emoção.

Foram introduzidas bolas de malabarismo para criação de movimentos novos. Devido à dimensão reduzida do objeto, surgiram novas ideias e leituras diferentes do que tinha sido conseguido até ao momento.

Foi elaborado um baralho com diversos cartões onde se colocaram as 6 propostas em cartões diferentes; seis emoções em cartões diferentes: feliz, zangado, maléfico, triste, chateado, sonhador; doze profissões em seis cartões diferentes frente e verso: motorista, cientista, fotógrafo, garçom, guitarrista, cantor, cozinheiro, informático, polícia e pintor. Ao ser retirado um cartão com uma emoção e outro com uma profissão desse baralho, teríamos que representar só através da expressão corporal o que dizia nos cartões. Começámos por fazer *clown* e mimo. Imaginámos objetos que não tínhamos em mão e que não estavam visíveis. Não era esse o objetivo sabendo que de uma forma natural nos refugiámos nessas duas técnicas. O exercício consistia em utilizar apenas o corpo de maneira a dar a entender uma mensagem. Fomos percebendo que o corpo de uma forma ritmada e adotando posturas conseguiria passar essa mesma mensagem.

Percebemos também que teríamos que nos enquadrar numa situação, criar um guião interno (pensamento), para assim visualizar nessa mesma situação e conseguir desenvolver ação. Já estávamos a ser performers! Ao longo das improvisações foi-nos dada a possibilidade de utilizar os objetos disponíveis na sala. Um copo seria um copo, uma mesa seria uma mesa, não podendo imaginar que seriam outras coisas. Chegou altura de representar as seis propostas. O exercício tinha início com o assumir de uma personagem que neste caso foi um *garçon*.

De seguida, foi feita a leitura de uma das propostas escritas nos cartões. A entrada em cena era realizada através da abertura de uma porta. Ao passar a porta teríamos que assumir essa proposta apenas com o corpo. Ao fim de algum tempo teríamos que ir ler outra proposta, sem desfazer o que estávamos a fazer, ir em direção à porta, sair e quando entrávamos em cena teríamos que adotar a proposta que tínhamos acabado de ler. Conseguimos, de alguma forma, representar as propostas escritas nos cartões apenas com o corpo. Quando à partida pensávamos ser mais difícil, demos por nós a representar as seis propostas do autor Italo Calvino!

Concluimos que algumas das profissões teriam mais potencial para a exploração das seis propostas. Ficou decidido levarmos 6 profissões e um objeto que as representasse para o próximo ensaio. Seria importante perceber quantas combinações seriam possíveis realizar. Distribuimos os objetos pelos espaços e deu-se início ao ensaio. Nesta fase, houve a preocupação de se fazer a ligação entre personagens. Aqui a direção de atores foi importantíssima para se chegar a certas conclusões. Os ensaios têm-nos dado ferramentas para conseguir alicerçar o produto final. A experimentação de cada personagem tem permitido explorar outras

possibilidades de chegar a um determinado resultado, que de outra forma não seria possível. O guião foi sofrendo alterações, resultado desta Criação Artística.

A criação também foi crescendo com a partilha de ideias de pessoas que iam assistindo aos ensaios, como tendo sido o caso dos alunos do curso de Animação Cultural da Escola Superior de Educação de Viseu e dos alunos de Mestrado de Animação Artística da mesma escola. As mesmas conseguiram ver que cada personagem tinha uma maneira de estar diferente. A forma de andar, a forma de movimentar os objetos. Ao fazermos a nossa partilha relativamente ao que pretendíamos transmitir, houve partes da conversa que coincidiram por completo.

Na nossa partilha da dificuldade em encontrar soluções para certas questões, foram dadas sugestões por parte da assistência, transformando aquele momento num “brainstorming” importante para a criação. Numa reflexão final, concluímos que é de extrema importância a partilha de ideias.

Foi o quadro do cozinheiro e do cientista que levaram mais tempo a construir. Foram repetidos os quadros várias vezes até se esgotarem diversas situações. Chegou-se à conclusão que não se iria usar as entradas feitas no móvel para a troca do bolo seria tudo feito pelas portas da frente do armário.

O último ensaio foi no CAFAC começando às 23h e acabando às 3h30 do dia 9. Foi duro mas compensador. Neste momento, ainda procedemos à escolha dos últimos objetos entre as várias possibilidades, sendo o último ensaio antes da apresentação. Foi considerado como ensaio geral, como uma ante estreia. Estavam presentes o Mestre Fraga e o assistente Nelson Dias. Colocámos tudo o que tínhamos à disposição. Iniciámos o ensaio como se fosse o início do espetáculo. Como iria começar a apresentação? Iríamos aparecer com o armário e o resto do material?

Colocámos tudo dentro das malas. Tivemos que arranjar forma de levar as três malas e um saco de tira colo. Solucionámos a questão com um cabo de vassoura a segurar as duas malas, uma mala na mão, a outra mão a puxar o móvel e o saco com o resto do material à tiracolo.

Fizemos um ensaio corrido, corrigindo as questões relativas a cada personagem e ao manuseamento dos objetos. Chegado ao fim, foi tempo para corrigir a forma de vestir as personagens. Com o decorrer do ensaio percebeu-se que havia demora na troca de roupa entre personagens. Estudaram-se as melhores alternativas, chegando-se a formas de trocar as roupas que pouparam bastantes minutos à performance.

Com algum cansaço acumulado, o ensaio acabou, tendo arrumado tudo nas malas e às 3h30 da manhã carregado a mala do carro. Isto vem demonstrar que o trabalho de Criação tem as suas condicionantes e por vezes o cansaço acaba por fazer parte do processo de Criação.

4. - Os FIGURINOS, ADEREÇOS E CENOGRAFIA

Após vários rascunhos, partiu-se da ideia de que seria necessário acrescentar um objeto de maiores dimensões ao espetáculo. A ideia mais interessante foi um armário com muitas gavetas. O performer ia assim explorar as diferentes propostas, tendo como base o armário, mas adaptando-o e respeitando cada personagem criada. Começámos à procura de um móvel com gavetas que pudesse ir ao encontro da ideia inicial. Casa de móveis, casa de velharias, vizinhos, familiares, tudo serviu para encontrar o móvel que à partida poderia transformar, sem ter que voltar à forma original.

O assistente na encenação, Nelson Dias dispensou-nos um móvel para as primeiras experiências e que acabou por ser a escolha final. Foi realizado um ensaio ainda com o móvel na sua forma original. No dia a seguir, foram logo feitas as adaptações pensadas, transformando-o num carrinho, tendo-lhe sido adaptadas umas rodas. O móvel depois da primeira aparição estava todo alterado. Gavetas e portas almofadadas com um veludo vermelho e uma fita dourada a contornar as mesmas. Puxadores e dobradiças e rodas (rodas novas) pintadas de dourado.

O móvel ficou todo pintado de preto com duas aberturas nas costas, camufladas com um pano preto. Foi-lhe acrescentado duas tábuas na lateral, fazendo um tampo de uma mesa ao fim de abertas. Conseguimos reunir mais objetos e fomos triando os que não eram indicados, ou em caso de ter dois parecidos ficar com aquele que condizia mais com a situação. Ainda faltaram objetos mas fizemos uma lista do que faltava. As personagens estão cada vez mais completas. A repetição dos vários quadros vai-nos dando outras possibilidades de explorar os materiais, surgindo assim ideias novas. É discutida a possibilidade de acrescentar novos objetos que poderão enriquecer o trabalho.

Os figurinos foram aproveitados de peças já utilizadas em outras situações, no entanto o avental e chapéu do cozinheiro foram comprados. O casaco do groom, chapéu, as calças pretas e colete foram costurados por uma costureira. Foram adquiridas as quantidades necessárias dos tecidos e fomos fazendo as provas

necessárias no ateliê da mesma. Os figurinos ficaram prontos, faltando apenas uns pequenos ajustes no colete e nas calças pretas. Os sapatos usados na performance fizeram desde o início parte da criação, visto ser importante o performer habituar-se ao calçado que vai usar na apresentação para não ser surpreendido.

5. - A PRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO DA PERFORMANCE

Reunimos com o artista gráfico Luís Belo para solucionar a questão do cartaz. Em poucos minutos e com a descrição do que era o espetáculo, ficou decidido fazer o cartaz com fotografias de cada personagem. Depois de diversas ideias para o nome do espetáculo, ficou decidido que se iria chamar “Os Silva” devido a ser dos nomes mais utilizados em Portugal. Foram feitas as fotografias e no dia seguinte tínhamos o cartaz (em anexo). O resultado foi fantástico! Como refere Couto (2012) um artista sozinho nunca tem os mesmos resultados, os diversos saberes artísticos complementam os trabalhos.

Os processos criativos constituem um tema de grande interesse na atualidade. Há inúmeras possibilidades de condução, bem como diversas abordagens de análise. Ao acrescentar o parâmetro da coletividade, o tema ganha uma complexidade ainda maior, pela multiplicação das possibilidades e pela inserção de um importante elemento: o intercâmbio. (p.7)

Fomos à Câmara Municipal de Viseu para solicitar autorização para utilizar o espaço público. Aproveitámos também para convidar a Doutora Odete Vereadora da Cultura para assistir à performance. O contato para solicitar essa autorização foi feito via e-mail, através da página da Câmara Municipal (em anexo).

Os cartazes da gráfica também ficaram prontos. Aproveitámos a oportunidade para fazer cartões-de-visita (em anexo) do espetáculo “Os Silva” e imprimimos também *flyers* (em anexo) para entregar no dia do espetáculo para quem estivesse a assistir pudesse deixar a sua opinião numa página do *facebook* criada para o efeito.

Essa página tem a designação “Os Silva” e até ao dia da apresentação foi alimentada com fotografias dos ensaios, com comentários e com o cartaz do espetáculo.

Os cartazes foram espalhados pela Escola Superior de Educação de Viseu e pela cidade anunciando o espetáculo “Os Silva” para as 18 horas, em frente ao portão do antigo mercado 2 de Maio, em plena rua Formosa.

6. - APRESENTAÇÃO DO TRABALHO – ESTREIA

O resultado final de meses de pesquisa e de um trabalho de ator/performer vai ser apresentado publicamente. A preparação foi iniciada às 16h30 na rua ao lado, rua da Paz. Fomos colocando os objetos no armário e fomos aguardando a hora do espetáculo com algum nervosismo. Esperámos pela hora certa, às 18h entrámos em cena.

Deslocámo-nos até à esquina do prédio. Iam passando pessoas conhecidas, apenas as cumprimentámos, não podíamos perder muito tempo com elas, porque tínhamos que nos concentrar. Chegando a hora, seguimos rua abaixo com todos os figurinos, adereços, objetos e dispositivo cénico.

Chegámos ao local da apresentação. Assobiámos para nos instalar no local. Já estava uma moldura de gente à espera. Outros vão passando e param para assistir à performance. Temos tudo nos sítios indicados, fomos para trás do bengaleiro e começou o *Silva Corta-Fitas*, seguindo-se o *groom*, o empregado de mesa, o cozinheiro e por fim o cientista.

Na memória ficou o ensaio geral e o visionamento do vídeo dos ensaios poucas horas antes. Um monte de gente à nossa frente. Não fixámos muito as pessoas, encontrávamo-nos concentradíssimos no que estávamos a fazer. A apresentação foi-se desenvolvendo. Ouviam-se gargalhadas, sentíamos que o público estava atento e sempre à espera do que ia acontecer a seguir.

A campanha era o sinal para a troca de personagem e aí as pessoas batiam as palmas, sentindo-se que tínhamos as pessoas que estavam assistir presas ao local sem grandes pressas. Queriam ver tudo! A apresentação chegou ao fim e o nosso contentamento foi visível. As pessoas aproximaram-se para nos cumprimentar e deixar mensagens de incentivo. “Os Silvas” animaram o espaço público durante cinquenta e sete minutos!

No momento e durante a apresentação estive uma equipa a distribuir panfletos para as pessoas visitarem a página “Os Silva” criada no *facebook* para, se assim o desejassem, deixarem os seus comentários em relação ao que tinham acabado de assistir.

Foi também distribuído um questionário, em que as pessoas foram desafiadas a responder a um guião de sete perguntas, construído como forma de avaliação da apresentação performativa e como recolha de dados para resposta às questões de

investigação do Trabalho de Projeto. Foi solicitado às pessoas que enviassem as respostas ao questionário para um email criado para o efeito.

7 - RECOLHA DE DADOS AVALIATIVOS E SUA ANÁLISE

7.1 - AUTO AVALIAÇÃO

A performance apresentada foi ao encontro ao que, nós criadores, tínhamos em mente. Alguns momentos sobre do que foi acontecendo ao longo da apresentação foram alvo de reflexões no final da estreia.

Algumas faltas de memória em relação a pormenores que poderiam ter acrescentado mais dinâmica, demora na troca dos figurinos, a inexistência de sons ou música aquando da troca de personagens, alguns objetos que não ficaram nos devidos sítios tendo-se remediado com uma outra solução, questões que tecnicamente não funcionaram tendo-se acionado o plano B.

No âmbito do autoconhecimento percebemos que nos estamos sempre a surpreender, connosco próprios. As nossas emoções estiveram visíveis, sabendo que interiormente só o performer consegue sentir cada momento de forma muito pessoal. Na sua generalidade como referido acima, os resultados foram ao encontro previsível, tendo em conta o *feedback* do público e a noção por parte dos criadores de que a apresentação estaria a ser desenvolvida como programado.

Todo o processo de criação foi crescendo de dia para dia, nunca estando fechado a novas alterações, sendo este um projeto artístico em que o seu processo criativo estará em contínua transformação. Mais tarde, ficámos com a noção de que a participação direta ou o envolvimento do público no decorrer da apresentação poderá criar outros desenvolvimentos da mesma e fará com que as pessoas se sintam a fazer parte da obra.

Haverá sempre espaço para a improvisação, pois a dimensão artística assume essa capacidade de aproveitar o que surge no momento. A dimensão artística é viver as coisas, tirando partido de todo o tempo despendido, quer ao longo do processo criativo na partilha de aprendizagens, quer na apresentação do produto artístico, quer posteriormente nas conversas com o público. Estas últimas, em conversas diretas ou por meio dos questionários, permitiram organizar uma síntese da informação recolhida sobre a performance apresentada e, deste modo, perceber o que poderá ser aperfeiçoado em futuras representações, porque uma criação artística está sempre em aberto.

7.2 - HÉTERO-AVALIAÇÃO

Quadro V – Elaboração das perguntas para questionário

TEMA	OBJETIVOS	QUESTÕES
I - Tipo de Espetáculo	Perceber de que forma os espetadores caracterizam a performance e como a identificam.	Como caracteriza este tipo de Performance?
II – Performances Públicas	Conhecer a importância atribuída pelos espetadores às performances de rua.	Qual a sua opinião sobre as Performances Públicas?
III – Opinião acerca de “Os Silva”	Recolher opiniões relacionadas com a performance “Os Silva” .	O que é que tem a dizer de “Os Silva”? Justifique.
IV – Tipo de linguagem utilizada	Verificar se a linguagem utilizada tornou perceptíveis as diferentes personagens.	Com o tipo de linguagem utilizada foram visíveis as diferentes Personagens? De que forma?
V – Objetos / personagens	Compreender se a relação estabelecida entre personagens e adereços foi a adequada.	O que tem a dizer sobre a relação das Personagens com os Objetos (adereços)?
VI – Dispositivo cénico	Conhecer as opiniões do público acerca do dispositivo cénico utilizado.	O que tem a dizer sobre o Dispositivo Cénico? Justifique.
VII – Narrativas implícitas	Saber se o guião e as narrativas de cada personagem foram percebidos pelos espetadores.	O que é que tem a dizer sobre as “Narrativas” implícitas da/na Ação? Foram perceptíveis?

Tiveram interesse em assistir à performance entre oitenta a cem pessoas, algumas com convite, outras transeuntes ocasionais. No final da performance foram distribuídos *flyers* para os espetadores fazerem os seus comentários acerca da performance de forma livre, na página oficial criada para o efeito (Roger, 2014). Dois dias depois da apresentação, esta tinha trezentos e cinquenta e sete *likes*. O cartaz publicado teve até ao dia da apresentação mil setecentas e setenta e sete visualizações. A foto, *Selfie Os Silva!!!Clik!!!*, publicada no final do dia da apresentação teve mil quatrocentas e noventa e seis visualizações.

Manuela Fonseca não conseguindo estar presente, mas com conhecimento da estreia da performance deixou o comentário seguinte na página, “Os Silva”: “É bom ver que, apesar da falta de investimento e, por vezes, da falta de reconhecimento por quem está "acima", a cultura está viva e que vai para a rua, para mais perto das pessoas. Muitos parabéns pela iniciativa! Espero poder cruzar-me com Os Silva muitas vezes por aí!”.

Foi realizada uma síntese das respostas ao questionário tendo sido feita uma análise de conteúdo das mesmas. Para melhor se perceberem os dados apresentamos de seguida em esquema nos diversos quadros.

Quadro VI – Pergunta 1

1. Como caracteriza este tipo de Performance?	Performance	Teatro de rua	Caraterização com adjetivos
	16	11	7

Dezasseis espetadores responderam performance, enquanto onze responderam teatro de rua. As restantes sete pessoas não responderam tecnicamente, apenas adjetivando o que viram. Márcia Leite descreve: “Dinâmica. Aberta. Expressiva.” Fernando Costa acrescenta: “Ocorrem-me várias palavras tais como, Fantástico, Majestoso, Esplêndido”.

Carlos Figueiredo descreve como sendo: “Enriquecedora do ponto de vista estético e comunicacional.” Silvia Ferreira respondeu: “Tendo em conta a história, o contexto e caraterização da personagem, considero que a performance foi excelente.” João Gregório descreveu de forma mais extensa: “Inovadora. Começamos a entrar na história sem dar por isso. O início não é delimitado. A própria preparação já faz parte da performance. A não utilização de linguagem verbal é muito interessante, bem como

o mesmo ator interpretar várias personagens distintas e com algo em comum ao mesmo tempo.”

Quadro VII – Pergunta 2

2. Qual a sua opinião sobre as Performances Públicas?	Importante	Nada Importante	Sem opinião
	34	0	0

A totalidade das trinta e quatro respostas indica que as performances públicas são importantes. Ricardo Meireles escreve: “Forma muito interessante de dinamização dos espaços públicos e, ao mesmo tempo, uma forma democrática e acessível de exposição das artes performativas.”

Ana Carlos no seguimento reforça: “As performances públicas, sejam elas de curta ou média duração são uma mais-valia para uma democratização das artes, visto que, nem sempre a cultura sob a vertente artística consegue alcançar todos os indivíduos. Assim, a intervenção pública permite de facto transportar as artes do palco para o quotidiano de cada um, permitindo de igual modo uma aproximação entre o performer e o espetador.”

No nosso ponto de vista, a utilização dos espaços ditos não convencionais para apresentação de performances ajudam a comunidade a consumir cultura de uma forma espontânea. As performances públicas, ganham valor por darem um outro colorido ao espaço aberto. Uma quebra na rotina e um ponto de interesse. São uma forma de aproximar o público à obra performativa e para quem assiste é uma forma gratuita de aceder a um espectáculo.

Luís Belo refere: “Ajuda a aproximar o público da criação e criadores locais.” Consideramos, neste sentido, de extrema importância o público estar próximo dos criadores e do seu trabalho.

Pedro Coutinho respondeu: “São relevantes enquanto agregadoras e mobilizadoras da comunidade, tornando pontos de passagem em pontos de lazer, para além do seu valor intrínseco enquanto manifestação artística.” Esta mobilidade das pessoas para algo que está acontecer na rua e que as surpreende ao ponto das pessoas se deslocarem para assistir ao que se está a passar é à partida numa primeira fase uma aposta ganha por parte do criador.

Ilda Teixeira na sua resposta refere: “Uma Performance é uma escola para o actor; um momento artístico e ficcional que se cruza com o quotidiano. Para o público

penso que deve ser gratificante e surpreendente. Permite-lhe uma evasão momentânea da realidade e a possibilidade de apreciar um momento artístico que se cruzou com o seu quotidiano.”

Ricardo Cavadas responde: “Apesar de haver, por vezes, a opinião que o artista de rua realiza a sua performance por razões monetárias e não tanto pela divulgação das artes performativas. Acrescento igualmente, que tem havido uma diferenciação entre a performance de rua espontânea e aquela que é construída de base tendo como objetivo a apresentação pública na rua. Onde, o meu gosto pela performance de rua vem de apresentações que aliam espaço, situação, espontaneidade e público heterogéneo.”

Estamos completamente de acordo visto o projeto “Os Silva” ter tido uma base de trabalho e um propósito pensado para a sua apresentação.

Quadro VIII – Pergunta 3

3. O que é que tem a dizer de “Os Silva”?	Muito interessante	Interessante	Pouco interessante
Justifique.	33	1	0

Na questão colocada relativamente ao espetáculo “Os Silva”, trinta e três pessoas responderam tendo sido muito interessante e uma resposta interessante.

Pedro Coutinho refere: “Cumpriu com essa missão de converter o espaço de circulação em espaço vivido.” Esta resposta no nosso entender vem demonstrar que as performances de rua dão vida ao local onde são apresentadas.

Daniela Fernandes descreve: “Os Silva”, é um tipo de Performance Mímica, na minha opinião adaptada a todas as idades, e com a vantagem de poder ser realizada em qualquer lugar. É uma Performance móvel, os materiais e objetos podem ser transportados para qualquer espaço pelo intérprete. O espetáculo em si, foi muito divertido, com destaque para a comédia! A interpretação foi profissional e trabalhada até ao pormenor.”

Havendo espaço para reformular algumas questões pontuais e aproveitar a participação do público na performance, Ilda Teixeira escreveu: “É um espetáculo muito bem cuidado, muito rigoroso na interpretação, na escolha e execução exímia dos figurinos e adereços, na estrutura narrativa. Nada foi deixado ao acaso. Penso que, futuramente, no decorrer das actuações ficará mais solto o que permitirá uma maior cumplicidade e comunicação com público.”

Ricardo Ventura descreve: “Um espectáculo que encontra na rua o seu melhor habitat e que deixa espaço para o actor reinventar o espectáculo de acordo com as imprevisibilidades do espaço e reações do público.” Úrsula Portugal escreve: “Foi apresentado um espectáculo completo, recheado de momentos cómicos e de uma beleza estonteante. Um excelente momento que reuniu gente de todos os géneros, status e idades.”

Fernanda Pratas refere: “Os Silva representam a sociedade, as classes, as características pessoais que acabam por ser em muitas coisas muito semelhantes em todos nós. Representam os portugueses e as pessoas do mundo, são um retrato daquilo que as pessoas são. Uma aprendizagem sobre as idiossincrasias de todos e de cada um.”

Mara Maravilha responde: “Os Silva é uma performance que ativa, estimula e potencia todas as componentes do corpo, do objeto e do dispositivo cénico, num pensamento crítico e criativo daquilo que é o dia-a-dia de diferentes personagens. Estas diferentes personagens, se refletirmos sobre o que é a rotina do nosso dia a dia, poderiam ser cada um de nós.” É interessante saber que o público conseguiu captar as diferentes personagens.

Constatamos que quem assistiu à performance sentiu-se surpreendido como descreve na sua resposta Carlos Figueiredo: “Inesperado, bem-humorado e sem presunções. Inesperado porque seguiu um guião original. A interacção não-verbal com o público acrescentou surpresa e desafio à comunicação estabelecida.”

Fernando Costa diz na sua resposta: “Em relação ao que assisti naquela tarde, “Os Silva” confesso que foi uma surpresa para mim. Senti naquele momento que o projeto “Os Silva” tinha vida, tem vida, tem alma, tem chama, tem harmonia e muito importante para mim, tem um pouco de nós mesmos, dos nossos vizinhos, dos nossos amigos/conhecidos.”

Foram dadas algumas sugestões, como refere, entre outros, José Crúzio: “Julgo ter estado em falta uma sinopse que contextualizasse quanto à proposição do lugar onde foi dinamizada” e Ana Carlos deixou a sugestão: “...ressaltando apenas que a existência de uma banda sonora gravada ajudaria a compor o ambiente cénico e as transições de personagem”. As críticas realizadas foram entendidas de uma forma construtiva de forma ao espetáculo crescer e o performer melhorar a sua performance.

Joaquim Alexandre define “Os Siva desta forma: “Os Silva é um caleidoscópio de personagens, um mimo. Clap!, clap!, clap!”.

Quadro IX – Pergunta 4

4. Com o tipo de linguagem utilizada foram visíveis as diferentes Personagens? De que forma?	Muito visíveis	Visíveis	Pouco visíveis
	32	2	0

A maioria dos respondentes afirmou que as diferentes personagens foram bem visíveis. Apontaram como primeiro elemento que permitiu a sua descodificação a roupa e os adereços utilizados. Cristina Aguiar respondeu: “Sim, as diferentes personagens foram bem visíveis. O primeiro elemento que permitiu a sua descodificação foi a roupa, seguida dos adereços; no entanto, as rotinas da personagem, os “tiques”, os comportamentos não-verbais e a expressão facial revelaram a personagem retratada.”

Ilda Teixeira refere que os ritmos, a emotividade e atitude bastavam para ditar a visibilidade das personagens: “De facto, o trabalho de interpretação das várias personagens é notável. Elas distinguem-se pelos ritmos, pelas posturas, tensões, emotividade e atitude perante as situações. Umhas mais apressadas, mais atabalhoadas, mais nervosas, outras lentas, meticulosas. Umhas mais concentradas, talvez inteligentes, outras mais ingénuas, mais humildes, outras mais propensas ao disparate. Notou-se em algumas uma grande riqueza, não estereotipada.”

José Loureiro refere mesmo que a ausência da comunicação faz de “Os Silva” um espetáculo universal o que vem confirmar que o espetáculo poderá ser apreciado e entendido por qualquer transeunte: “A ausência de comunicação verbal, confere a “Os Silva” um carácter universal, o jogo cénico, objetual, ações simples e precisas, situações contrastantes, antagónicas, facilitam o entendimento e a passagem entre as várias personagens.”

Também, nove dos espectadores que responderam ao questionário consideraram que os diferentes ritmos, olhares aplicados às personagens e a expressão facial do intérprete, explorando a sua fisicalidade de acordo com as necessidades constatadas para a personagem, fizeram a diferença.

Apresentamos a resposta de Fernanda Pratas que vai ao encontro do referido: “Deve ser referida a fabulosa expressão facial que acompanhou as diferentes personagens, pois pelas expressões foram facilmente acedidas as características emocionais e de personalidade das personagens.”

Daniela Fernandes deixa como sugestão, dar maior relevância ao corpo na comunicação, dando menos importância aos objetos que caracterizam cada personagem: “Os Recursos utilizados eram explícitos, o tipo de linguagem foi perceptível à compreensão de cada personagem, embora a redução de objetos talvez seja uma mudança a fazer no futuro, pois a sua manipulação obriga o intérprete a concentrar-se demasiado na sua aplicação fugindo daquilo que é a linguagem corporal, utilizando apenas o corpo sem mais recursos, a mímica na sua origem.”

Por sua vez Diana Lemos refere: “Sim, sem dúvida! Na minha opinião a linguagem corporal tem um aspeto fulcral na performance e foi conseguida na totalidade!”. As respostas obtidas vêm comprovar que, na sua globalidade, o tipo de linguagem utilizada foi suficiente para tornar visíveis as diferentes personagens.

Quadro X – Pergunta 5

5. O que tem a dizer sobre a relação das Personagens com os Objetos (adereços)?	Boa relação	Razoável	Pouca relação
	31	3	0

Na sua maioria, as respostas dão-nos uma ideia que a manipulação dos objetos foi adaptada a cada uma das personagens, transmitindo uma naturalidade e domínio dos movimentos. Trinta e uma respostas afirmam uma boa relação e três dizem que a relação é razoável. Ricardo Cavadas afirma: “São elementos interdependentes. As situações vividas pelas personagens são resultado direto dos objetos, funcionam como elementos que despoletam a ação. Poderia até afirmar que os objetos direcionam o percurso das personagens.”

A seleção de alguns objetos (tesoura, relógio, “tablet”, campainha), amplia o significado das situações e da mensagem. O elemento campainha é a charneira assumida entre as diversas personagens. Lina Almeida refere precisamente isso nesta resposta: “Foram adequados tornando a mensagem mais perceptível. A utilização da campainha foi muito bem conseguida, pois estabeleceu a ligação entre todas elas, com o *performer* e até com o próprio espectador.”

Ana Carlos respondeu: “O efeito surpresa utilizado em algumas personagens permitiu o espectador fantasiar. Assim, se em algumas personagens a utilização de um pano e um prato bastava para compreender a mensagem transmitida, noutra caso o recurso a mais adereços permitiu uma visão diferente das personagens

anteriormente vistas, cativando o espectador, para as surpresas que iam acontecendo no decorrer da performance”.

A improbabilidade e imprevisibilidade das situações e soluções criadas com objetos do quotidiano foram notórias. São indissociáveis e a chave principal para a geração de significação da própria performance.

Fernanda Pratas ao ter respondido da seguinte forma, reforçou o sucesso da relação entre os objetos e as personagens: “Como referido na questão anterior, penso que os objectos utilizados na decoração do espaço compuseram harmoniosamente o cenário possibilitando ao público entrar no mundo da personagem e viajar com ela no seu campo de ação.”

Quadro XI – Pergunta 6

6. O que tem a dizer sobre o Dispositivo Cénico? Justifique.	Muito funcional	Funcional	Pouco funcional
	32	2	0

Dos questionários recolhidos trinta e duas pessoas responderam que foi muito funcional e duas pessoas responderam que foi funcional. Concluimos que o dispositivo cénico funcionou na sua totalidade. Joaquim Alexandre na sua resposta deixou isso bem claro: “Muito inteligente na portabilidade e inventividade.”

Ana Carlos reforça: “Muito bem conseguido. Sendo portátil, permite uma rápida mobilidade, uma adequação a qualquer rua, praça ou local onde seja desejado actuar. Devo salientar que a mutação e diversidade cénicas na passagem de personagem para personagem foram muito bem conseguidas!”

Numa das respostas Pedro Coutinho refere a adequação do dispositivo cénico ao contexto de rua: “Extremamente bem conseguido e adequado a um contexto de rua, minimizando a logística e, também com isso, aumentando o efeito de surpresa constante pela panóplia de recursos nele disponível.”

A sua mobilidade foi referida em vinte e três das respostas. Emília Dias respondeu: “Muito bem montado e pensado, mostrando muita estratégia e técnica, anteriormente estudada para uma boa performance final.”

As cores utilizadas no seu conjunto e a fácil arrumação dos diversos objectos, foi descrita por João Silva: “Perfeitamente adaptado a este tipo de intervenção, e cuidado ao mais ínfimo pormenor. Porque é portátil, e tendo rodas é de fácil deslocação, não é muito volumoso, por isso cabe em qualquer veículo de transporte e

todos os adereços se “encaixam” uns nos outros, tudo o que um performer de rua necessita. Foi também cuidado ao mais pequeno pormenor porque as cores utilizadas nos figurinos, adereços e dispositivos cénicos, são as mesmas.”

Segundo Márcia Leite a reutilização de materiais foi uma mais-valia: “Também estava muito bem conseguido. Solucionou muito bem para o que se pretendia. A reutilização de materiais foi ótima ideia.”

Luís Belo, fala da imaginação e da expectativa provocada no espetador: “É muito rico. Aquele pequeno móvel transforma-se de várias maneiras e essas faces múltiplas deixam o espectador na expectativa do que virá a seguir. Incentiva a imaginação!” Estando já pensada, em próximas apresentações, a envolvimento do público poderá ser uma mais-valia a acrescentar ao espectáculo.

Fernanda Pratas em género de sugestão, descreve o seguinte: “Adorei o cenário envolvente, a escolha do local foi a meu ver muito feliz por si só, já para não falar nos adereços adicionados a cada personagem. O cuidado com as roupas, com os acessórios e utensílios usados deram ao público a possibilidade de “participar” na ação.”

Como conclusão utilizamos a resposta do José Loureiro que evidencia o que aconteceu: “A portabilidade que se observa no início, contrasta com a dimensão, complexidade e variedade que se vai observando durante o desenvolvimento das ações, conseguindo com isto uma surpresa constante no aparecimento sucessivo dos vários elementos. A estrutura “contentor” que nada leva a identificá-la como tal, tem uma adaptabilidade sintética e objetiva independente para cada situação criada, conseguindo uma metamorfose constante quase imperceptível durante o espetáculo. Arriscando chamar-lhe como um “não objeto”.”

Quadro XII – Pergunta 7

7. O que é que tem a dizer sobre as “Narrativas” implícitas da/na Ação? Foram perceptíveis?	Muito perceptíveis	Perceptíveis	Pouco perceptíveis
	27	7	0

No conjunto das trinta e quatro respostas dadas, vinte e sete, responderam que as narrativas foram muito perceptíveis e sete pessoas responderam que foram perceptíveis. Foi fácil de concluir que as narrativas foram de fácil entendimento. Andreia Neves escreve: “Foram perceptíveis, com argumentos simples, divertidos e apelativos.

Foram apresentadas narrativas que distraem, entretêm e são facilmente captadas por todos os gêneros de público, sobretudo pelas crianças.”

A sátira ao longo da performance também foi captada pelo público como refere Ricardo Cavadas na sua resposta: “Acrescentaria que, ao assistirmos a narrativas que têm uma leitura mais satirizada, como a inauguração ou as ‘vedetas’ a par de narrativas de situação, onde somos levados a situações divertidas inesperadas constituem um elemento rico em termos de performance pública.”

A transição entre personagens também foi bem conseguida segundo João Gregório: “Sim, foram perceptíveis. Existe uma clareza na transição entre personagens a todos os níveis, características únicas colocadas em ação em determinada parte da narrativa são a chave para o sucesso.”

Segundo, Lina Almeida as narrativas foram muito explícitas e diz ainda que sugeriram outras personagens além das representadas: “Sim, de uma maneira geral todas as narrativas foram perceptíveis e até suscetíveis de outras. Em todas elas conseguia-se identificar a personagem e o desenrolar de toda a ação, sendo perfeitamente ajustadas às situações criadas.”

Ricardo Meireles chega a afirmar que as narrativas estavam alinhadas com a ação: “As narrativas estavam, na minha opinião, alinhadas com ação percebendo-se perfeitamente todos os momentos e a linearidade das mesmas.”

Rute Esteves, acrescenta que foi um conjunto de situações que ajudaram a tornar perceptíveis as narrativas: “Foi tudo perceptível uma vez que a expressão facial e corporal, a utilização de objetos pertinentes e o “guarda fato” utilizado para as diferentes personagens, tornou tudo esclarecedor em todos os momentos criados.”

Na nossa opinião, a resposta dada por Fernanda Pratas esclarece o sucedido: “As narrativas, através da magnífica capacidade em expressar sentimentos, emoções e características pessoais das personagens, de forma não-verbal, foram completamente perceptíveis. As cinco personagens representadas em “Os Silva”, apesar de não terem elo de ligação conseguiram de forma muito harmoniosa aproveitar as qualidades do cenário e adereços, que apesar de simples permitiram a entrada perfeita no mundo das personagens e permitiram o entendimento da mensagem que estava a ser passada com cada uma delas.”

Houve também espetadores que fizeram a ponte com outras criações artísticas, citando Ilda Teixeira que diz: “De uma forma geral acho que se entendeu toda a narrativa. A história do Silva, português, trabalhador, polivalente, obrigado a exercer múltiplas funções e a interpretar diferentes personagens para exercer essas

funções. Remeteu-me ao *Sketch* da Ivone Silva – Olívia costureira e Olívia patroa.“, Ricardo Ventura escreve: “Lembrei-me dos filmes mudos do Buster Keaten.”, e referindo Crespim Gregório: “Sim, percebeu-se bem a narrativa, eu pessoalmente consegui fazer uma ponte entre um poema de Fernando Pessoa e este trabalho, pelo facto de eu ser vários, os chamados heterónimos.”

7.3. - REFLEXÃO GLOBAL

De uma forma geral os trinta e quatro questionários nesta hétero avaliação revelam respostas não muito divergentes.

Foi na primeira questão colocada que houve mais divergência nas respostas, tendo sido, no entanto, a resposta *performance* que as pessoas mais utilizaram para caracterizar o espetáculo. Foi unânime a opinião sobre a importância das performances de rua. Os diversos testemunhos recolhidos referem que a performance “Os Silva” foi interessante.

No respeitante à linguagem utilizada ser perceptível nas diferentes personagens e à relação estabelecida entre personagens e adereços ser a adequada, uma grande percentagem de respostas assinalou que foram visíveis as diferentes personagens e que mantiveram uma eficaz relação com os adereços.

Relativamente ao dispositivo cénico, as respostas, na sua grande maioria, acentuam uma muito boa funcionalidade e de igual forma os depoimentos recebidos referem que as narrativas da/na ação foram determinantemente bem perceptíveis

Os conteúdos das mesmas, por terem sido questões abertas, descrevem o que foi visto na primeira pessoa, tendo sido obtidas respostas que elucidam a performance apresentada. Para nós criadores e interpretes é de grande importância este *feedback* obtido.

Por um lado, é um testemunho do que as pessoas viram e, por outro lado, as sugestões dadas servirão para um ajustamento e reformulação de partes do espetáculo, vindo assim reforçar que o processo de criação está sempre em aberto, nunca estando fechado a novas opiniões, fazendo com que o mesmo esteja, caso o criador o entenda, sempre em mutação.

CAPÍTULO IV – CONCLUSÕES E REFLEXÃO CRÍTICA

“Em suma, trata-se sempre de uma coisa diferenciada por três características: 1) é levíssima; 2) está em movimento; 3) é um vector de informação” (Calvino, 1990, p.26).

1. - PERTINÊNCIA DA RELAÇÃO ESTABELECIDADA ENTRE A CRIAÇÃO E A ANIMAÇÃO ARTÍSTICA

A performance é a dialética entre fluir e refletir. Fluição porque há um movimento espontâneo em que a ação e tomada de consciência são um só. Reflexividade na qual os significados centrais, valores e objetivos duma cultura são vistos em ação enquanto modelam e explicam o comportamento. Uma performance é uma declaração da nossa humanidade partilhada, mesmo assim exprime as particularidades de culturas singulares.

Pois, nos processos criativos, tal como refere Shechener (2002), nas suas sete funções da performance, a nossa performance incide principalmente em três dessas funções, entreter, persuadir e deixar a marca, sendo que o nosso foco central será o entretenimento.

O homem ao se manifestar nas suas “reservas naturais” - entende-se por reserva natural uma área que contenha características ecológicas, geológicas e fisiográficas, ou outro tipo de atributos com valor científico, ecológico ou educativo, e que não se encontre habitada de forma permanente ou significativa - já se estava a manifestar como forma de satisfação. O homem teve a liberdade de criar nas suas atividades de fantasia, sabendo que com o tempo foi obrigado a renunciar a essa liberdade na vida real. O homem criava como forma de fantasia do imaginário e numa outra vertente teria ligação com o real. O conceito de arte difere ao longo da história. As relações que o homem de hoje mantém com a arte, não são as mesmas do homem dito primitivo.

Kuppers (2007) refere, que nas criações artísticas o que conta é o processo. Neste projeto, cremos terem sido alcançados, a nível pessoal, os seguintes objetivos: a mobilização do saber, o cruzamento das várias áreas artísticas, a utilização de linguagens e técnicas artísticas, a autonomia foi apurada, o sentido autocrítico esteve sempre presente, bem como a procura da originalidade, da espontaneidade e da criatividade.

No nosso ponto de vista, as metodologias foram adequadas para assim podermos validar o projeto no seu todo. O cumprimento de horários e dias de ensaios, o rigor e boa forma física revelaram-se essenciais para alcançar com sucesso o que se pretendia.

O conceito de arte não pode ser generalizado. A arte não pode ser vista como algo que se faz por acaso, não pode ser vista apenas como algo que se transforma

e/ou como forma de juízo do gosto ao prazer. A arte além dos objetos e produtos também se define pelas regras e processos, pela prática e especulação que lhe são próprias, sendo que neste caso o Animador Artístico ao criar irá diferenciar-se pelo seu processo criativo. No âmbito da Animação Artística, a Criação tem uma relação direta com Animação e vice-versa, complementando-se uma à outra.

A Animação tem um papel importantíssimo no despertar e potenciar a criatividade para as criações. Além das características inatas de cada indivíduo, a aprendizagem das matérias, nos diversos contextos, os teóricos, os críticos, a partilha com outros criadores e Animadores e referências de trabalhos realizados do seio da Animação são uma panóplia de ferramentas para se chegar a inovadores resultados artísticos. É importante operacionalizar os objetivos.

Os espetadores são envolvidos no seu espaço quotidiano por uma performance que os desafia a assistir ou a recusar a experiência. Se o público é convidado apenas a parar e a assistir ou também a intervir durante a representação é opção do criador, em ambos os casos, todavia, o público necessita de ser provocado a compreender a obra apresentada.

O público para compreender a obra tem que intuir o processo criativo do criador para perceber o resultado que o mesmo criador quis transmitir.

A originalidade e a veracidade faz do projeto uma criação única tendo sido uma relação gémea entre o artista e o processo de criação a garantia do sucesso da mesma.

Toda a investigação e a relação feita com as referências de outros projetos foram preponderantes para chegar a estes resultados.

A grande contribuição para a Animação Artística poderá estar no processo de criação, tendo a forma como as pessoas responderam ao questionário permitido verificar o impacto da obra performativa apresentada e validar o contributo deste projeto artístico no seio da Animação Artística.

2. - IMPACTO E PERCETIBILIDADE DA PERFORMANCE

A própria presença e movimentação do corpo em tempo real do Artista performativo no espaço conferem uma leitura própria das potencialidades que o corpo tem na comunicação.

O corpo é passível de ser trabalhado e moldado para assim ser adaptado ao contexto que o Artista idealizou. A forma física é relevante no desempenho do seu

papel. Os exercícios físicos ideais são aqueles que corrigem as deficiências da natureza.

Numa performance a linguagem produzida por signos através do corpo pode-nos dar variadas leituras em relação ao que estamos a ver, infringindo o que está estabelecido, transformando-se numa obra aberta, acessível a várias sensações e, por vezes, a não compreensões. Nesse âmbito, acreditámos que o que concretiza e torna possível a realização de uma performance está no campo subjetivo do desejo.

Em síntese, “a performance é uma realização de desejos. [...] E é a arte de um modo constitutivo, porque nenhuma outra forma de arte trabalha com o mesmo enfoque: o corpo do artista; e mais importante, com o tempo deste corpo” (Glusberg, 1987, p. 110).

O corpo é a primeira forma de visibilidade humana. A comunicação acontece porque existe um sistema de signos capaz de transmitir e descodificar as informações. O sujeito, com a facilidade no acesso a quase tudo, torna-se cada vez mais dono da sua identidade. A linguagem nos processos sociais é um instrumento fundamental. A existência não é só pensar, mas também existir através da mente. Estamos perante uma nova linguagem que flui de corpo a corpo, do performer ao espetador e que neste projeto atingiu os resultados esperados.

Neste projeto a satisfação é total, tendo em conta todo o processo de criação e o seu resultado. No entanto, é sempre possível acrescentar novas ideias, outros processos, contribuindo assim para a Animação Artística com um novo produto artístico.

A conclusão que tirámos mediante os resultados obtidos através dos questionários, dos comentários e das visualizações da página no facebook criada para o efeito, é que o espetáculo teve sucesso e impacto na comunidade.

No respeitante à primeira questão de investigação, a de inquirir se a performance centrada no quotidiano das pessoas é uma boa ferramenta para despertar o interesse e o espírito crítico numa determinada comunidade, concluiu-se, neste caso particular, que todos os respondentes consideram ser efetivamente um bom meio para a mobilização cultural da comunidade.

No que se refere à segunda questão, se a comunicação baseada numa performance física permite a comunicação da totalidade da sua mensagem, foi verificado, segundo a opinião dos respondentes, que na performance “Os Silva”, as personagens, a ação narrativa, as funções dos adereços e cenário utilizado, tornaram perfeitamente perceptíveis as ideias subjacentes. Acrescentado, ainda, emoção,

imaginação, abrindo as gavetas da memória, fazendo ponte para outras histórias de cada pessoa que assistiu naqueles instantes à apresentação pública da performance “Os Silva”.

Com os resultados a que nos propusemos, contribuímos, igualmente, para preencher a lacuna existente das performances em espaços públicos.

3. - PERSPETIVAS DE CONTINUIDADE E SUSTENTABILIDADE DO PROJETO ARTÍSTICO

Taylor (cit. por Schechner, 2002), refere que a definição da palavra Performance resulta de uma mistura complexa e por vezes contraditória. Para uns é um processo, para outros é o resultado de um processo. Para uns é algo que desaparece, para outros é aquilo que cria memórias.

Ao ter a rua como palco, a performance tornou-se mais próxima do público despertando interesse e surpresa nos transeuntes. Nós concluímos que o resultado do processo é importante mas o processo em si tem muito mais importância, embora seja o resultado final que está visível ao público e seja este que deixa as ditas memórias.

A produção artística, assim como a investigação, a formação adquirida, implicam custos financeiros ao longo de todo o processo. Por isso mesmo o artista deve seguir um processo de modo a que todos esses investimentos iniciais, sejam uma forma de argumentação futura necessária para alcançar um prémio, uma proposta para participar em outros projetos, ou mesmo um convite para apresentar o seu espetáculo nos vários contextos onde se poderá inserir. (Abreu et al., 2006).

É nossa intenção apresentar o espetáculo o maior número de vezes, ou por auto proposta ou por solicitação por parte de diversas entidades. Ter matéria para uma atualização constante da página criada do facebook, será um modo de demonstrar que o espetáculo está ativo. É um projeto que poderá ganhar itinerância e que se poderá auto-sustentar com a venda do espetáculo e a participação do público.

O processo utilizado nesta criação poderá servir de base ou de referência para outras criações. Ao ser um projeto original e com características próprias poderá ser uma das referências futuras de projetos em Animação Artística, podendo inclusivamente ser divulgado em artigos, ou comunicações em colóquios, encontros ou jornadas culturais.

As perspetivas de continuidade do projeto são elevadas. Temos o objetivo de divulgar e apresentar o projeto em diversos contextos. A participação em festivais, eventos culturais e conseguir um licenciamento para apresentar o trabalho na cidade de Viseu é uma prioridade. No vídeo promocional sobre a cidade de Viseu “Os Silvas”,

apareceram, sendo ótimo para a sua divulgação. O município ao apostar nesta animação de rua poderá ganhar com isso, sendo que as ruas vão ganhar mais vida. Visto serem bastantes as pessoas que perguntam por uma próxima apresentação de, “Os Silva”, as expectativas de um regresso à cidade de Viseu e ao apoio da Autarquia pode vir a ser uma realidade.

De forma a tornar o projeto sustentável e com o impacto desejado, pretende-se na sua continuidade atingir os seguintes objetivos: Consciencializar e mobilizar pessoas e/ou grupos para a participação mais ativa nos programas de atividades culturais, melhorando a qualidade de vida da comunidade; Incitar à participação e ao associativismo, incrementando a participação dos cidadãos ou a participação social, através de *workshops* de teatro e mini cursos na área artística; Ativar o conjunto de relações comunitárias (criação de espetáculos em conjunto com as comunidades e grupos específicos: escolas, associações, grupos de teatro); Estimular novas formas de relacionamento do associativismo tendo como um dos objetivos a formação integral de pessoas ou o pleno desenvolvimento da personalidade e espírito crítico relativo às questões artísticas; Potenciar a autonomia pessoal desenvolvendo produtos criativos e inovadores, fomentando a iniciativa pessoal; Por último, contribuir para a emancipação do Homem combatendo a rotina proporcionando-lhe diversos momentos de recriação e lazer.

4. - GANHOS PARA O ANIMADOR ARTÍSTICO ENQUANTO PERFORMER E CRIADOR DE PERFORMANCES

É com certeza uma mais-valia quando o Criador de uma performance tem que dominar ou gerir todo o processo inerente à criação e realização de um projeto.

A exteriorização de ideias, capacidades e interpretações sobre determinada realidade; com vista à criação de um projeto artístico com uma apresentação pública reforça a auto-estima e o sentir-se Artista passa a ser uma realização pessoal.

Para Gaulier (cit. por Romano, 2005) o que importa não é o resultado, mas o desafio do impossível. “Nem todos os alunos que estudaram em minha escola se tornaram famosos, uma parte deles voltou para o reino das sombras. Por um tempo eles acreditaram em fazer gestos na luz” (p. 53). O Artista deve procurar sempre formas de conseguir vingar no meio artístico. Não pode parar à sombra de um sucesso ou de uma missão cumprida. Deve reciclar as suas aprendizagens, conhecer outros projetos aprendendo a gramática e o vocabulário uns dos outros e adquirir novas formas de conhecimento, para assim acompanhar as tendências, ou, quem sabe, ser o

pioneiro de novos processos artísticos e ao mesmo tempo dos resultados desses processos.

Sem sombra de dúvidas, que os ganhos para o Animador Artístico, enquanto performer e Criador de performance, são muitos enriquecendo-se e aperfeiçoando-se com o passar dos tempos e o acumular de concretizações de projetos artísticos. Mesmo quando não são apresentados publicamente, os projetos são relevantes a nível das aprendizagens a que conduzem, podendo até tornar-se uma referência no meio da Animação Artística.

Enquanto criador, consegui ganhar novos conhecimentos, e creio ter contribuído para o meio artístico com uma nova apresentação e com um processo completamente original na sua concretização. Foi um trabalho estruturado, fundamentado, existindo uma base de trabalho e dando resposta às questões iniciais a que nos propusemos. Foi apresentado tendo em vista os objetivos referidos no corpo do trabalho e não se constituindo apenas como uma apresentação pública efémera, mas para partilhar com diversos públicos e outros criadores o resultado alcançado e vir a ser, de algum modo, veículo de auto sustento como Animador Artístico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, M., Amaral, C., Amado, M., Lapa, O., Guerreiro, R., & Monteiro, S. (2006). GAVE. *Guia das artes visuais e do espectáculo*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação.
- Auslander, P. (2008). *Theory for performance studies: A student's guide*. London and New York: Routledge.
- Barros, M. (2001). *Companhia teatro arte dramática – Método Stanislavski*. Obtido Fevereiro 7, 2013, de http://www.ctad.com.br/metodo_stanislavski.php.
- Bento, A. F. (2011). O teatro na animação sociocultural. In Pereira & Lopes (coord). *As Fronteiras da Animação Sociocultural*. Chaves: Intervenção/CIEC.
- Calvino, I. (1990). *Seis propostas para o próximo milénio*. Lisboa: Editorial Teorema.
- Caride, J.A.G., Martins, J., & Vieites, M. (Coords.) (2000). *Animação teatral: teoria e prática*. Porto: Campo de Letras.
- Clark, L. (2012). *Biografia. Obras do Artista*. Obtido Julho 8, 2013, de <http://www.escriitoriodearte.com/listarQuadros.php?artista=202&n=Lygia-Clark>.
- Couto, V. S. (2012). *A criação colectiva num projecto artístico interdisciplinar*. Tese Master. Obtido Fevereiro 9, 2013, de <http://ria.ua.pt/handle/10773/9549>.
- De Seta, C. (1984). *Antropos-homem. A Enciclopédia Einaudi*. Nº5. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Duncan, P (2006). *Movie icons. Charlie Chaplin*. Köln: Taschen.
- Eisner, E. (2005). *Educar la visión artística*. Barcelona: Paidós Educador.
- Fast, L. (1970). *A linguagem do corpo*. Porto: edições 70.
- Giddens, A. (1997). *Modernidad e Identidade del yo*. Barcelona: Península.
- Glusberg, J (1987). *A arte da performance*. São Paulo: Perspectiva.
- Goldgerg, R. (2007). *A arte da performance. Do futurismo ao presente*. Lisboa: Orfeu Negro.

- Gonçalves, M. (1994). *Sentir, pensar, agir*. Campinas: Papirus.
- Grosenick, U. (2005). *O novo catálogo de 136 Artistas contemporâneos internacionais*. Colônia: Tashen.
- Kemp, K. (2005). *Corpo modificado, corpo livre?* São Paulo: Paulus.
- Kupers, P. (2007). *Community performance an introduction*. London and New York: Routledge.
- Le Breton, D. (2005). *Adeus ao corpo*. Campinas: Papirus.
- Loureiro, J. (2010). *Animação artística e animação lúdica - Textos escolares - Poemas e Frases - Luso-Poemas*. Obtido Janeiro 15, 2013, de <http://www.luso-poemas.net/modules/news/article.php?storyid=147063>.
- Nietzsche, F. (2005). *Assim falou Zaratustra : um livro para todos e para ninguém*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Pardal, L., & Lopes, E. S. (2011). *Métodos e técnicas de investigação social*. Porto: Areal editores.
- Pavis, P. (2005). *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva.
- Pires, B. F. (2005). *O corpo como suporte da arte*. São Paulo: Senac.
- Puppet & Bread (s.d.). *Cheap art and political theater*. Obtido Julho 15, 2013, de <http://breadandpuppet.org/>.
- Roger, B. (2014). *Os Silva*. Obtido Maio 5, 2014, de <https://www.facebook.com/espetaculoossilva?fref=ts>.
- Riemschneider, B., & Grosenick, U. (2002). *137 Artistas no limiar do novo milênio*. Colônia: Tashen.
- Romano, L. (2005). *O Teatro do corpo manifesto: Teatro Físico*. São Paulo: Perspectiva.
- Schechner, R. (2002). *Performance studies*. New York: Routledge.

- Simpson, J.A. (1991). Animación sociocultural. In Husen R., & Postlethwaithe, T.N. (coords.). *Enciclopedia Internacional de la Educación, vol. 1*. Barcelona: Mec-Vicens Vives.
- Stobbaerts, G. (2001). *O corpo e a expressão teatral*. Lisboa. Hugin Editores.
- Úcar, W. (2000). A avaliação de actividades e projectos de animação. In J. A. Caride, J. Martins, & M. F. Vieites (Coord). *Animação teatral - teoria e prática*. Porto: Campo das Letras.
- Vasques, E. (2007). *Expressionismo e teatro*. Amadora: Escola Superior de Teatro e Cinema.

Anexos

Referências	70
Fotos cenografia e objetos	73
Fotos ensaios	74
Divulgação e autorizações	75
Questionários	79
Guião	86
Fotos espetáculo	88
Apêndice: cd com vídeo apresentação	89

Referências



FIGURA I: Trisha Brown – “Floor of the forest” (1970)



FIGURA II: Lygia Clark - “Eu e Tu, 1967”

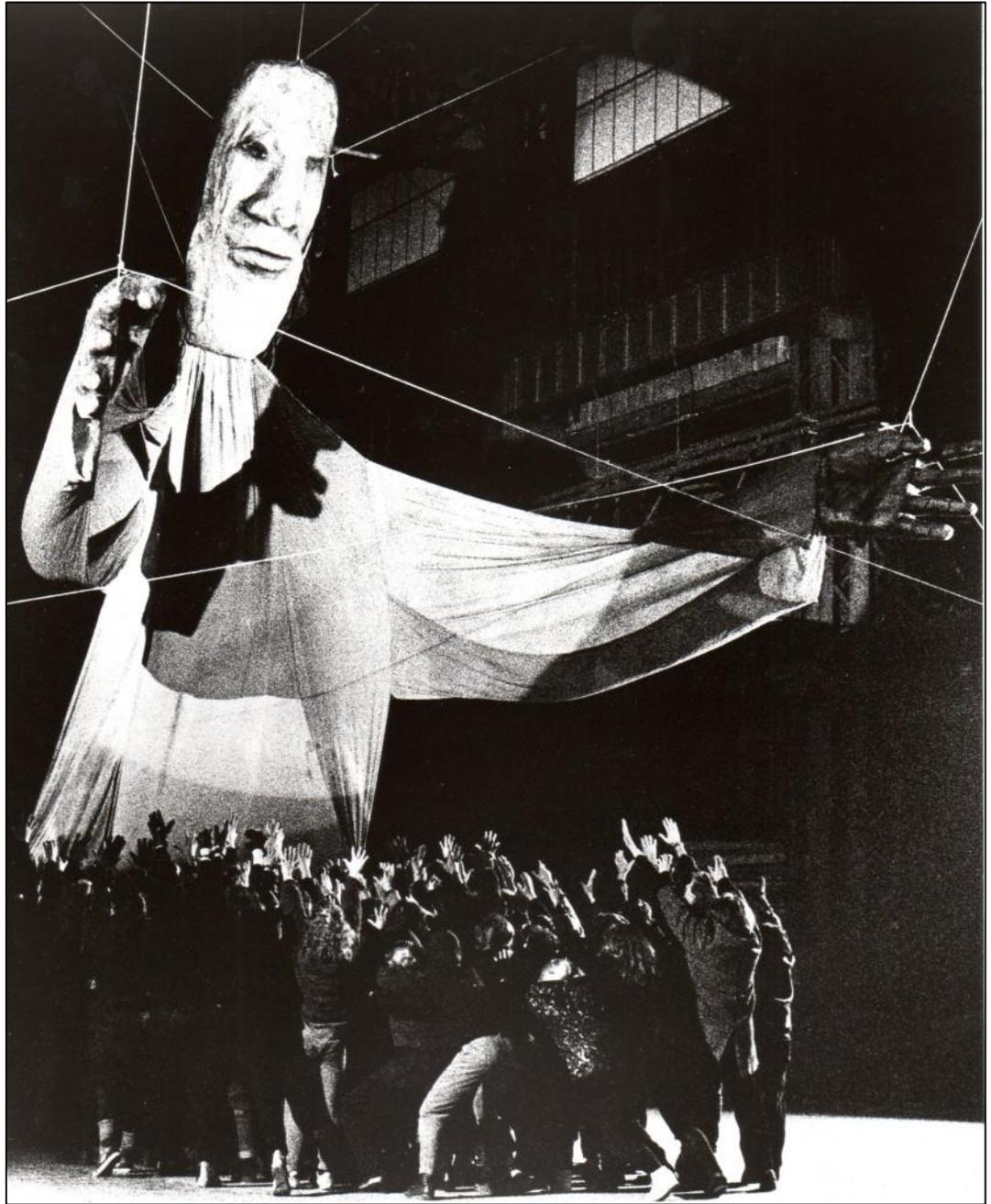


FIGURA III: Uprising of the Beast 1990



FIGURA IV: parade 1980's

Fotos cenografia e objetos



Figura VI: Transformação do armário



Figura VII: Armário transformado em carrinho e objetos

Fotos ensaios



Figura VIII: Ensaios CAFAC



Figura VIII: Ensaios CAFAC

Cartaz



Figura IX: Cartaz do dia da apresentação da performance

Flyer



Figura X: *Flyer* entregue do dia do espetáculo

Cartão de Visita



Figura XI: Costas do cartão de visita



Figura XII: Frente do cartão de visita

Email enviado ao presidente da Camara Municipal de Viseu a solicitar autorização de utilização do espaço público

Exº Senhor Presidente da Câmara Municipal de Viseu,

Sou aluno da Escola Superior de Educação de Viseu e frequento o curso de Mestrado em Animação Artística. Inserido nos meus estudos a minha tese/projeto terá uma parte prática, pela qual venho solicitar a utilização do espaço público, na rua Formosa junto ao portão do antigo Mercado 2 de Maio, para a realização de uma performance intitulada "Os Silva". O dia em questão será o 10 de Abril pelas 18 horas. Esta minha produção/apresentação com a duração de 45 minutos, terá apenas elementos cenográficos, ocupando uma pequena área, não necessitando de qualquer apoio logístico.

Embora tenha uma agenda preenchidíssima, no seguimento deste assunto quero deixar-lhe o convite para assistir a esta minha apresentação.

Certo da sua atenção, subscrevo-me atenciosamente,

Com os melhores cumprimentos,

Rogério Bento

Convite à vereadora da cultura da Camara Municipal de Viseu Dr.ª Odete Paiva

Ex.ª Dr.ª Vereadora da Cultura,

Sou aluno da Escola Superior de Educação de Viseu e frequento o curso de Mestrado em Animação Artística. Inserido na minha tese/projeto irei apresentar uma performance intitulada "Os Silva". O dia em questão será o 10 de Abril pelas 18 horas, na rua Formosa, junto ao portão do antigo Mercado 2 de Maio. Esta minha produção/apresentação terá a duração de 45 minutos.

Embora tenha uma agenda preenchidíssima, venho convidar a Drª Vereadora da Cultura para assistir a esta minha apresentação.

Certo da sua atenção, subscrevo-me atenciosamente,

Com os melhores cumprimentos,

Rogério Bento

QUESTIONÁRIO

Boa tarde!

Sou aluno da Escola Superior de Educação de Viseu e estou a frequentar o Mestrado de Animação Artística. Tendo assistido à minha performance de rua "Os Silva" inserido no mesmo mestrado, venho solicitar que me responda a um pequeno questionário de perguntas elaboradas sobre a mesma.

Este questionário é para mim de extrema importância, agradecendo-lhe desde já o tempo dispensado para responder às ditas perguntas.

Visto o tempo de entrega do trabalho de projeto estar a chegar quase ao fim iria pedir alguma brevidade no envio das respostas. As mesmas deverão ser enviadas para este endereço eletrónico.

Melhores cumprimentos,
Roger

1. Como caracteriza este tipo de Performance?
2. Qual a sua opinião sobre as Performances Públicas?
3. O que é que tem a dizer de "Os Silva"? Justifique.
4. Com o tipo de linguagem utilizada foram visíveis as diferentes Personagens? De que forma?
5. O que tem a dizer sobre a relação das Personagens com os Objetos (adereços)?
6. O que tem a dizer sobre o Dispositivo Cénico? Justifique.
7. O que é que tem a dizer sobre as "Narrativas" implícitas da/na Ação? Foram perceptíveis?

Obrigado pela atenção!

Roger

Respostas de: Ricardo Cavadas

QUESTIONÁRIO

1. Como caracteriza este tipo de Performance?

Caracterizaria 'Os Silva' como Teatro Visual. Neste caso acrescento de rua. Apesar de não haver uma norma que indique que o teatro visual seja realizado exclusivamente em espaços fechados, vejo 'Os Silva' como teatro visual por usar um intérprete/ performer que usa um espaço onde ocorre a situação teatral. Situação esta que é desenvolvida usando, como principal recurso, a expressão corporal com suporte em objetos.

2. Qual a sua opinião sobre as Performances Públicas?

Considero as performances públicas, ou de rua, como eventos que ganham valor por darem um outro colorido ao espaço aberto. Uma quebra na rotina e um ponto de interesse. Penso igualmente que as performances de rua são uma forma de aproximar o público à obra performativa. Apesar de haver, por vezes, a opinião que o artista de rua realiza a sua performance por razões monetárias e não tanto pela divulgação das artes performativas. Acrescento igualmente, que tem havido uma diferenciação entre a performance de rua espontânea e aquela que é construída de base tendo como objetivo a apresentação pública na rua. Onde, o meu gosto pela performance de rua vem de apresentações que aliam espaço, situação, espontaneidade e público heterogéneo.

3. O que é que tem a dizer de "Os Silva"? Justifique.

'Os Silva' mostra-nos um performer que se multiplica em várias personagens, as quais vivem situações diferentes e onde os objetos ganham maior importância por serem decisivos no desenrolar da situação. A sucessão de acasos, imprevistos e peripécias levam o espectador a criar empatia com cada uma das personagens. Apesar de haver personagens, como o cozinheiro, que, no meu ponto de vista, desenvolveu uma situação para a qual já se antevia o desfecho.

Vejo 'Os Silva' como um grande desafio para um performer por juntar várias personagens, e várias situações, em redor de um mesmo espaço. Assistimos ao desmultiplicar expressivo de um performer que tem de assumir uma nova atitude e cada momento.

4. Com o tipo de linguagem utilizada foram visíveis as diferentes Personagens? De que forma?

Sim, as personagens são perceptíveis. Isto porque, para além de haver uma marcação cénica para a mudança de personagem, há uma mudança de expressão e de atitude. Bem como o guarda-roupa usado. Penso que a questão aqui não será tanto se as personagens são visíveis ou não, para mim a questão será aquilo que pode passar de uma personagem para outra. Ou seja, se há resquícios expressivos que se misturam entre as personagens.

5. O que tem a dizer sobre a relação das Personagens com os Objetos (adereços)?

São elementos interdependentes. As situações vividas pelas personagens são resultado direto dos objetos, funcionam como elementos que despoletam a ação. Poderia até afirmar que os objetos direcionam o percurso das personagens.

6. O que tem a dizer sobre o Dispositivo Cénico? Justifique.

Penso que o dispositivo cénico é funcional. Para cada situação assume uma nova função. Achei apenas que algumas mudanças de guarda-roupa poderiam ser mais rápidas.

7. O que é que tem a dizer sobre as “Narrativas” implícitas da/na Ação? Foram perceptíveis?

Todas as narrativas são perceptíveis. O risco que é corrido é que podem haver narrativas que podem ser conhecidos pelo público. No meu caso, considerei a situação do cozinheiro espetável. Quanto às restantes, realço o cientista que traz apontamentos cénicos que podem entrar no universo da magia. O que para o público infantil pode ser divertido.

Acrescentaria que, ao assistirmos a narrativas que têm uma leitura mais satirizada, como a inauguração ou as ‘vedetas’ a par de narrativas de situação, onde somos levados a situações divertidas inesperadas constituem um elemento rico em termos de performance pública.

Obrigado pela atenção!!

Roger

Respostas de: Ilda Teixeira

QUESTIONÁRIO

1. - Como caracteriza este tipo de Performance?

O tempo de duração da actuação, a interpretação, os elementos cenográficos, o uso de vários figurinos e inúmeros adereços, e a ausência de um objectivo imediato de intervenção directa com o público, faz da actuação, não uma performance, mas um espectáculo de teatro na rua.

2. - Qual a sua opinião sobre as Performances Públicas?

Uma escola para o actor; um momento artístico e ficcional que se cruza com o quotidiano;

É um trabalho muito exigente. Necessita de uma preparação e análise detalhada do que se pretende fazer, o que se pretende transmitir e de uma grande consciência e escuta de si (do actuante) e do público. A cada momento, o executante perceberá o que está a resultar e o que não resulta na actuação. Tem nesse momento o poder de reverter a situação.

O espaço público não é um palco. Não tem o caixilho formado pelas cortinas pretas que obriga o espectador a focar-se. É um espaço aberto com múltiplas distrações e carregado de ruído. O público aproxima-se quando sente curiosidade mas nada o obriga a permanecer. É preciso um grande conhecimento técnico, não apenas para activar a curiosidade do público, mas para mantê-lo preso e interessado na performance.

Actuar em espaço público não se estuda em manuais, aprende-se a fazer, fazendo, estando na rua. O próprio espaço público é ele mesmo um manual, uma escola. Para o público penso que deve ser gratificante e surpreendente. Permite-lhe uma evasão momentânea da realidade e a possibilidade de apreciar um momento artístico que se cruzou com o seu quotidiano.

3. - O que é que tem a dizer de “Os Silva”? Justifique.

É um espectáculo muito bem cuidado, muito rigoroso na interpretação, na escolha e execução exímia dos figurinos e adereços, na estrutura narrativa. Nada foi deixado ao acaso. Penso que, futuramente, no decorrer das actuações ficará mais solto o que permitirá uma maior cumplicidade e comunicação com público.

4. Com o tipo de linguagem utilizada foram visíveis as diferentes Personagens? De que forma?

De facto, o trabalho de interpretação das várias personagens é notável. Elas distinguem-se pelos ritmos, pelas posturas, tensões, emotividade e atitude perante as situações.

Umas mais apressadas, mais atabalhoadas, mais nervosas, outras lentas, meticulosas. Umas mais concentradas, talvez inteligentes, outras mais ingénuas, mais humildes, outras mais propensas ao disparate.

Notou-se em algumas uma grande riqueza, não estereotipada. Por vezes aquele que tem uma personalidade desorganizada, desastrosa, pode em alguns momentos ser cuidadoso e sensível. O inverso também é verdade.

5. - O que tem a dizer sobre a relação das Personagens com os Objetos (adereços)?

Cada uma se relacionava com os seus adereços de cena conforme a sua personalidade e função. Cada função exigia à personagem uma forma distinta de estar, de se relacionar com os outros e com o objecto.

Remeto-me à personagem “empregado de mesa” que é muito metuculoso e rigoroso quando põe a mesa, talvez, por exigência da sua própria profissão. No entanto, torna-se desastroso, quando intenta atabalhoadamente enxotar uma mosca que por ali aparece.

6. - O que tem a dizer sobre o Dispositivo Cénico? Justifique.

Muito bonito e funcional. O que por vezes é raro. Mais parecia a caixa de um mágico de onde todas as coisas poderão surgir.

7. - O que é que tem a dizer sobre as “Narrativas” implícitas da/na Ação? Foram perceptíveis?

De uma forma geral acho que se entendeu toda a narrativa. A história do Silva, português, trabalhador, polivalente, obrigado a exercer múltiplas funções e a interpretar diferentes personagens para exercer essas funções. Remeteu-me ao Sketch da Ivone Silva – Olívia costureira e Olívia patroa; Ou Os vários Silvas, portugueses, árdusos trabalhadores, com funções diferentes mas vidas semelhantes, com angústias e sonhos semelhantes.

Obrigado pela atenção!!

Roger

Respostas de: José Luís

QUESTIONÁRIO

1. Como caracteriza este tipo de Performance?

Teatro de Rua, arte performativa.

2. Qual a sua opinião sobre as Performances Públicas?

Performances públicas, aquelas desenvolvidas em espaço público, aberto, não pensado e preparado na sua essência arquitectónica com a preocupação de receber as atividades apresentadas, demonstram um planeamento e estrutura global de adaptação, capaz de viver, funcionar e comunicar sem o apoio cénico externo, independente, mas que com ele ganha dimensão ao mesmo tempo local e universal. Local, por incluir uma estrutura arquitectónica singular, um ambiente cultural e social próprios, incluindo e convidando automaticamente quem passa a espectador, participante ativo ou não, a fazer parte da ação. Universal, por ter a capacidade de se adaptar independentemente dessa estrutura e ambientes, mas que, com ela comunica e depende, funcionando como elemento transportador e catalisador do desenvolvimento da ação.

Atividades capazes de interferir na estrutura social, fomentando o pensamento crítico, catalisadoras de ação/reação imediatas e desta forma autenticas, por parte dos intervenientes. A arbitrariedade e incerteza do resultado, confere-lhe uma estrutura dinâmica e progressiva permanente.

3. O que é que tem a dizer de “Os Silva”? Justifique.

Os Silva, representação estética, sintética, seletiva de situações para nos fazer pensar de forma bem disposta, ou, personificação metafórica da flexibilidade adaptativa/ativa portuguesa (com certeza), ou, auto valorização narcisa do individuo, de um individuo. Recomendo!

4. Com o tipo de linguagem utilizada foram visíveis as diferentes Personagens? De que forma?

A ausência de comunicação verbal, confere a “Os Silva” um carácter universal, o jogo cénico, objectual, ações simples e precisas, situações contrastantes, antagónicas, facilitam o entendimento e a passagem entre as várias personagens.

5. O que tem a dizer sobre a relação das Personagens com os Objetos (adereços)?

A relação personagem/objecto é fundamental, dela nasce a interpretação direta da personagem e uma dinâmica estrutural da performance. A seleção de alguns objectos (tesoura, relógio, “tablet”, campainha), amplia o significado da situação e da mensagem. O elemento campainha é a charneira assumida entre as diversas personagens.

6. O que tem a dizer sobre o Dispositivo Cénico? Justifique.

A portabilidade que se observa no início, contrasta com a dimensão, complexidade e variedade que se vai observando durante o desenvolvimento das ações, conseguindo com isto uma surpresa constante no aparecimento sucessivo dos vários elementos. A estrutura “contentor” que nada leva a identifica-la como tal, tem uma adaptabilidade sintética e objectiva independente para cada situação criada, conseguindo uma metamorfose constante quase imperceptível durante o espetáculo. Arriscando chamar-lhe como um “não objecto”.

7. O que é que tem a dizer sobre as “Narrativas” implícitas da/na Ação? Foram Percetíveis?

Sim, a movimentação e a relação existente entre os vários elementos conferem uma boa leitura das personagens. Político, Engraxador, Recepcionista, Cientista, Cozinheiro.

Obrigado pela atenção!!

Roger

Guião

Quadro 1

Surge o corta-fitas que estende a passadeira vermelha. Coloca as varas em cada extremidade do carrinho e coloca a fita vermelha. De seguida vai cumprimentar as pessoas pessoalmente e com a mão (rainha de Inglaterra) saúda os que estão mais longe, brinca com as crianças presentes. Assina os autógrafos a quem lhe pede (ou faz de conta). O momento que se segue é como se fosse a inauguração de uma obra ou exposição. Com uma tesoura pequena tenta cortar a fita mas quando se chega próximo da fita vermelha a tesoura não fecha. Vai buscar uma segunda tesoura de tamanho gigante e quando vai para cortar a fita desta vez a tesoura não abre. Sem querer ao levantar a tesoura consegue retirar a fita de uma das canas, sendo o momento tão aguardado. Querendo todo o protagonismo (VISIBILIDADE), vai, se fazendo às fotografias. No final com o seu Tablet tira uma selfie ao público presente.

Quadro 2

O porteiro (Groom). A MULTIPLICIDADE vai estar retratada no número de tarefas que o groom consegue realizar. Atender o telefone, cuidar das reservas, limpar os sapatos, pendurar os casacos, verificar as chaves dos quartos, varrer, pegar nas malas...o que irá marcar a mudança das tarefas será uma campanha que se encontra em cima do carrinho e que é tocada pelo próprio groom. O desenrolar das tarefas cada vez mais é feito com alguma rapidez o que vai fazer com que se baralhe e troque as tarefas ficando com a maioria dos objetos na mão.

Quadro 3

O empregado de mesa (garçom) aguarda um casal de clientes que tem uma reserva para jantar. Este empregado é muito exato em tudo o que faz (EXATIDÃO). Coloca mesa, a cadeira, talheres, prato e copo no sítio ao milímetro. É um empregado sem humor e com um sorriso forçado. Uma mosca vai pousar na mesa sendo uma aventura fazê-la desaparecer. Vai conseguir matar a mosca deixando-lhe cair a bandeja em cima. Quando pensa que tem o problema resolvido a sala é invadida por centenas de moscas. O empregado ao querer controlar a praga retira tudo do sítio, deixando a sala num caos e é vencido pelo cansaço.

Quadro 4

Um cozinheiro de chapéu e uma grande barriga, mas muito rápido no seu andar (RAPIDEZ) é trapalhão em tudo o que faz. Vai tentar fazer um bolo de cenoura em tempo recorde. Tem um despertador em cima da mesa a cronometrar o tempo. Estende uma toalha branca na mesa e tira uma panela, uma forma, uma colher, uma tábua de cortar legumes, facas, medidor de líquidos, rolo de madeira e a sua garrafa de licor. Retira também uma cenoura e corta-a em pedaços num abrir e fechar de olhos. Os ovos são colocados diretamente na forma. Espalha a farinha por tudo o que esta em cima da mesa. Mexe tudo na panela, coloca tudo na forma e coloca-a no forno (numa das portas do armário). Vai bebendo da sua garrafa. O despertador toca e vai retirar o bolo que já está feito com duas cenouras espetadas. A forma esta quente deixando quase cair a forma. Desenforma o bolo enfeita-o com chantilly e ao tentar mostrar as pessoas deixa-o cair ao chão, sendo assim o fim do quadro.

Quadro 5

Um cientista com a sua bata branca realiza experiências com frascos, garrafas e alguns objetos. Tem um ar um pouco maquiavélico sendo o seu objetivo arranjar uma fórmula para voar (LEVEZA). Realiza algumas experiencias em que o resultado é visto de uma forma visual. Ao provar algumas das poções vai-se transformando em animal. Voltando ao normal e bebendo outra vez transforma-se em velhinho de seguida em criança até que ao provar a poção começa a levantar os pés do chão. Percebe que está a começar de chover e ao abrir o guarda chuva é puxado pelo vento levando consigo o carrinho e acabando assim o quadro.

Fotos espetáculo



Figura XIII: Artista e check-in dos objetos



Figura XIV: Selfie do quadro do Corta-fitas

Apêndice - Cd com vídeo e fotos