



---

**Universidade de Évora - Escola de Artes**

**Mestrado em Teatro**

Área de especialização | Ator/Encenador

Trabalho de Projeto

**Funâmbulo**

**Amândio David Viegas Anastácio**

Orientador(es) | Christine Zurbach

Évora 2021

---

---

---

---

---



**Universidade de Évora - Escola de Artes**

**Mestrado em Teatro**

Área de especialização | Ator/Encenador

Trabalho de Projeto

**Funâmbulo**

**Amândio David Viegas Anastácio**

Orientador(es) | Christine Zurbach

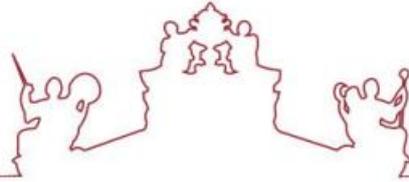
Évora 2021

---

---

---

---



O trabalho de projeto foi objeto de apreciação e discussão pública pelo seguinte júri nomeado pelo Diretor da Escola de Artes:

Presidente | Isabel Maria Bezelga (Universidade de Évora)

Vogais | Christine Zurbach (Universidade de Évora) (Orientador)  
Luis Miguel Barbosa da Costa Leite (Instituto Politecnico do Porto)

Évora 2021



## **Dedicatória**

*Este trabalho é dedicado a todos os artistas  
que, mesmo em condições de grande precariedade,  
conseguem levar adiante os seus projectos e concretizar as suas ideias.*

## Índice de conteúdos

1.	Introdução .....	9
1.1	Âmbito do trabalho realizado.....	9
1.2	Temática do projecto.....	10
2.	Capítulo I – Exposição do projecto .....	11
2.1	Definição do objecto de trabalho .....	11
2.2	Proposta artística.....	13
2.2.1	Conteúdos dramáticos .....	13
2.2.2	Técnica, estética e poética .....	16
2.3	Notas criativas .....	16
2.3.1	Encenação.....	17
2.3.2	Criação plástica/visual .....	17
2.3.3	Dramaturgia.....	18
2.3.4	Cenografia e espaço cénico .....	18
2.3.5	Música e sonoplastia .....	19
2.3.6	Desenho de luz .....	19
3.	Capítulo II – Âmbito do projecto e objectivos socioculturais.....	20
3.1	Desenvolvimento local: arte e sociedade.....	20
3.2	Público-alvo e captação de públicos .....	20
4.	Capítulo III – Descrição do projecto Funâmbulo .....	22
4.1	Objectos performativos e caracterização.....	22
4.2	Dramaturgia.....	24
4.3	Manipulação dos objectos.....	25
4.4	Espaço cénico/cenografia.....	26
4.5	Desenho de luz .....	27
4.6	Desenho de som .....	28
4.7	Reflexão .....	28
5.	Conclusão .....	30

## Índice de Figuras

Figura 1 - Objetos performativos .....	22
Figura 2 - Espaço cénico .....	23
Figura 3 - Os fios da vida .....	25
Figura 4 – A manipulação .....	26
Figura 5 – Luz, espaço e objectos .....	27
Figura 6 - Partitura sonora/visual .....	28
Figura 7 – O percurso .....	29

## **Resumo**

### *O Funâmbulo*

Apresenta-se o relatório do Trabalho de Projecto, suscitado pelo visionamento do vídeo sobre o acidente fatal de Karl Wallenda, que pretendeu, através da produção e exibição de um espectáculo de teatro de Objecto, encontrar respostas às inquietações artísticas colocadas, através de uma metáfora sobre a própria condição de artista e criador e procurando, através da experimentação e reflexão, validar as reflexões próprias sobre a interacção performativa e o público.

Com este trabalho pretendemos concluir que apesar de todos os condicionalismos e adversidade com que o artista se depara durante o processo criativo isso o leva a procurar linguagens e estéticas novas que potenciam a comunicação. Ao confrontar o público com o mesmo pretende-se não apenas confrontá-lo com uma provocação mas também precaver a sua indiferença.

## **Abstract**

### *Funâmbulo – On the wire*

We present the report of the Project Work, motivated by the presentation of a video about the fatal accident of Karl Wallenda, that aimed, through the creation and exhibition of an object theatre show, to find answers for the latent artistic longings using a metaphor about the condition of the artist and creator and seeking to validate our own reflections about the performative interaction and the public through reflection and experimentation.

With this work we aim to conclude that in spite of all the limits and adversities presented to the artist during the creative process he is always able to seek new languages and esthetics that potentiate communication. When confronting the audience with it we intend not only to confront it with a provocation but also to prevent its indifference.

## 1. Introdução

### 1.1 Âmbito do trabalho realizado

Este trabalho, que ora se relata, foi realizado no âmbito da transdisciplinaridade centrando-se na área do Teatro de Objecto. Citando a *Encyclopédie Mondiale des Arts de la Marionnette*, “Le ‘théâtre d’objets’ désigne un théâtre au centre duquel on trouve non pas la figure humaine (sous la forme de l’acteur, de la marionnette ou d’une autre représentation), mais des objets, au sens large, que la dramaturgie privilégie au détriment de la forme verbale. Il s’agit d’un théâtre à dominante visuelle, plus apparenté aux arts figuratifs que d’autres formes de théâtre. L’acteur, quand il existe, s’intègre à l’espace, parfois par l’intermédiaire d’éléments scénographiques ou par le costume, et il n’interprète pas nécessairement un personnage (...)” (Jurkowski, 2009 :503). Como marionetista, tenho vindo a desenvolver desde o início da minha carreira, em 1998, trabalho na área da marioneta tradicional. Ingressei no mestrado com o objectivo de me permitir a mim próprio encontrar novas formas de me relacionar com o mundo da marioneta e dos objectos, buscando novas formas e significados para a manipulação.

Durante um dos exercícios propostos ao longo do mestrado em Teatro – Ramo ator-marionetista, fui levado a sair da minha zona de conforto e o resultado foi a revelação de um novo caminho em termos de manipulação e relacionamento com as marionetas/objectos e com o público. Percebi que não só uma marioneta ou um objecto podem ser “manipulados” mas também o som, tornando o próprio som numa “marioneta” acústica, que tem o seu próprio poder de comunicação com o público. Tradicionalmente, sempre que se vê um espectáculo de marionetas, o poder de comunicação entre a marioneta e o público surge através do seu olhar e movimento. Assim, com base nesta ideia, o poder de comunicação surgirá através do movimento do som, uma ideia inovadora tanto quanto pude averiguar.

Pegando neste conceito, criei no Verão de 2012, também no âmbito do mestrado, uma performance denominada *O Canto*. Esta criação proporcionou-me tanto prazer a nível artístico que senti a necessidade de ir mais longe em termos de criação de personagens, comunicação com o público e exploração/manipulação do som. Este desafio que coloquei a mim próprio, criar uma narrativa sonora a partir de objectos transformados ou não, culminou no espectáculo: *O Funâmbulo*.

Neste espectáculo, quis criar uma metáfora à minha própria condição como artista e criador. Durante a sua vida, o artista tem constantemente de reinventar-se a si próprio, na condição de nascer e morrer solitário.

## 1.2 Temática do projecto

Como *leit motiv*, retomo o episódio verídico envolvendo o funâmbulo Karl Wallenda que morreu na sequência de uma queda quando efectuava uma tentativa de travessia entre dois prédios em San Juan, Porto Rico, no dia 22 de Março de 1978, com transmissão em directo para o canal televisivo porto-riquenho WAPA-TV. Farei, através disso, a analogia com a realidade dos dias de hoje, dando ênfase à intemporalidade dos temas tratados.

A ideia do tema surgiu-me através de um vídeo da referida transmissão que fixou a derradeira travessia de um equilibrista de origem alemã, Karl Wallander, entre dois muito altos edifícios porto-riquenhos, que resultaram na sua trágica queda e morte. O momento da queda iminente, sem rede, em que seguramente sabia que iria morrer, representou para mim uma metáfora da vida e trabalho de artista – a proximidade da queda, um constante estado de equilíbrio/desequilíbrio, estabilidade/instabilidade, a inquietação do próprio artista. Foi verdadeiramente interessante para mim explorar estes opostos, pois talvez um artista conformado, tranquilo e estável perca a sua própria capacidade de criação. Por um lado, estando numa situação de queda iminente, o artista ultrapassa-se a si próprio indo sempre além da sua última criação. Por outro lado, poderá ficar paralisado pelo medo que possivelmente sentirá. Perante a hipótese de continuar ou cair, qual será a sua opção?

Assim, a produção e montagem de um espectáculo experimental de Teatro de objectos, a par da intervenção de música experimental electroacústica em *real time* onde os elementos se fundissem num único ambiente sensorial envolvente, foi a proposta que decidi efetuar no âmbito do curso para a respetiva conclusão. O objectivo do projeto foi a criação de um espetáculo experimentalista e inovador em que a sua própria linguagem desperte novas sensibilidades e sentidos no espetador.

## 2. Capítulo I – Exposição do projecto

### 2.1 Definição do objecto de trabalho

A electroacústica é a parte da acústica que se ocupa do estudo, da análise, do desenho de dispositivos que convertem a energia eléctrica em acústica e vice-versa, assim como dos seus componentes associados. Entre estes estão os microfones, altifalantes, calibradores acústicos e vibradores, entre outros (Schäffer, 2002).

Definimos a nossa proposta dentro da área artística transdisciplinar pela convergência de elementos artísticos (cénicos, plásticos e musicais) presentes no Teatro de Objetos, com os recursos tecnológicos próprios do universo da tecnologia da música.

O conceito multimédia é normalmente entendido como a combinação controlada por computador, de meios de comunicação estáticos (texto, fotografia, vídeo), com recursos expressivos dinâmicos (vídeo, áudio, animação). A apresentação ou recuperação da informação faz-se de maneira multissensorial, isto é, através de mais que um sentido humano. A multimédia permite a utilização de meios de comunicação que até há pouco tempo não era possível empregar de maneira coordenada, tais como:

- Registo de som (voz humana, música, efeitos especiais)
- Vídeo (imagens em pleno movimento *real time*)

Enfim, o termo multimédia surge para designar tecnologias com suporte digital que deverão criar, manipular, armazenar e apresentar ao público conteúdos informativos em tempo real (Ribeiro, 2007).

Na materialização deste projeto que aqui relatamos, quisemos aliar aos recursos acima mencionados, os técnicos da arte da marioneta, nomeadamente o vocabulário específico do teatro de marioneta (encenação, interpretação, dramaturgia, etc.) e a música electroacústica.

Para este efeito, procurámos dar especial ênfase à exploração dos elementos da narrativa visual e dos recursos das formas animadas, juntamente com música realizada em tempo real através do tratamento dos sons produzidos pela manipulação dos objetos e a manipulação da imagem. Neste último caso, a valorização da narrativa visual e plástica é preponderante para a obtenção de resultados expressivos.

A relação entre o teatro e a música eletroacústica é conseguida pelo processo de identificação, incorporação e fusão de elementos expressivos, e não pela sua simples combinação sequencial, sendo objeto de intenso trabalho laboratorial em aturados ensaios. Este projeto artístico foi particularmente concebido para o público jovem adulto, pois ao criar um espectáculo de teatro de objecto com música electrónica pretendemos aproximar a linguagem do espectáculo à linguagem utilizada pelos mais jovens com o intuito de afastar a ideia de o teatro de marionetas ser exclusivamente destinado a crianças. Atualmente, verifica-se uma renovação da geração de artistas dedicados ao teatro de marionetas e de objecto, arte fortemente identificada com o tradicional, o antigo, o velho. A nova geração de marionetistas procura cada vez mais chegar aos jovens com linguagens novas e que procuram ir ao encontro das novas tecnologias que os próprios jovens têm acesso, provando que o teatro de marionetas é uma arte transdisciplinar e universal e onde os limites às vezes poderão estar na própria tradição. Ao optar por uma linguagem francamente moderna e atual, bastante próxima do tipo de música ouvido pelas gerações mais novas pretendemos despertar o interesse de um público jovem/adulto para a linguagem e a estética actual da marioneta, não deixando perder esta arte milenar na poeira do passado. O seu impacto assenta na simplicidade visual, da equipa criativa do espetáculo e na inovação dos recursos utilizados para a comunicação das ideias, conceitos e valores.

## 2.2 Proposta artística

### 2.2.1 Conteúdos dramáticos

(▪ A inspiração ▪ O texto ▪ O contexto)

#### ▪ A inspiração

Karl nasceu numa família circense e começou a apresentar-se com seis anos de idade. Sempre foi um apaixonado pelo equilibrismo, tanto que afirmava que "A vida é estar por um fio, tudo o resto deve esperar" (Morris, 1976)

Mesmo com as várias mortes causadas pelas apresentações da família, o patriarca da família Wallenda não se intimidou e continuou a apresentar-se. Em 1978, aos 73 anos de idade, arriscou a sua vida atravessando uma corda entre os prédios do Condado Plaza Hotel, em San Juan, Porto Rico, na tarde do dia 22 de Março. O equilibrista estava entre dois prédios de dez andares, a 37 metros do chão, tentando atravessar 250 metros de corda.<sup>1</sup>

Quando Karl começou a caminhar, o vento mudou de direção e ficou mais forte, ultrapassando a velocidade de segurança (48 km/h). A corda começou a balançar. Karl começou a desesperar e perdeu a concentração na corda, concentrando-se apenas em não cair. O público estava apavorado e gritava para que Karl tomasse cuidado. Baixou-se para recuperar estabilidade, mas acabou por cair para a morte certa.

Oito anos depois da tragédia, o seu neto, Enrico Wallenda, efetuou com sucesso a mesma travessia, prestando assim uma homenagem ao seu falecido avô.

#### ▪ O texto

Não queremos contar a história dramática da vida deste artista, mas sim centrar-nos **na eminência da queda**.

Essa questão dos segundos que a antecede e em que, ao depararmo-nos com ela, somos confrontados com uma opção: *deixo-me ir, ou não?*

---

<sup>1</sup> In <http://www.youtube.com/watch?v=HB9q2R44pAk> (consulta em 13 de Fevereiro de 2012)

Tendo como ponto de partida a própria condição do artista, que, como refere Franz Kafka na obra *Josefina a cantora ou o povo dos ratos* (Kafka, 2004), estará sempre dependente do público que frui do espectáculo para poder tomar decisões durante o processo criativo que constituam a obra artística final. Esta questão também foi abordada por Andrea Tarkowski no livro *Esculpir o tempo* (Tarkowski, 2010) sobre a criação durante o processo criativo no filme *Solaris*, o que na minha opinião está relacionado com a iminência da queda e com a opção *deixo-me ir ou não?* enquanto definição do artista e da obra de arte, bem como da capacidade de decidir no momento que o ator tem de fazer durante a cena. Neste caso concreto é o jogo entre o ator e o manipulador do som que constrói a narrativa, tornando-a uma narrativa sonora, o que explica a ausência de narrativa oral. Durante este processo fui-me apercebendo de que muitas vezes nos aproximávamos de uma partitura sonoro-visual. Essa partitura seria construída pelo movimento do objecto com o som que ele provoca através desse movimento mais a intensidade do som com a matéria onde se movimenta, misturada através de tecnologia pelo sonoplasta, que se tornou na realidade num manipulador de som em real-time.

Voltando ao tema da ausência de narrativa e da anulação propositada do ator presente no palco de *O Funâmbulo*, gostaria de relacionar esta questão com o trabalho de Gordon Craig, nomeadamente na sua obra *Da arte do teatro* (Craig, 1996, págs. 386-395) onde o autor defende a teoria do ator como supermarioneta (*sur-marionete*), questionando a atuação do ator como artista, dado este estar impregnado de emoções e dessa forma não atingir a pureza por ele considerada necessária para criar arte. Nas suas palavras, “A teoria da supermarionete questiona a presença do ator, do corpo como matéria artística, a referencia do marionete, do boneco, não é do títere mas de figuras feitas “ à imagem de Deus”, imagens de ídolos, que não tinham necessidade de fios e manipulação para expressarem algo, é a relação com o sagrado. Sendo um corpo não humano está esvaziado de vaidades e emoções, sendo assim, livre para poder estar dentro da arte da encenação.” Assim, a ausência de um ator e de uma narrativa oral permite dar uma maior relevância e destaque ao objecto e/ou à marioneta permitindo outro poder de expressão, também realçado pelo tipo de palco escolhido. Não querendo defender na totalidade a teoria de William Burroughs no livro *A revolução electrónica* (Burroughs, 2003), entendo apesar disso que por vezes a linguagem é sobrevalorizada num processo de comunicação e que a sua total ausência cria uma necessidade e estimula outros sentidos e outras vias de comunicação. O palco e a cenografia escolhida para *O Funâmbulo* potencia mais uma vez este já referido poder expressivo, também defendido na já referida obra de Gordon Craig, tornando

a própria encenação uma obra de arte plástica que complementa o trabalho do ator através da iluminação.

Neste caso particular, uma *queda* a partir de uma corda, onde o artista arrisca sem segurança alguma a sua própria vida, *poderá* num único momento de decisão levá-lo ao abandono e a *deixar-se ir*.

Também Heidegger, na sua obra *A origem da obra de arte* (Heidegger, 1977) refere a importância da obra de arte final como novo ponto de partida, seja de reflexão ou de nova obra.

#### ▪ O contexto

O horror e a beleza do visionamento do vídeo provocou-me uma grande inquietude e ao mesmo tempo uma grande proximidade ao momento que estou a viver enquanto criador. Será que ao morrer a fazer o que mais gosta o artista morre realizado? Esta pergunta foi a que fiz a mim próprio quando tive contato com este vídeo pela primeira vez. Foi este poder de decidir que torna o artista tão brilhante. Como na vida, o artista caminha solitário sobre uma corda. Será que neste caminho de solidão ele optou por não se agarrar, será que optou por se deixar cair? Foi esta ideia que tentei explorar através do espectáculo apresentado.

### 2.2.2 Técnica, estética e poética

Como base para a minha proposta, inspiro-me nos seguintes recursos expressivos, tendo em vista a elaboração do espetáculo:

- o teatro de formas animadas “é um género no qual se fundem o teatro de bonecos, de máscaras e de objectos. O teatro de formas animadas trata da dicotomia espírito/matéria, ao mesmo tempo que rompe essa diferença. Sintetiza conceitos, usando para isso a magia da imagem e do movimento e transmitindo-os principalmente a nível da intuição.” (Amaral, 1991, pág 19)
- música electroacústica manipulada em tempo real: “La **musique électroacoustique** est un genre regroupant de nombreux courants musicaux. L'expression «musique électroacoustique» est née au milieu des années 1950 pour désigner une musique composée à l'aide de sons enregistrés ou réalisés par synthèse. Elle puise ainsi son origine à la fois dans la musique concrète initiée en France par Pierre Schaeffer en 1948 et dans la musique électronique développée au début des années 1951 à Cologne. Elle regroupe des courants aussi divers que la musique acousmatique, la musique mixte, le live electronic ou le paysage sonore. Tout en étant souvent considéré comme le surensemble de la musique électronique, sa définition et ses caractéristiques restent sujettes à de nombreux débats“ (Schäffer, 2002).

Neste tipo de música, o papel do músico operador no tratamento e equilíbrio das sonoridades provenientes da captação específica do som produzido pelos objectos movimentados é essencial tornando-o na verdade num co-ator ou co-manipulador com todas as responsabilidades inerentes.

- vídeo-projeção/multimédia

### 2.3 Notas criativas

(▪ Encenação ▪ Criação plástica/visual ▪ Dramaturgia ▪ Cenografia e espaço cénico ▪ Música e sonoplastia ▪ Desenho de luz)

Elementos avançados ao longo dos primeiros contactos entre os criadores artísticos e a equipa de produção do espetáculo.

### 2.3.1 Encenação

A encenação tem, na sua forma condutora, características cénicas que partem da arte circense como o arame ou fio com linguagem teatral e um ritual juntamente com o som da linguagem da marioneta. É fundamental que haja fusão entre elas e que este espetáculo se torne num objeto único e atual.

Escolhemos programar uma sucessão de imagens despojadas que resultassem na valorização dos sons representativos da queda, do som “da morte”, buscando aqueles sons a que normalmente o ser humano não presta atenção nem reflete sobre a sua existência.

Esta fusão entre dois universos distintos foi produzida em tempo real tanto a nível da manipulação dos objetos como a nível sonoro, pois o que nos interessou foi a provocação no espectador de um efeito de consciencialização da violência que aqueles sons raramente apercebidos podem conter, além da procura do “som” do objeto. Para que isso seja possível, construí uma mesa sonora amplificada através de um sistema piezo-eléctrico para que eles produzam o seu próprio som ao manipular os objetos sobre essa mesa, tanto ao nível dos movimentos como ao nível de intensidades e matérias.

Com o recurso a diferentes sistemas digitais modifiquei os próprios objetos para que eles criem o seu próprio som e para que o espectador também o oiça ao ver a acção a desenrolar, ao mesmo tempo que o sente através das deslocações do som no espaço.

Sendo a base deste trabalho uma fusão entre dois universos tão distintos e nunca fugindo daquilo que está na base da música eletróacústica, fomos trabalhando com o que de melhor produziam e criando um espetáculo artístico-tecnológico.

### 2.3.2 Criação plástica/visual

A inquietude do tema forneceu-nos uma infinidade de caminhos para uma abordagem plástica. É natural que nesta primeira fase do projeto sejam ainda indefinidos os contornos de uma tal abordagem. No entanto e *a priori* os seguintes elementos inspiradores revestem-se de aspectos incontornáveis:

O elemento manipulação do objeto.

O elemento surpresa.

O elemento som manipulado.

As formas, a luz e a cor do tema.

O elemento imagem manipulada.

### 2.3.3 Dramaturgia

A abordagem ao tema exige uma aproximação contextual da época que se vive investigando os seus múltiplos aspectos e nunca perdendo de vista a objetividade do objecto artístico.

Por outras palavras, guardar o excelente sem o sacrifício do essencial.

### 2.3.4 Cenografia e espaço cénico

Este trabalho sugere a utilização da técnica de teatro de objetos e marionetas dos primórdios da renascença promovendo o seu encontro com as novas tecnologias. É uma proposta intimista ritualista e personalizada, pautada pelos sons saídos da manipulação dos objetos construindo uma narrativa sonora em tempo real – transformando-se num narrador ativo do próprio espetáculo. Será preciso conciliar o teatro de objetos com o som e os recursos multimédia (especialmente o vídeo projetado), fundindo as fronteiras destas diferentes linguagens artísticas no espaço de representação. A pesquisa cenográfica vai pautar-se pelas referências à arte nova devido à riqueza da sua arquitectura e dos seus elementos decorativos.

As imagens sugeridas no espetáculo serão de paisagens mistas de ficção científica.

Existindo ainda o fator de portabilidade do cenário, torna-se importante dispor de elementos facilmente transportáveis, em grande parte acionados pelos próprios atores/marionetistas.

### 2.3.5 Música e sonoplastia

Usando como base a música eletroacústica e tudo o que está na sua gênese e sem saber à partida que som e que narrativa vamos construir, podendo esta transformar-se quer numa diversidade de possibilidades quer num mar de obstáculos. As novas tecnologias permitem, no entanto, fazer uma abordagem rica de formas e leituras, através do jogo de aplicações e soluções simples como a utilização de loops em tempo real e a adição de efeitos sonoros como o delay e o reverb.

O factor de opção nesta montagem deverá estar presente numa fusão de sonoridades.

### 2.3.6 Desenho de luz

O desenho de luz para este espectáculo teve como referência o ambiente dos filmes dos anos 1970 de ficção científica, mais concretamente o ambiente cinematográfico do cineasta Andrei Tarkovski.

### 3. Capítulo II – Âmbito do projecto e objectivos socioculturais

Um dos objetivos deste projeto é colaborar na consolidação de hábitos culturais entre a população, apostando fortemente na formação de espectadores para a arte da marioneta.

#### 3.1 Desenvolvimento local: arte e sociedade

Objetivos:

- Formar futuros espectadores para as artes em geral e para o teatro de marionetas em particular;
- Colaborar no desenvolvimento do conhecimento activo na comunidade.

Através desse tipo de intervenção artística na sociedade tento contribuir para uma melhor formação integral da nossa população juvenil, no que se refere à sua educação cívica, à consolidação dos seus valores culturais, ao conhecimento e ao seu interesse pela Arte.

Através do meu trabalho, pretendo paralelamente estimular a formação de públicos, não somente visando a constituição de futuros espectadores, mas também na persecução de valores formativos para os jovens, tornando-os melhores cidadãos, mais sensíveis, mais críticos e participativos.

Para a difusão local do projeto, conto com as parcerias da Câmara Municipal de Montemor-o-Novo, Juntas de Freguesia e agrupamentos escolares do Concelho.

#### 3.2 Público-alvo e captação de públicos

O público-alvo é constituído prioritariamente pelos “jovens adultos”, com idades compreendidas entre os 16 e os 90 anos. O espetáculo terá uma forte componente itinerante e atingirá públicos de muitas zonas do país, que se tornarão diferentes em cada momento da sua apresentação. Fará parte do repertório da Associação Cultural Alma D’Arame de Montemor-o-Novo.

Subjacente a esta orientação artística, surge em paralelo a necessidade de colmatar as carências existentes em termos de oferta cultural para a formação de públicos, em Montemor-o-Novo. O projeto é dirigido ao público em geral, em especial aos adultos jovens, pois urge criar e preservar hábitos culturais. Espero ter dado um contributo válido no sentido da captação e formação de novos públicos, nomeadamente através de uma intervenção artístico pedagógica integrada na comunidade. Para a concretização destes

objetivos torna-se fundamental programar itinerâncias capazes de alcançar os meios mais carenciados, e em especial com a colaboração das escolas. Refiro-me concretamente à população residente nas freguesias do interior do concelho, com incidência nos jovens e adultos para acederem a atividades de ordem cultural.

## 4. Capítulo III – Descrição do projecto Funâmbulo

Pretendemos aprofundar a descrição e a caracterização do projecto enquanto um todo através da descrição mais detalhada das suas partes, a saber: os objectos performativos e sua caracterização, a dramaturgia, a manipulação dos objectos, a cenografia, o desenho de luz, o desenho de som e a reflexão sobre cada um.

### 4.1 Objectos performativos e caracterização

Tendo como fio condutor principal do espectáculo os objectos, a sua escolha foi a primeira decisão a tomar.

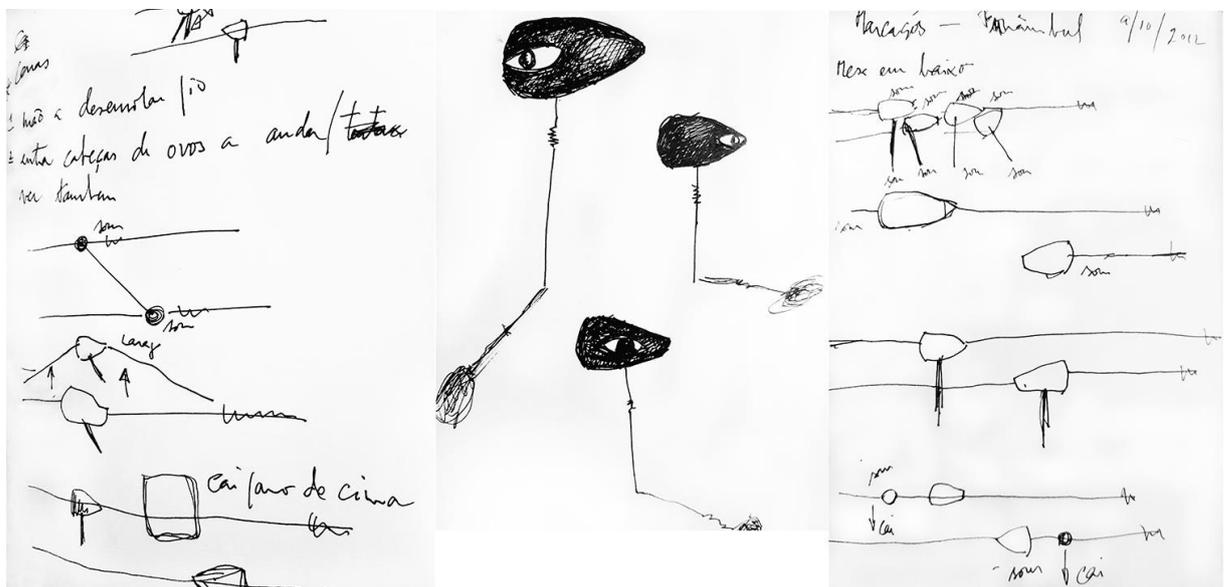


Figura 1 - Objectos performativos

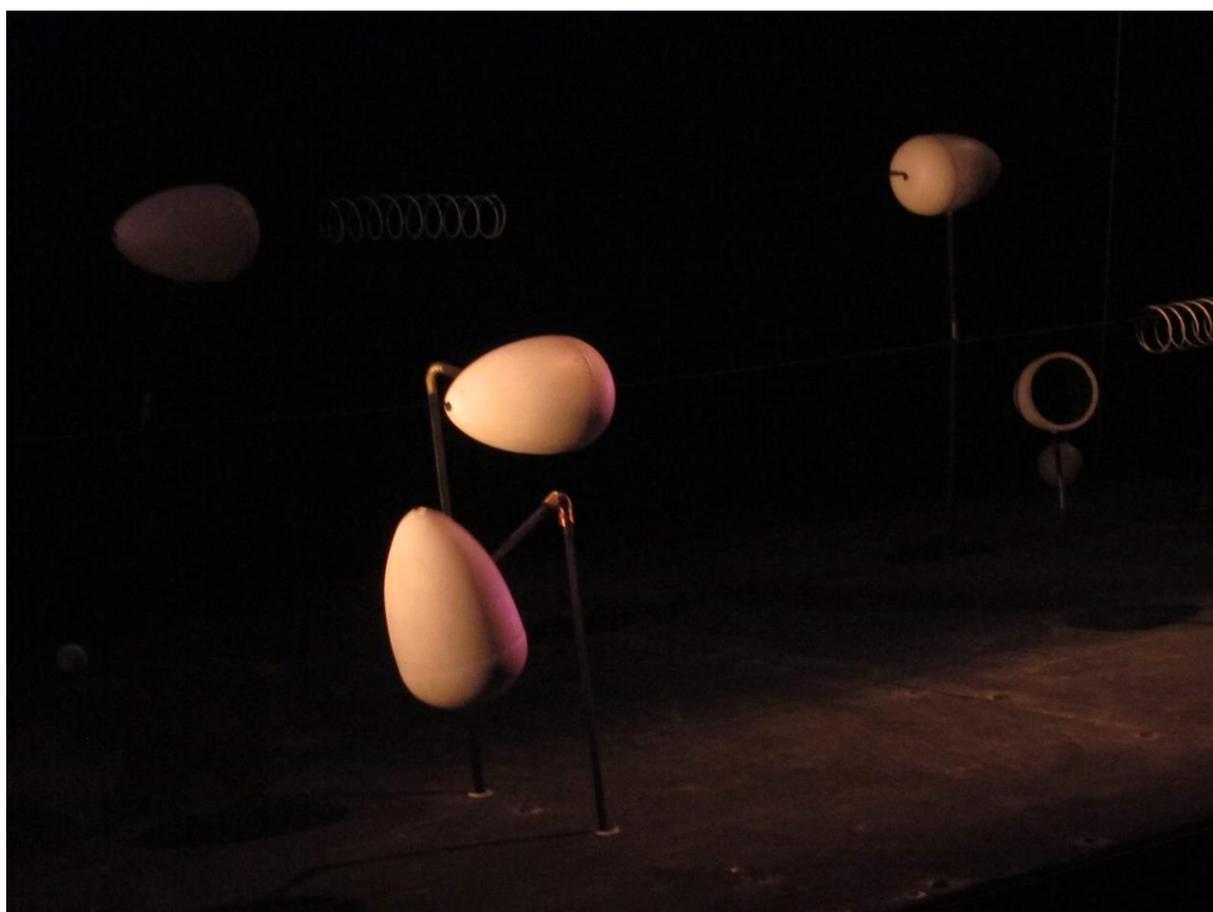
Como objectos centrais foram escolhidos o objecto OVO, MESA e MOLA. Para essa escolha foi determinante a sua carga simbólica e expressiva com o objectivo central de termos um teatro predominantemente visual, onde a imagem assumisse o foco do espectador.

OVO significa toda a parte da inspiração ou do motivo que me fez trabalhar o tema QUEDA, com foco central em equilíbrio /desequilíbrio, estabilidade/instabilidade, provocada pela minha própria fragilidade do momento enquanto artista e criador, fazendo-

me ter dúvidas sobre o caminho percorrido até aí. É nesse sentido que o ovo simboliza essa fragilidade mas, ao mesmo tempo, também o nascimento de nova vida ou novos caminhos e a sensibilidade, como capacidade de olhar o mundo que nos rodeia. Ao mesmo tempo simboliza em parte a própria marioneta e a sua capacidade expressiva e física. Ou seja: o ovo revelou-se o elemento ideal para este projecto.

Com isto, o que se pretendia era na verdade explorar o objecto em toda a sua capacidade simbólica/expressiva.

MOLA foi uma escolha metafórica e ao mesmo tempo técnico-sonora. Metaforicamente, simboliza a ignição para o início da acção. Em termos de sonoridades, confere o som vibrante de que precisávamos para o início do espectáculo.



*Figura 2 - Espaço cénico*

MESA é o nosso espaço e tempo de cena, onde acontece toda a acção através da manipulação dos objectos e do som.

Também é na mesa que se encontra uma parte da iluminação do espectáculo e de todo o sistema de captação de som para depois ser misturado pelo musico/sonoplasta, sempre em conjunto com o actor-manipulador. Durante toda a acção não foram utilizadas quaisquer gravações, sendo tudo em tempo real, para que o espectador visse e ouvisse tudo o que percepcionava no momento. Devido ao facto de a mesa ser toda ela construída a partir de um estirador de arquitecto velho e posteriormente ter sido transformada para que fosse ela ao mesmo tempo a ser manipulada, consegui que o espaço de acção fosse manipulado/alterado em determinados momentos do espectáculo.

Usei também alguns materiais ou algumas matérias como farinha, purpurina e cortiça com a intenção de criar efeitos visuais ou separadores entre cenas.

A escolha dos materiais dos objectos viria a ser decisiva para a intenção pretendida tanto para a capacidade expressiva como para a intensidade e qualidade do próprio som e das vibrações emitidas pelos mesmos.

No fim todos os objectos se tornaram acrobatas.

#### 4.2 Dramaturgia

Para a dramaturgia foi fundamental a fusão entre as três componentes essenciais do espectáculo: objectos, espaço e musica, em conjunto com o publico, que iria complementar todo o ambiente pretendido. Era importante que o público mergulhasse connosco, como num planeta com consciência, que fosse absorvido pelo espaço e pelo som. Era importante que se juntasse à viagem.

Foi feito um trabalho rigoroso entre o actor-manipulador e o musico/sonoplasta para que fosse construída uma partitura sonora visual que acompanhasse todo o espectáculo.

Essa partitura foi desenhada ao longo de inúmeros ensaios de experimentação com os materiais e as matérias utilizados para as sonoridade pretendidas e posteriormente, já numa fase mais adiantada, ensaios de marcação rigorosa de todos os movimentos realizados no espaço/mesa, onde a precisão seria fundamental para alcançar o objectivo de uma total fusão entre todos os elementos.

### 4.3 Manipulação dos objectos

Foi necessário preparar os objectos para a manipulação, para que fosse possível chegar aos efeitos pretendidos tanto a nível visual e de movimento como sonoro. Por isso, construí sistemas articulados para que se pudesse movimentá-los.



*Figura 3 - Os fios da vida*

Também criei duas linhas ao longo da mesa, por onde os objectos seriam puxados por um sistema de roldanas, onde a passagem dos mesmos activaria os sensores sonoros, um elemento fundamental para a fusão entre imagem/som/movimento.

Tal como o teatro de marionetas de luvas, este espectáculo é manipulado a duas mãos.

Ainda na mesa fiz vários furos para que em determinados momentos fosse possível usar a profundidade, assim proporcionando ao espectador momentos de pura surpresa, pois não teriam noção de onde viriam os objectos, já que dependendo da posição da mesa o jogo se alterava.



*Figura 4 – A manipulação*

#### 4.4 Espaço cénico/cenografia

Uma das principais questões foi sobre a forma como se tornaria o público parte integrante do espectáculo. Como se tornou óbvio de que seria necessário que estivesse no mesmo espaço onde se passa a acção, tomei a decisão de abdicar de apresentar o espectáculo em palco clássico, tendo passado para apresentação em sistema de black-box, proporcionando ao público uma maior proximidade e intimidade com toda a cena. Para que isto acontecesse foi fundamental a mudança de espaço de ensaios e assim passámos da sala de ensaios da Alma d’Arame para o Cine-Teatro Curvo Semedo em Montemor-o-Novo.

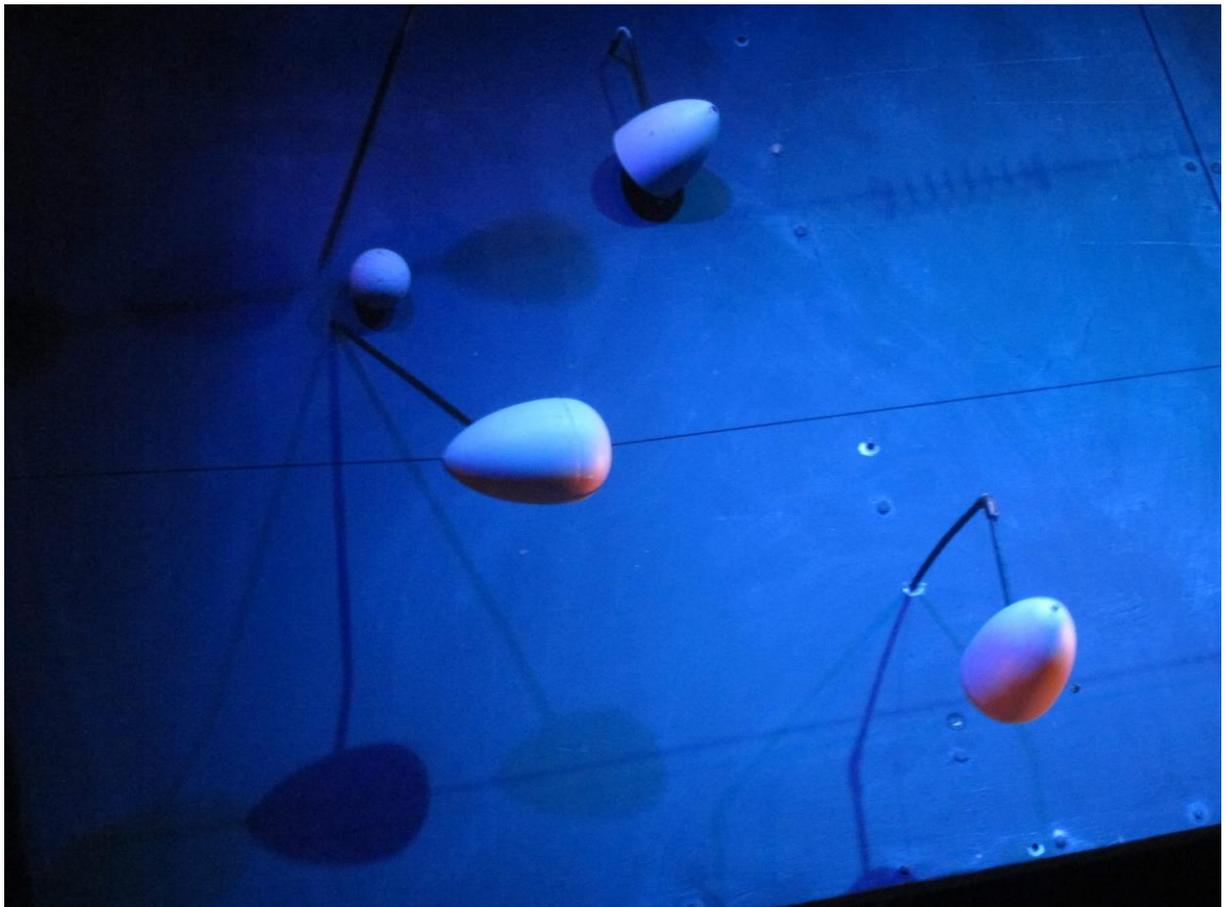
Foi aí instalada uma bancada em sistema de estrados no interior do palco, fechando o mesmo a boca de cena.

O importante era que o espectador imergisse num ambiente espacial onde se conseguisse abstrair da vida quotidiana e entrar em momentos de contemplação.

Algumas das imagens cenográficas foram inspiradas em filmes de Andrei Tarkovski e David Lynch, tais como *Solaris* (1972) e *Dune* (1984).

#### 4.5 Desenho de luz

Finalmente, o desenho de luz veio complementar todos os outros elementos através do preenchimento dos espaços vazios, funcionando como a cola agregadora de todos os elementos.



*Figura 5 – Luz, espaço e objectos*

De forma a reforçar este aspecto agregador e de grande proximidade com o público, retirámos o linóleo que cobre o palco e, a partir do sub-palco, iluminámos todo o espaço, incluindo a área do público, aproveitando o espaço existente entre as tábuas que constituem o chão. Deste modo consegui criar essa tal “nave” onde iríamos partir para um lugar desconhecido todos juntos.

Este elemento foi trabalhado por mim em conjunto com o desenhador de luz João Sofio.

#### 4.6 Desenho de som

Para que fosse possível ao público viver o momento connosco era importante criar um tipo de viagem espacial. Para isso, montámos um sistema quadrifónico ao longo de todo o espaço, para que proporcionasse ao espectador a experiência de estar a ver e a ouvir em simultâneo todo o movimento dos objectos de cena. Um exemplo: se um objecto se deslocava da esquerda para a direita, o mesmo era ouvido e sentido pelo espectador.

Também para ajudar a criar uma maior intimidade e proximidade com o público foram colocadas colunas por baixo da bancada. Com este engenho, em alguns momentos o espectador é surpreendido com a fonte do que estava a ouvir.

O importante era realizar em tempo real e à frente do espectador tudo que via e ouvia, perguntando-se inevitavelmente no fim: como é que aquilo é feito??

Juntamente comigo trabalhou o músico João Bastos.



Figura 6 - Partitura sonora/visual

#### 4.7 Reflexão

No final, este espectáculo acabou por se tornar numa obra com uma grande carga biográfica, visto estar extremamente ligado ao momento pessoal que vivia na altura, com uma carga emocional muito forte, o que o tornou num objecto quase irrepitível.

É uma obra onde o eu “criador” se mistura com o eu “pessoa” enquanto “ser”, criado num momento de um misto de sentimentos desde a memória do tema à inspiração e às dúvidas que me assolavam. Esse misto de sentimentos foi sem dúvida o grande desafio, levando ao transporte da vida para o palco. Penso que este é o real objectivo do papel do artista.

O segundo aspecto importante e diferenciador foi que o laboratório em que se transformou este processo passou a ser o ponto de partida para projectos vindouros, onde essa experimentação, fusão e procura contínua de novas linguagens estéticas se tornaram uma constante.



*Figura 7 – O percurso*

## 5. Conclusão

O laboratório em que se tornou este processo só leva a crer que ele não acabou numa apresentação mas estará presente em todas as apresentações que vierem a ser feitas.

A busca por novas narrativas que não tenham na base o texto escrito foi criando durante cada apresentação uma capacidade de, em cada momento, criar novas formas de linguagem sensorial e estética através do movimento e do som durante a cena. Estas ajudam o público cada vez mais a sentir, a deixar-se absorver durante o espectáculo. A criação destes ambientes sonoros e de estas narrativas densas tornaram-se realmente eficazes no efeito no resultado pretendido para este espectáculo. Uma das conclusões que tirei é que há público aberto a estas novas experimentações e abordagens de teatro. Além disso, nota-se que os espectadores não conseguem ficar indiferentes. Penso até que neste espectáculo não há um meio-termo: o público ou detesta ou adora.

## **BIBLIOGRAFIA**

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas*. FAPESP, 1991.

BURROUGHS, William. *A revolução electrónica*. Coleção Mil Folhas, 2003.

CHARMS, Daniil, *Fälle*. Friedenauer Presse, 2002.

CHIPP, Herschel Browning. *Teorias da Arte Moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CRAIG, Edward Gordon. *Sobre a arte do teatro. Textos de 1905 e 1907*, in M. Borie, M. Rougemont, J. Scherer (eds.). *Estética teatral, Textos de Platão a Brecht*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996 (p. 386-395).

FRANCIS, Penny. *Puppetry. A reader in theatre practice*. Palgrave Macmillan, 2012.

HEIDEGGER, Martin. *A origem da obra de arte*. Edições 70, 1977.

JURKOWSKI, Henryk et al.. *Encyclopédie Mondiale de la Marionnette*. L'Entretemps, 2009.

KAFKA, Franz. *Josefina a cantora ou o povo dos ratos*, in *Os contos*, Volume 1. Assírio e Alvim, 2004.

MIRALLES, Alberto. *Novos rumos do teatro*. Biblioteca Salvat de grandes temas, 1979.

MUNARI, Bruno. *The circus in the mist*. Corraini Editore, 1968.

READ, Herbert. *O significado da arte*. Editora Ulisseia, 1968.

SCHAEFFER; Pierre. *De la musique concrète à la musique même*. Mémoire du livre, 2002.

SUCHER, C. Bernd, *O teatro das décadas de oitenta e noventa*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1995.

TARKOWSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. Martins Fontes, 2010.

WALLEND. *A Biography of Karl Wallenda*. Sagarin Pr, 1976.

ZURBACH, Christine. *Teatro de Marionetas. Tradição e modernidade*. Casa do Sul Editora, 2002.

## **ANEXOS**

### **A equipa**

A maioria dos criadores e técnicos envolvidos neste projeto são colaboradores regulares da Alma D'Arme desde a sua fundação em 2006, mas pretende-se realizar uma vontade antiga de convidar outros criadores. A confluência dos seus interesses e a diversidade das suas linguagens faz com que este projeto seja um exercício revitalizante, de inesperados resultados criativos.

**Concepção/Direcção Artística:** Amândio Anastácio

**Criação:** Amândio Anastácio e João Bastos

**Actor/manipulador:** Amândio Anastácio

**Dispositivo Cénico e Marionetas/Objetos:** Amândio Anastácio e Ildeberto Gama

**Desenho de Luz:** João Sofio

**Sonoplastia:** João Bastos

**Construção de objetos:** Miguel Carvalho, Ana Margarida Pereira e Carlos Ferraz

## **INSTALAÇÕES**

Sala da companhia (montagens e ensaios)

Cine-Teatro Curvo Semedo (estreia e apresentação regular)

## **O ESPECTACULO FINAL**

**<https://www.youtube.com/watch?v=Nosl8-ktKSk>**