



UE / DAC 2010

Universidade de Évora
Departamento de Artes Cénicas
Edição 2007 - 2009

Relatório de estágio do Mestrado em Teatro – Ramo Arte do Actor:
*Era uma vez...As Sete casas da Infortuna: Relação Actor –
Marioneta - Meio Envolvente*, sob a orientação da Prof. Dra.
Christine Zurbach.

Pedro Belinha André Carvalho - n.º 4033
(email: andrepedoroussel@gmail.com)

Agradecimentos

Um bem haja, a todos aqueles que ajudaram a construir as minhas asas.

Agora já posso voar.

Um sincero obrigado.



177 967



Resumo: O presente relatório tem como objectivo analisar a realidade de uma Companhia de Marionetas em Portugal, Teatro e Marionetas de Mandrágora, incidindo sobre a relação entre o actor, marioneta e meio envolvente (site specific) no contexto de uma prática teatral concreta, a produção do espectáculo *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, no Castelo de Santa Maria da Feira.

Os resultados apurados acompanham os moldes em que se procurou passar de um actor convencional para a especialização de um micromundo teatral onde a aprendizagem foi, fulcral desde o processo de construção até, à manipulação em cena num universo de trabalho particularmente árduo e específico. A minha trajectória no seio da companhia começou pela familiarização e aprendizagem informal da prática das marionetas através da observação directa dos espectáculos e de diferentes projectos da companhia. A formação feita no local de estágio (atelier da Companhia) foi outra das modalidades de formação que acompanhou o meu trajecto ao longo do estágio através da minha colaboração em projectos como *Teatro nas Instituições*, sempre sob a égide da divisão de tarefas e de alguma auto aprendizagem com a devida supervisão e orientação de artistas especialistas, como o Director Criativo, em *Vide neFelibata*. O laboratório de aprendizagem prosseguiu pela mão da marionetista Clara Ribeiro que orientou a minha formação no sentido de absorver princípios teórico-práticos como o *Foco*, o *Movimento* e o *Olhar* para uma melhor consciencialização do universo do teatro de marionetas e formas animadas. Ainda nessa aprendizagem, a figura de alguns artistas especialistas foi fulcral, nomeadamente a da cenógrafa Marta Fernandes da Silva, que revelou ser de extrema importância ao longo do estágio pois permitiu uma verdadeira intersecção entre as componentes teórica e prática. Dessa forma pude acompanhar todo o processo de criação do *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, e colaborar na construção das marionetas que iria manipular como actor - marionetista. Relativamente à questão da componente da interpretação no estágio, esta foi assumida pela encenadora - marionetista, Filipa Alexandre que, com a sua orientação, permitiu um enfoque do grupo de trabalho num processo de criação colectiva. Assim, a nível pessoal, fui movido por uma necessidade premente de descodificar o papel do actor na sua relação com a marioneta e o meio envolvente (site specific).

Palavras – Chave: Construção ; Manipulação; Marioneta; Site – Specific ; Sete Pecados; Virtudes.

Abstract:

Seven houses of infortune: the relation between actor, marionette and site specific

This study aims to examine the reality of a Puppet Company in Portugal, the Puppet Theater of Mandrágora, focusing on the relationship between actor, puppet and environment (site specific) in the context of an actual theatrical practice, *Once upon a time...Seven houses of infortune*, in the Castle of Santa Maria da Feira.

The results obtained follow the way in which one seeks to move from one "conventional" actor to the specialization of a micro theater where learning was central from the building process to manipulation on the scene in a universe of work particularly hard and specific. My initial course within the company began with the familiarization and informal learning of the practice of puppetry through direct observation of performances and various projects of the company. The training done at the company (workshop of the Company) was one of the training arrangements that accompanied my way along the training through assistance on projects such as *Teatro nas Instituições*, always under the auspices of the division of tasks and due self-teaching with appropriate supervision and guidance of expert artists, such as the Creative Director, enVide neFelibata.

The learning laboratory continued by the hand of the puppeteer Clara Ribeiro who supervised my training in order to absorb theoretical and practical principles as the *Focus*, the *Movement* and the *Look* for better awareness of the world of puppetry and animated forms. Also at this level, the figure of some specialist artists was central, such as the scenographer Marta Fernandes da Silva, who proved to be extremely important during this training, allowing a true intersection between the theoretical and the practical components. I could experience the surroundings of the creation notebook of *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, and collaborate in the preparation of puppets that would handle as an actor - puppeteer. As to the question of the interpretation component on training, this was in charge of stage director - puppeteer, and the Artistic Director, Filipa Alexandre, whose instructions allowed a focus of the working group in a process of collective creation. Accordingly, to a personal level, I was urged to decode the role of the actor in relation to the puppet and the environment (site specific).

Keywords: Construction, Manipulation, Puppet, Site - Specific, Seven Sins, Virtues.

ÍNDICE

Introdução.....	7
I. Etapas de Construção e Observação.....	13
1.1. Metodologia de Trabalho.....	13
1.2 - Formulações e Construções das diferentes Técnicas de Manipulação no seio do Teatro e Marionetas de Mandrágora.....	60
II. Rituais de Manipulação e Aproximação à Marioneta.....	67
2.1. O Actor - Marionetista.....	67
2.2. Caderno de Criação	72
2.3. A ideia nuclear de “As 7 Casas da Infortuna”	75
2.4. Rituais de concepção ou a “visão”da encenadora Filipa Alexandre.....	77
2.5. Sete personagens em fábulas de Infortuna.....	78
2.6. Primeira Abordagem - Era uma vez... a criação de um percurso teatral dentro do conceito de site specific.....	82
2.7. Experiências de criação de Marta Fernandes da Silva.....	87
2.8. A conexão entre as marionetas e o grotesco.....	89
2.9 Análise do mapa de figurinos de “As 7 Casas da Infortuna”.....	90
Algumas conclusões sobre o processo de criação	94
III. Experiências de Interpretação no contexto de um espectáculo-visita.....	95
3.1. Relação entre Actor/ Marioneta/Meio Envolvente	95
3.2 Plano de Trabalho.....	97
Conclusão	114
Bibliografia.....	117
Anexos.....	123

Introdução

Ao longo da minha Licenciatura e Mestrado, a arte de representar foi-se definindo de uma forma cada vez mais profunda como parte integrante do meu ser.

O plano curricular permitiu-me sedimentar conhecimentos imprescindíveis para quem se quer tornar actor. Para além de me ter permitido sedimentar e aprofundar conhecimentos imprescindíveis para quem quer ser actor, o plano curricular enriqueceu-me a nível pessoal e tornou-me mais desperto para o que me rodeia, e penso que essa é a maior vantagem que um estudante poderá ter ao longo do seu percurso académico.

De modo a demonstrar as competências adquiridas durante esse mesmo percurso, apesar de poder optar entre um estágio curricular, um projecto ou uma tese de mestrado, a minha opção recaiu então pelo estágio pedagógico cuja variante se centra no universo do teatro de marionetas. Esta foi a opção que a meu ver mais se identificava com o meu objectivo: aplicar em contexto prático aquilo que havia assimilado em contexto formal.

Desta forma, o estágio pedagógico decorreu no seio de uma companhia de teatro e de marionetas designada por Teatro e Marionetas de Mandrágora, sediada em Gondomar. De acordo com o que pude experienciar, esta companhia apresenta uma relação entre actor e marioneta que me fascinou. Se houve algo que aprendi com eles, foi o facto de ser necessário respeitar a marioneta desde o processo de construção até ao processo de manipulação, pois esta, apesar de ser um dos instrumentos de trabalho, está ao mesmo nível do actor, pelo que não deve nunca ser subestimada, durante o jogo teatral. Esta é a linha estética em que a Companhia assenta a sua filosofia de trabalho e sobre a qual pretendo debruçar neste relatório e nesta dissertação.

A companhia Teatro e Marionetas de Mandrágora (T.M.M), foi criada em 2002, altura em que um grupo de marionetistas, actores e artistas plásticos se juntaram e reuniram as condições necessárias para o estabelecimento de objectivos concretos relativos ao Teatro de Marionetas, estruturando, desta forma, uma equipa de trabalho.

O principal objectivo da T.M.M centra-se na exploração das potencialidades cénicas e dramáticas da marioneta enquanto objecto plástico e artístico, bem como enquanto potencial dramático de cena. A Companhia procura explorar estéticas, linguagens e conceitos distintos que envolvam a cena, o actor e a marioneta, quer optando pela pesquisa de conceitos e técnicas tradicionais, quer criando novas linguagens. O projecto cénico da companhia procura a contemporaneidade da cena, do objecto plástico e das escolhas dramaturgicas, sem esquecer o tradicional deste género teatral.

A identidade estética da Companhia está em constante mutação, ainda que tendo sempre a marioneta como pano de fundo. Talvez a constante seja o modo como a marioneta integra o espaço da cena. A T.M.M procura em cada projecto uma forma nova de dar à marioneta o seu valor simbólico, enquanto um “Ser” capaz de adquirir uma carga dramática em palco, que ultrapassa o poder do próprio actor. A marioneta tem um lado inatingível e, desta forma, tenta-se em cada projecto ampliar a relação actor e marioneta, e perceber qual o caminho a apontar, com vista a fortalecer esta relação.

Neste momento, a Companhia é constituída por actores marionetistas e artistas plásticos, nomeadamente Clara Ribeiro, enVide neFelibata e Filipa Alexandre. A direcção artística é constituída por Clara Ribeiro e Filipa Alexandre, enquanto a direcção plástica é da responsabilidade de enVide neFelibata.

Ao longo destes anos, a Companhia tem colaborado com diversas estruturas teatrais, entre as quais é possível destacar o espectáculo *Xerazade não está Só*, cujo texto é adaptado por António Torrado com encenação de Maria João Trindade, numa produção Arte em rede, e co-produção ‘Lua Cheia – Teatro para todos’ e Teatro e Marionetas de Mandrágora. Uma outra parceria a destacar é com o Trigo Limpo - Teatro Acert, a animação *Um menino chamado Pinóquio*.

A Companhia tem vindo a estabelecer diversos programas de formação especializada em marionetas, na qual se destacam a implementação do programa *Teatros nas Instituições*, que consiste na colaboração com os Serviços Educativos de diversas instituições tais como o Museu de Alberto Sampaio em Guimarães, Museu Etnográfico da Póvoa do Varzim e Mosteiro de São Martinho de Tibães.

É importante realçar a colaboração do encenador José Caldas e do escritor João Pedro Mésseder na criação do espectáculo *Lenheiras de Cuca Macuca*.

Em termos de direcção artística, tanto Clara Ribeiro, como Filipa Alexandre coordenam esta área. Entre várias peças destacam-se *O Gato Preto e a Gaivota Cor de Prata*, inspirado no conto de Luís Sepúlveda, Trupe de Bonifrates – *Entre lugares, O Jardim - Tomo I - A Primavera, As Sete Casas da Infortuna e Dias da Viagem*.

Esta Companhia realiza também ateliês, workshops e formações na área da construção e manipulação de marionetas direccionadas quer para crianças, quer para adultos.

Quanto ao percurso formativo de cada um destes elementos, o responsável pela direcção plástica, enVide neFelibata, frequentou a Escola Secundária Soares dos Reis, no ensino Artístico “Geral - Artes Visuais” e “Cerâmica”. Em 2002 frequentou o Curso Profissional de Teatro de Formas Animadas (TFA) e de Conservação do Património Cultural, fundando no mesmo ano a companhia Teatro e Marionetas de Mandrágora. Desde então tem participado em diversas actividades.

A directora artística Clara Ribeiro frequentou o Curso de Interpretação na Academia Contemporânea do Espectáculo. Em 2002 frequentou o Curso Profissional de Teatro de Formas Animadas (TFA) e de Conservação do Património Cultural, para de seguida completar a sua formação com a licenciatura em Gestão do Património, pela Escola Superior de Educação do Porto. A sua actividade de actriz – marionetista está intrinsecamente ligada aos T.M.M , companhia da qual é fundadora.

Relativamente a Filipa Alexandre, esta terminou o 12º ano no Curso de Interpretação, na Academia Contemporânea do Espectáculo, e também completou; o Curso Profissional de Teatro de Formas Animadas (TFA) e de Conservação do Património Cultural. É uma das fundadoras dos TMM, desenvolvendo a sua actividade como marionetista, encenadora e produtora desde 2002.

É de realçar a participação dos T.M.M no concurso do “Festival de Découvertes, Images et Marionnettes” em Tournai, Bélgica com o espectáculo “Liberdade Ode”, numa encenação colectiva onde obtiveram o 1º prémio.

O meu estágio teve início no dia **oito de Abril** e terminou no dia **catorze de Junho** de 2009. Ao longo desse período, foram várias as áreas que apoiei. Numa primeira fase, prestei apoio logístico, nomeadamente na montagem do cenário, aquando do espectáculo - ateliê *As Lendas de Fão*, baseado na técnica de sombras na Casa da Juventude de Penafiel. Para além deste espectáculo, também apoiei a nível logístico os espectáculos *Jardim - Tomo I- A Primavera*, realizado no âmbito do Festival *Sementes*. Seguidamente, apoiei o espectáculo *As Lenheiras de Cuca Macuca*, cuja apresentação decorreu no Museu da Marioneta, em Lisboa. Relativamente a *O Gato Preto e a Gaivota Cor-de-prata* a minha função foi apoiar ao nível logístico. Este teve a particularidade de estar inserido no Festival de Teatro Amador Valboense num espectáculo destinado ao público infante – juvenil. Em relação ao papel dos TMM no projecto *Um Menino chamado Pinóquio*, este baseia-se numa parceria com a Trigo Limpo Teatro Acert, em que a marioneta foi o elemento de ligação entre ambas e onde a responsável pelo Teatro e Marionetas de Mandrágora transmitiu noções de manipulação à equipa de actores. Nestes projectos a minha participação foi essencialmente realizada através da observação directa de princípios fundamentais de manipulação, tendo estas noções sido fundamentais para todo o trabalho que desenvolvi *a posteriori*. No que diz respeito ao espectáculo *Ala Arriba – O Homem que falou com os peixes*, que resultou de uma parceria entre o T.M.M e o Museu Municipal de Etnografia e História da Póvoa de Varzim, tive a oportunidade, como estagiário, de participar na sua concepção dando apoio ao nível da assistência de encenação à encenadora Filipa Alexandre.

Relativamente ao apoio à construção, este esteve sempre intercalado com o apoio logístico, muito por influência da própria dinâmica dos T.M.M. Desta forma, foi possível para mim explorar várias componentes do trabalho diário de um marionetista. Logo ao nível da construção, pude acompanhar o responsável em Vide ne Felibata no ateliê da Companhia para o espectáculo *Ala Arriba – O Homem que falou com os*

peixes. Apoiei também a cenógrafa Marta Fernandes da Silva no processo de construção das marionetas para o espectáculo *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna* que se realizou no Castelo de Santa Maria da Feira.

Finalmente pude dar o meu contributo como actor no espectáculo – visita intitulado *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, sob a égide da temática dos sete pecados mortais e das virtudes correspondentes, personificados cada um desses pecados em determinadas figuras ou eventos da História de Portugal.

Basta apenas referir que ao longo do relatório irei abordar estas questões com maior profundidade.

Ao ser confrontado com a possibilidade de poder efectuar um estágio profissionalizante numa companhia profissional de teatro e marionetas, adequei os meus objectivos como mestrando da especialização na Arte do Actor à identidade estética e cultural da T.M.M. Desta forma, foram vários os objectivos a que me propus ao longo do estágio: se no início pretendia adquirir competências em contexto profissional, colocar em prática o que havia aprendido no plano curricular, bem como testar as minhas capacidades como actor, com o tempo fui-me apercebendo que estes objectivos eram insuficientes dada a complexidade e dinâmica da equipa e do modelo de trabalho. Este processo fez com que eu sentisse a necessidade de explorar e entender a realidade de um marionetista em Portugal, tentando perceber as diferentes dinâmicas entre um actor convencional e um actor – marionetista. Com o decorrer do estágio e das diferentes actividades em que participei, fui sentindo a necessidade de compreender a relação de um actor com a marioneta e com o espaço envolvente enquadrado num contexto de trabalho específico: um espectáculo - visita. Numa primeira instância, a representante dos T.M.M, Clara Ribeiro definiu no seu entender, os objectivos fulcrais para um estágio frutífero na Companhia, pelo que passo a citar o seu depoimento:

Considero importante que o estagiário se depare com a realidade de uma companhia de teatro de marionetas em Portugal, logo, terei o cuidado de o integrar nas diversas actividades que a companhia desenvolve, tanto na criação e apresentação de espectáculos, como nas acções de formação, pois considero importante que possa acompanhar e participar também deste processo, para aumentar a sua experiência nas várias áreas que envolvem a marioneta.

Acredito que a finalidade principal de um estágio é criar a oportunidade de desenvolver actividades diversas. Como são variadas as parcerias com instituições envolveremos o estagiário no processo de criação e interpretação de um espectáculo, no acompanhamento logístico de duas criações da companhia para públicos distintos e no acompanhamento de um programa educativo Teatro nas Instituições.

Clara Ribeiro

I. Etapas de Construção e Observação

1.1. Metodologia de Trabalho

O meu estágio teve início no dia **oito de Abril** de 2009 com objectivo de apoiar em temas logísticos uma das responsáveis pelo T.M.M, Filipa Alexandre, na Casa da Juventude de Penafiel no âmbito de um espectáculo – ateliê intitulado *A Lenda dos Cavalos de Fão*.

Esta actividade envolveu crianças entre os cinco e os dez anos e teve a duração de três horas. A formadora Filipa Alexandre recriou uma lenda local de Esposende através da técnica de sombra, com a qual o público jovem não está familiarizado, o que permitiu uma redescoberta do teatro como forma de aprendizagem, de conhecimento e de incentivo à criatividade e dinâmica de grupo.

O espectáculo teve a duração de cerca de dezasseis minutos ao qual se seguiu uma pequena explicação sob a origem do teatro de sombras. Esta é uma técnica que teve origem na China e cujo “boneco de sombras refere-se a uma figura de forma chapada, articulável ou não, visível com projecção de luz”¹ (Museu da Marioneta de Lisboa: catálogo da exposição, 2001,página 108). Seguidamente, os alunos tiveram a oportunidade de reflectir sobre aquilo que viram, tendo como tarefa seguinte a criação da sua própria marioneta de sombra², como se pode verificar na *Ilustração 1*.

¹ Marioneta que se manipula contra um ecrã iluminado. Pode ser, ou não, articulada através de varas e fios. As sombras podem ser opacas e produzir um efeito de silhueta, ou ainda translúcidas e coloridas. Os materiais de construção variam entre o couro, o metal, o cartão, o plástico etc. Cruz, Valdemar, Museu da Marioneta de Lisboa: catálogo da exposição, Glossário, página 108. Lisboa,2001

² O teatro de sombras tinha efeitos mágicos (principalmente sob a luz bruxuleante das velas ou lamparinas) muito apropriado para as cenas fantásticas. Dias, Ana Amaral, Teatro de Formas Animadas, página 80. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996.



Ilustração 1- Processo de elaboração de uma “sombra” por parte de um aluno. Foto de André Pedro Roussel

A dinâmica de grupo fez-se sentir ao longo de toda a formação principalmente na criação de sombras e na aprendizagem de um tema, cuja génese advém das *Lendas dos Cavalos de Fão*:

O vento que empurra a vela

O vela que traz o peixe

O peixe que traz o dinheiro...

Tum tum!!

Por último, os alunos recorreram às próprias sombras para criar uma história. Este contexto permitiu a participação activa de todos os intervenientes do ateliê, despertando dessa forma o lado criativo e educativo dos participantes.



Ilustração 2 – Exploração na Tela|criação de pequenas histórias com sombras feitas pelos alunos. Foto de André Pedro Roussel

No passado dia **catorze de Abril** de 2009, tive o primeiro contacto com o director plástico dos T.M.M, enVide neFelibata no Ateliê da companhia, tendo tido a oportunidade de observar directamente o processo de readaptação de um vagão de mineiro que iria ser utilizada na peça *Lenheiras de Cuca Macuca*.

De acordo com enVide neFelibata, um espectáculo “nunca está fechado”, ou seja na sua perspectiva e de acordo com a sua experiência pessoal, uma peça está sempre aberta a novas adaptações tendo em conta a reacção do público, o jogo entre os actores, pois cada espectáculo é único. O director plástico acrescenta ainda que é importante para um marionetista e para o processo de construção do espectáculo “saber como o público vê as coisas crescerem”, pois não basta apenas aperfeiçoar a técnica tendo por base somente conceitos teóricos, mas sim valorizar acima de tudo a componente prática. Para ele, é importante que os objectos sejam funcionais, isto é, que o mesmo objecto possa desempenhar várias funções no decorrer do jogo teatral e cénico.

De seguida, Clara Ribeiro fez uma primeira abordagem ao adereço de cena, constatando que só através da experimentação nos ensaios é que ela poderia verificar se as alterações do objecto iam de facto ao encontro das necessidades do espectáculo.

Após a fase de observação, decorreu uma reunião com a directora artística Filipa Alexandre, na qual tive a oportunidade de conhecer os contornos de um dos projectos dos T.M.M, designado por *Teatros nas Instituições*, cuja colaboração passa pelos museus e outras instituições de cariz cultural. É importante salientar que os museus, como patrimónios culturais, desempenham na sociedade um papel importante no que diz respeito à criação de consciências pessoais e colectivas, bem como a representações de identidades locais. Estes são instrumentos pedagógicos, lúdicos e ideológicos que reflectem o contexto social em que se inserem. Há, no entanto, uma necessidade de estes se adaptarem, transformarem e re-imaginarem à realidade que se inserem, dado a heterogeneidade de público cada vez mais exigente. Assim, existe um desafio constante por parte dos profissionais para que as práticas existentes sejam revistas e reflectidas em

função dessa mesma exigência (Macdonald 1996:158). De acordo com a linha ideológica deste autor, é possível verificar um paralelismo na parceria entre os T.M.M e o Museu Municipal de Etnografia e História da Póvoa de Varzim, pois o objectivo principal deste projecto passa por dar um cariz histórico, lúdico e ideológico aos elementos deste museu, favorecendo a sua dinamização. Desta forma, o MMEHPV deixa de ser encarado como um “museu morto”, mas sim como um local onde é possível utilizar o teatro de marionetas como ferramenta lúdica e pedagógica, reforçando o peso e a oferta dos serviços educativos na dinâmica do mesmo. Nesta reunião fui confrontado pela primeira vez com os aspectos formais do dossier *Ala Arriba – O Homem que falou com os peixes*. Esta é uma fábula escrita por Filipa Alexandre e que retrata as vivências das gentes da Póvoa de Varzim, não tendo sido possível concebê-la sem o contributo do filme *Ala Arriba* (realizado por Leitão de Barros em 1942) e dos conhecimentos do livro “*O Serão Poveiro*” da autoria do antropólogo Santos Graça, mas acima de tudo sem a colaboração da historiadora Deolinda Rosas e do arqueólogo Fernando Rosas. Estes facultaram-nos dados essenciais do espólio do Museu Municipal de Etnografia e História da Póvoa de Varzim através de uma visita guiada ao próprio museu, da visualização de imagens de arquivo e do acesso a documentos sobre a génese da *Alma Poveira*.



Ilustração 3

Ilustração 3 – Barco Poveiro (Fonte: *O Serão Poveiro*, Graça, Santos, Dom Quixote, 1992)



Ilustração 4

Ilustração 4 – Casamento – o idílio

Ilustração 5 – as «Divisas»-Embarcações antigas

(Fonte: Graça, Santos, *O Serão Poveiro*, Lisboa, Dom Quixote, 1992)



Ilustração 5

Outro dos aspectos tidos em conta na reunião relacionou-se com o estudo cenográfico da peça, cuja autoria se deve a Filipa Alexandre. Estes desenhos/esquemas permitiram a minha compreensão não só da estrutura da fábula, mas também dos aspectos históricos e sociais.

Esta é uma história que gira em torno de duas castas piscatórias estratificadas e com diferentes posições sociais, que acabam por se unir devido ao enamoramento dos seus filhos, Júlia, filha do Mestre Lagoa, pertencente à casta dos Lanchões, e João, filho da Tia Engrácia, descendente da casta dos Sardinheiros.

Para melhor compreender a trama, passo a descrever as acções principais de cada cena.

Cena 01 – Salvador encontra-se na praia.

Salvador, irmão de Júlia, vai à praia ver o estado do mar, uma vez que o seu pai se encontrava na faina. Lá encontra uma gaivota que o tentou picar, contudo Salvador apanha-a. Estes tornam-se amigos, caso contrário, prendê-la-ia no galinheiro. O velho da guia, que se encontrava na praia, pergunta-lhe o que faz ele na praia, ao que este lhe responde que veio ver o mar.

Cena 02 – Casa dos Lanchões

Na cena dois, que decorre na casa dos Lanchões, Júlia, enquanto ajuda a sua mãe a remendar as redes de pesca, é confrontada com o facto de ter sido vista pelo seu irmão Salvador na praia com João. Entretanto Salvador chega a casa e Júlia discute com ele, por a ter acusado à mãe. Por sua vez, a gaivota, que tem rondado a casa tenta lá entrar, mas bate no postigo. Salvador goza com ela, afirmando: “Vai-te pró teu mar, que nós vamos pró nosso, não te metas com quem não é do teu tronco” (expressão poveira). Ao que a Gaivota questiona: “Troncos! Mas vocês não têm barcos?”.

Salvador explica então à gaivota que seu pai é Lanchão e possui um barco maior. Já o João é Sardinheiro e possui um barco mais pequeno. Sendo assim, os troncos não se misturam, logo, este é um amor improvável.

Cena 03 – Casa dos Sardinheiros

João chega a casa e sua mãe pergunta-lhe como correu a faina. Ele responde que apanhou pouco peixe, no entanto acalenta a esperança que melhores dias virão. É questionado pela mesma sobre os boatos do seu enamoramento pela filha dos Lanchões, pedindo-lhe que a esqueça. Contudo, João recusa, pois é dela que gosta. João volta para o mar.

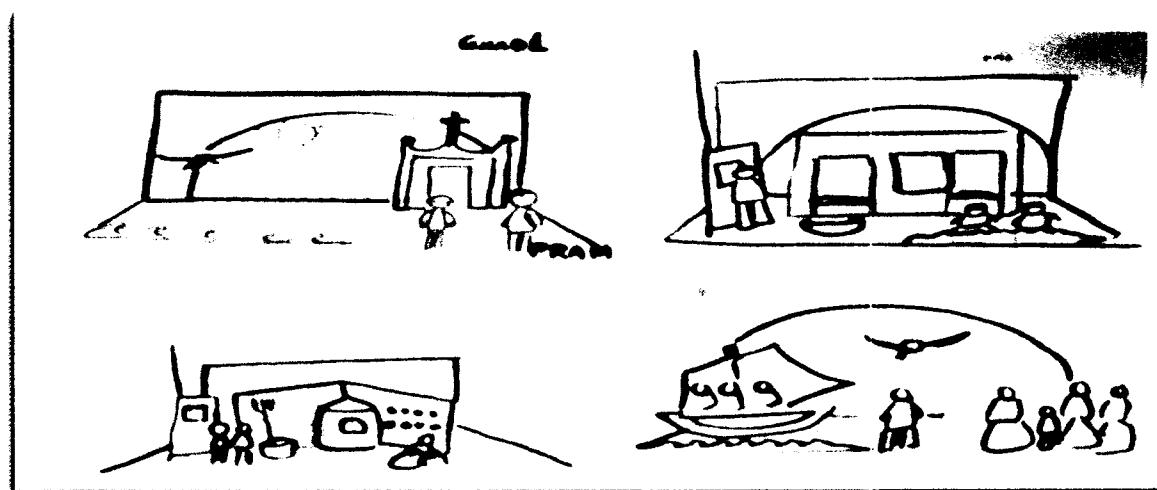


Ilustração 6 – Cenas 01, 02, 03, 04 Desenhos de Filipa Alexandre.

Cena 04 – Praia

João, no seu regresso à praia, é abordado pelo Mestre Lagoa (pai de Júlia) para que este deixe a sua filha em paz. Este confronto leva a que João e Chinha (ajudante de pai de Júlia) se envolvam numa rixa, sendo separados pelo Mestre Lagoa. Tanto o barco de João, como o barco de Mestre Lagoa voltam para a faina.

Durante a faina, o mar, que começa a ficar bravo, dificulta o trabalho dos pescadores. Salvador, por sua vez, desloca-se à praia novamente para ver o estado do mar, e pede à gaivota que vá ver como está seu pai. Entretanto, Chinha, ao sentir dificuldades em

remar, pede ajuda ao Mestre Lagoa, e este acaba por cair ao mar. Este, no fundo do mar, pensando que se tratava de um sonho, fala com os peixes, que lhe perguntam porque é pescador. Este responde que apenas pesca para sobreviver e não por prazer, acrescentando que todos os homens que conhece são bons homens e lutadores. De seguida, os peixes questionam-no se prefere ficar no fundo do mar e ser peixe, ou voltar para junto da sua família, ao que o Mestre Lagoa retorquiu, afirmando que sua família precisava dele, pelo que preferia regressar ao cimo do mar. Os peixes aceitam o seu pedido, e acrescentam apenas que este deverá agradecer a quem o salvou, e que essa pessoa deverá fazer parte do seu coração desse momento em diante. Nesse instante, João apercebe-se do naufrágio, atira-se ao mar e salva o pai de Júlia, Mestre Lagoa.

Esta cena acaba no momento em que tanto a família Lanchão e a família Sardinheira se juntam na praia e assistem Mestre Lagoa agradecer a João pelo facto de o ter salvo. O namoro entre os dois filhos passa então a ser permitido!



Ilustração 7 – Cenas 04 e 05

Cena 05 - Postigo

Como é possível verificar na imagem 05, esta cena decorre no postigo da casa dos Lanchões, onde João está a namorar com Júlia, e enquanto se encontram ao postigo, este pede-lhe para entrar. Júlia recusa o seu pedido, pois primeiro terão de se casar.

Cena 06 – Igreja

Este é o momento em que Júlia e João celebram o seu amor. Tanto a família Sardinheira, como a dos Lanchões se encontram na igreja para assistir a este momento célebre e único da vida de seus filhos – o casamento!

Cena 07 – Praia

Salvador, que se encontra na praia com a sua amiga gaivota, é interrogado pelo Velho da Guia sobre o motivo que o trouxe à praia. Salvador afirma que veio ver o estado do mar. De seguida, o Velho da Guia volta a questioná-lo acerca da profissão que irá querer ter no futuro, ao qual responde que irá ser pescador como seu Pai. O Velho da Guia transmite-lhe alguns conhecimentos acerca dos mistérios do mar.

Salvador, entusiasmado com as palavras do Velho da Guia, diz à Gaivota que irá ser um grande pescador. A Gaivota, por sua vez, nega, acrescentando que ele nunca a apanhará...

FIM

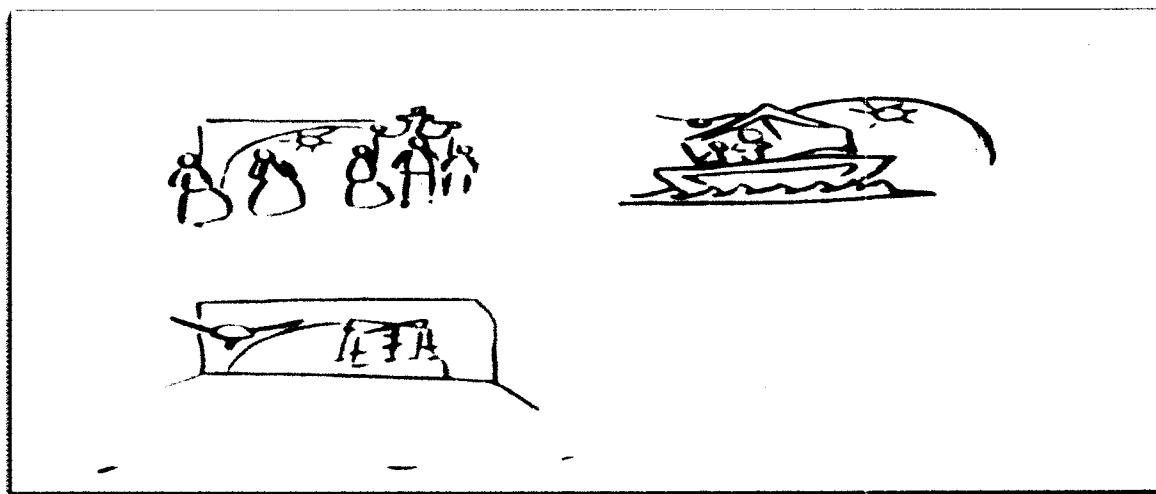


Ilustração 8 – Cenas 06 e 07

Elementos de cena:



Ilustração 9



Ilustração 10

Da parte da tarde tive a oportunidade de assistir ao ensaio da peça *As lenheiras de Cuca Macuca*, na Escola Dramática e Musical Valboense, onde as marionetistas manipularam pela primeira vez os objectos de cena que haviam sido reformulados por enVide neFelibata . Através da observação directa, pude assistir pela primeira vez a um processo de manipulação³, ou seja, manipulação directa com mecanismo de boca. Este é um mecanismo em que a marionetista, à vista do público, articula a boca da marioneta⁴ (conforme *ilustração 11*).

³ Processo de animação de uma marioneta. Existem, essencialmente, três tipos de manipulação: a partir de um plano superior (marioneta de vara e de fios), a partir de um plano inferior (marionetas de luva, vara, sombra e marotte) e no mesmo plano (Bunraku, marionetas de sombra com manipulação horizontal e de uma forma geral todas as que implicam a sua animação à vista). Vieira, Luís, Museu da Marioneta de Lisboa: catálogo da exposição, Glossário, página 108. Lisboa, 2001.

⁴ O termo marioneta refere-se, de um modo geral, às figuras inanimadas, concebidas para serem manipuladas pela força humana e tomarem parte numa acção dramática. Cruz, Valdemar, Museu da Marioneta de Lisboa: catálogo da exposição, Glossário, página 108. Lisboa, 2001.



Ilustração 11 – Mineiro com manipulação de boca. Foto de André Pedro Roussel

Neste ensaio, Clara Ribeiro e Filipa Alexandre estiveram a explorar a adaptação dos vagões dos mineiros ao espaço/partitura de cena e às respectivas marionetas. As alterações ao nível da construção obrigaram as marionetistas a reforçar o tempo e a presença da marioneta em cena. Durante o ensaio fui-me apercebendo de uma certa dificuldade em termos de manipulação, ou seja, o facto de as marionetas serem pesadas, obrigava as marionetistas a procurarem um certo distanciamento corporal em relação ao objecto animado. Desta forma, as marionetas não se tornarão tão dependentes, tanto ao nível físico, como em detalhes técnicos. Tal dependência reflecte-se, por exemplo, na incidência de luz em torno do actor/marioneta, quando o que se pretende é a incidência de luz somente na marioneta.

No dia **quinze de Abril** de 2009 dirigi-me ao ateliê da Companhia, onde o director plástico dos T.M.M, enVide neFelibata, me atribuiu a função de prestar apoio na construção do espectáculo *'Ala Arriba – O Homem que falou com os peixes'*, nomeadamente nas marionetas. O primeiro contacto que tive em termos de construção, teve por base o reforço dos braços das marionetas com papel e cola (conforme ilustração 12). Segundo informações dadas por enVide neFelibata, este é um procedimento recorrente nos ateliês da companhia, dado que permite aos formandos uma abordagem inicial aos processos de construção e respectiva manipulação das marionetas. Este tipo

de metodologia dos T.M.M entra em consonância com uma certa «anatomia da marioneta»(Puppets and Puppet Theatre , Currel, David, Capítulo: The Anatomy of a Puppet, páginas 13- 26).Como “aprendiz” observei a marioneta como um todo e esse processo acompanhou-me do início ao fim do estágio pelo que “os meus olhos” se habituaram a ler teórica e praticamente todas as componentes da mesma. Aprendi que se deve encarar uma *Marioneta* como um cruzamento entre a essência e a ênfase da personagem que se pretende reflectir. Para isto a dinâmica do grupo de trabalho se revelou essencial, pois foi a partir do cruzamento entre a informação recolhida pela marionetista Filipa Alexandre, através do Filme *Ala Arriba* e do livro *O Serão Poveiro* e do respectivo debate de ideias e propostas com o director plástico enVide neFelibata, que se alcançou um equilíbrio entre a interpretação da génese poveira e o processo criativo de concepção das marionetas. A partir do momento em que a selecção e simplificação dos planos de trabalho ficaram definidos, foi possível a enVide neFelibata permitir uma maior liberdade tanto ao nível do design dos figurinos, como da criação dos corpos e cabeças do teatrinho *Ala Arriba – o homem que falou com os peixes*.

Ilustração 12 - Cabeças e Corpo das marionetas de varão do espectáculo 'Ala Arriba – O Homem que falou com os peixes'. Foto de André Pedro Roussel.



À medida que ia entrando na engrenagem de concepção do teatrinho, ao aplicar papel e cola nas cabeças e corpos das marionetas, pude observar outra variante de um processo de trabalho, neste caso da Cenógrafa Marta Fernandes da Silva. Este consistia na aplicação e sobreposição de várias camadas de tinta

sob um objecto de cena. A cenógrafa já havia sido responsável pelo processo de criação e construção da peça do T.M.M, *Lenheiras de Cuca Macuca*, de momento o seu contributo relacionava-se com a readaptação de elementos de cena, que a mesma havia concebido, permitindo-lhes uma nova roupagem. O resultado final está patente na ilustração 13.



Ilustração 13 - Cenógrafa Marta Fernandes da Silva no processo de preparação de um adereço de cena para o espectáculo Lenheiras de Cuca Macuca. Foto de André Pedro Roussel

No período da tarde, pude acompanhar o processo de ensaios das *Lenheiras de Cuca Macuca*, na EDMV (Escola Dramática e Musical Valboense), onde as intérpretes se debruçaram sobre várias cenas específicas do espectáculo (conforme a ilustração 14).



Ilustração 14- Saída dos mineiros dos vagões. Foto de André Pedro Roussel

Uma das cenas que as actrizes – marionetistas sentiram necessidade de reformular foi o momento da saída em que os mineiros saiam dos vagões. Estes cantavam uma canção onde relatavam a trágica história das *Lenheiras de Cuca Macuca*, enquanto enchiam os mesmos com carvão. Um deles empurra o vagão, enquanto o segundo mineiro continua a cavar.

No decorrer dos ensaios, surgiu uma dificuldade técnica e de manipulação que envolveu uma das marionetas, ou seja, esta havia sido repensada para que pudesse articular uma pá através de um íman, contudo à medida que ia caminhando essa situação não sucedia. Assim, houve a necessidade de desconstruir o movimento através de cinco acções

físicas/características de manipulação: Olhar o vagão, olhar o carvão, olhar a pá, colocar a pá no vagão e finalmente empurrar o mesmo.

Uma outra dificuldade por mim detectada foi o facto de as atrizes ainda se estarem a adaptar às especificidades/características dos mineiros, na medida em que exploraram uma nova vertente de jogo onde os mineiros circundavam pelo espaço empoleirando-se nas árvores “móveis” para logo de seguida regressarem aos vagões (Ilustração 15).



Ilustração 15 – Mineiros empoleirados nas árvores móveis. Foto de André Pedro Roussel

Esta foi a primeira vez que a marionetista Filipa Alexandre me alertou para a existência de princípios básicos em todas as marionetas, referindo também que cada caso é um caso, uma vez que cada marioneta obedece a questões específicas, tanto ao nível do peso, da forma de andar e do olhar. Isso fez com que eu levantasse questões sobre o corpo do actor e da sua estreita relação com o objecto, ou seja como é que o actor se faz “esquecer”, para que a sua energia vocal e corporal passem do seu centro para o centro da marioneta. Segundo as palavras de Jan Kott há que ter em conta que “*A Marioneta é aquele que não é e aquele que é*” (Kott, Jan – *Théâtre Japonais*, p.99. Revista Travail Théâtral n°1, Lausanne, 1970) ou seja, é da parilha entre a marioneta e o manipulador, que surge esse “esquecimento” porque ambos se coadjuvam na ânsia de encontrarem determinados sistemas de representações, o animado e o inanimado fundem-se num conjunto de signos que procuram o apelo do público. Quanto a este espectáculo os mineiros são esses tipos de signo representativo da memória colectiva do povo gondomarense.

No dia **dezasais de Abril** de 2009 prestei apoio no ateliê da Companhia na construção do espectáculo – *D.Afonso...Como tudo começou*, da responsabilidade da directora artística Clara Ribeiro, inserido no projecto *Teatro nas Instituições*, desta feita, numa parceria entre os T.M.M e os Serviços Educativos do Museu Alberto Sampaio, de Guimarães. Este projecto retrata a infância e os momentos históricos mais marcantes do reinado de D. Afonso Henriques. O director plástico enVide neFelibata incumbiu-me numa nova tarefa em termos de construção - a modelação de cabeças de algumas personagens (conforme ilustração 16), pelo que essa tarefa foi o ponto de saída para aprofundar o meu ritual de “apropriação da marioneta”. É que esse processo já havia sido iniciado numa “espécie de ritual de entrada” (Costa, Isabel Alves in *O Fantoche que ajuda a crescer*, Porto, ed. Asa, col. Práticas Pedagógicas, 1989) através da aplicação de papel e cola nos braços e cabeças de várias marionetas e posteriormente na aplicação de pintura nas mesmas (conforme ilustração 17). E foi com esse leque de possibilidades que fui desenvolvendo um conjunto de valências, quanto à modelagem da cabeça pude desenvolver a componente sensorial através do contacto com a pasta, ao mesmo tempo que dispunha de novos instrumentos de criação, explorando dessa forma novas formas de expressividade na marioneta que estava imbuído de construir.



Ilustração 16 – Modelação das cabeças dos bebés para a peça D. Afonso...como tudo começou. Foto de André Pedro Roussel



Ilustração 17 – D.Afonso após aplicação de papel e cola. Foto de André Pedro Roussel.

Com este pequeno apoio comecei aperceber-me das dificuldades e exigências necessárias à construção de uma marioneta. Por muito simples que seja, esta exige um planeamento rigoroso, tanto ao nível de questões técnicas, como ao nível de manipulação dramaturgica: estas terão que ter em conta os manipuladores a que se destinam, já que a essência para a construção de uma boa marioneta deve-se ao equilíbrio e distribuição do peso, juntamente com uma certa flexibilidade do movimento, associadas a um acoplamento das ligações, de forma a permitir um controlo adequado. Quanto à componente artística foi exigido aos elementos do T.M.M uma investigação tendo como base elementos históricos ligados ao período Afonsino. Daqui nasceu a necessidade de adaptar os cenários e respectivas marionetas a uma estética e ambiências próprias da época, sem descurar o tipo de público a que se destina a representação.

A parte da manhã do dia **dezassete de Abril** de 2009 foi destinada ao projecto do T.M.M, Teatro nas Instituições, onde pude acompanhar a directora artística Filipa Alexandre e o director Plástico enVide neFelibata ao Museu Municipal de Etnografia e História da Póvoa de Varzim. Aí, reunimo-nos com o Arqueólogo Fernando Rosas e com a Historiadora Deolinda Rosas, para uma sessão de esclarecimento sobre o projecto *Ala Arriba - O Homem que falou com os Peixes*. Numa primeira fase, fomos convidados pelos dois responsáveis pelo MMEHPV para uma visita guiada, onde estes nos elucidaram sobre o espólio do mesmo e como isso poderia contribuir para o

enriquecimento de certos elementos do espectáculo, tanto ao nível estético, como ao nível histórico. Um dos exemplos desse rigor recaiu sobre os figurinos das personagens, onde tomámos conhecimento de que os homens das duas castas usavam trajes de trabalho e de romaria. Quanto à casta dos Lanchões, estes usavam uma camiseta de quadrados e colete de Lanchões acompanhadas por calças de xadrez.



Ilustração 18 - Foto com pormenores dos Figurinos, Casa dos Sardinheiros (esquerda) e Casa dos Lanchões e namoro ao Postigo (direita). Foto de André Pedro Roussel

Como é possível verificar na ilustração 18, em termos de figurinos, as raparigas novas de ambas as castas usavam roupas claras, enquanto a indumentária das viúvas caracterizava-se pelo preto total. Em termos cenográficos, esta imagem apresenta-nos vários elementos que foram aplicados no espectáculo, tais como a casa dos Sardinheiros, dos Lanchões, porta do postigo e a Igreja da Lapa, local onde João e Júlia contraíram Matrimónio. Existem porventura outros elementos relevantes neste enredo, tais como “a roda”, que era usada para simular um naufrágio, onde se inserem outro dos elementos - os barcos, que se subdividem pelas duas castas piscatórias: os Lanchões, como armadores de uma classe aburguesada, possuíam embarcações de maior envergadura, enquanto as catraias, pertencentes aos Sardinheiros eram Divisas (barcos) mais pequenas e arredondadas.

Existem ainda outros dados que nos ajudam a compreender a envolvência desta peça, nomeadamente na criação das personagens que se inspiram em acontecimentos e figuras históricas. Algumas das figuras mais carismáticas são:

- Salvador, que se baseia no Rapaz do Catalinho;

- Velho da Guia, inspirado no Cego do Maio;
- Mestre Lagoa, que contém características do Tio Laranjeira;

O facto de existir um paralelismo vincado entre a ficção e a realidade permite um encontro com o arrivismo e memória cultural de um povo. *Ala arriba*, sendo uma expressão que significa puxar o barco para cima, vai de encontro a essa matriz, o que para o Arqueólogo Fernando Rosas significa «um apelo ao Patriotismo e ao Bairrismo». Nesse bairrismo local reflectem-se algumas expressões poveiras que foram integradas na peça, tais como:

- “Isto agora está tudo virado”.
- “As feridas curam-se com teia de aranha e com carvão moído ou açúcar”.
- “Antigamente não se casava sem se olhar primeiro para as famílias, o tronco procura o tronco”.

Outro dos exemplos deste bairrismo está presente nas marcas utilizadas pelos pescadores no seu dia-a-dia, como se tratasse de uma assinatura (como consta na ilustração 19).



Ilustração 19 - Marcas na porta principal, Capela de Santa Trega, Espanha.

Nesta peça, procurou-se um certo afastamento da realidade cristalizada, o que permitiu a entrada de elementos poéticos ligados à génese poveira. A figura da gaivota é um desses exemplos, uma personagem com um elevado grau de comicidade, que estabelece uma ponte de ligação afectiva com o público infante - juvenil, por criar problemas entre diferentes personagens, pela sua amizade com Salvador, mas também pela curiosidade em relação às tradições das gentes da Póvoa. Em contraponto com o primeiro elemento

poético que referi, estão as figuras dos Peixes (suspensos na cena por vários fios). Estes também possuem o dom da fala, usando o mesmo para questionar o Mestre Lagoa no fundo do mar, ajudando-o a reflectir sobre o seu percurso e sobre as suas escolhas de vida.

Já da parte da tarde, dei apoio logístico ao espectáculo *Lenheiras de Cuca Macuca*, nomeadamente no transporte de todos os adereços de cena para a EDMV, onde posteriormente as actrizes e a cenógrafa Marta Fernandes da Silva testaram os novos adereços de cena do espectáculo (como consta na ilustração 20).



Ilustração 20– Readaptação de um adereço de cena, de forma a aplicar uma estrutura de teatro de sombras .Foto de André Pedro Roussel

Se, aparentemente, em termos gerais, este ensaio não surtiu efeitos práticos, isso deveu-se ao facto de que, neste caso, o objectivo recaiu sobre pequenos detalhes da peça, num testar de novas soluções, de maneira a integrarem um todo. Daí que a presença da cenógrafa Marta Fernandes da Silva, responsável pelo design, construção e preparação dos novos adereços, tenha sido fundamental, uma vez que permitiu uma visão objectiva e específica em relação à adaptabilidade dos novos elementos em cena, abrindo um leque de oportunidades às intérpretes na sua relação com os materiais e objectos readaptados; explorando os mesmos em futuros ensaios.

No dia **vinte de Abril** de 2009 acompanhei os processos de construção do projecto *Teatro nas Instituições: Ala Arriba – O Homem que falou com os peixes e D. Afonso Henriques... Como tudo começou*, pelo que, ao ser-me pedido para delinear os contornos das mãos, apercebi-me que essa tarefa se relacionava com o factor estético, pois este é um tipo de marioneta cujo corpo é humanizado, daí a necessidade de delimitar as partes que o constituem. Esse processo obedece a princípios específicos, pelo que tive de

absorver algumas técnicas de criação para uma melhor utilização das pinturas, ou seja, antes de mais devemos esperar que todas as juntas de ligação do corpo da marioneta estejam completas. Depois, há que ter em conta que se deve pintar a cabeça, mãos, braços e pés ao mesmo tempo, só assim é que se poderá garantir a mesma tonalidade de cor na marioneta. A minha função centrou-se na aplicação de uma primeira camada de tinta e no respectivo contorno de castanho das mãos (conforme a ilustração 21), pelo que as questões mais específicas, ao nível da cor, passavam pelo director plástico enVide neFelibata.



Ilustração 21-Pormenor do contorno da mão de uma marioneta. Foto de André Pedro Roussel



Ilustração 22- O director plástico enVide neFelibata elabora um esquiço para a peça "D.Afonso...Como tudo começou." Foto de André Pedro Roussel

Mas foi graças a esse apoio que pude desenvolver, de uma forma gradual, o desenvolvimento de motricidade fina, através de pequenas acções simples, como o acto de encher um corpo com papel e cola, e também no acto de pintar.

O dia **vinte e um de Abril** de 2009 decorreu no ateliê da Companhia, onde pude retomar o trabalho da última sessão, nomeadamente na colocação de tinta castanha nas mãos das marionetas. O director plástico, enVide neFelibata começou a elaborar os esboços/desenhos planificados para o espectáculo “*D. Afonso Henriques... Como tudo começou*” no seguimento do que havia sido delineado por ambas as instituições.

Já da parte da tarde, pude prestar auxílio logístico na montagem de todos os elementos da cena, nos ensaios das *Lenheiras de Cuca Macuca* na EDMV.



Ilustração 23 – Marionetistas Clara Ribeiro e Filipa Alexandre em contexto de ensaios com um dos novos elementos de cena. Foto de André Pedro Roussel

Este último ensaio na EDMV antecedeu uma série de espectáculos da Companhia no Museu da Marioneta em Lisboa, pelo que as intérpretes fizeram um ensaio corrido de todo o espectáculo, aproveitando para incluir, nesse processo, as alterações que haviam feito ao longo da semana, integrando também os novos adereços de cena (readaptados pela cenógrafa Marta Fernandes da Silva), para perceberem de que forma é que todos esses elementos alterariam a essência de todo o jogo teatral.

Uma vez que não pude acompanhar a temporada artística do T.M.M no Museu da Marioneta aquando da apresentação deste espectáculo, não me foi possível constatar se os novos elementos reforçaram positivamente o espectáculo.

No dia **vinte e oito de Abril** colaborei com o director plástico enVide neFelibata e com a directora artística Clara Ribeiro, no ateliê do T.M.M. Aí, fui incumbido de prestar

auxílio à construção dos espectáculos D. Afonso... Como tudo começou e Ala Arriba O Homem que falou com os Peixes. No seguimento do trabalho que havia desenvolvido, pude aplicar papel e cola numa gaivota (conforme ilustração 24) e num cavalo planificado. De seguida, fui incumbido de pintar os olhos das marionetas de branco, e este patamar ao nível da construção deu-me a possibilidade de perceber o enquadramento corporal das marionetas, visto já ter trabalhado os braços, pernas e cabeças descentrando-me até do meu próprio ponto de vista, para perceber as junções de um objecto inanimado. À medida que o tempo passava, ganhava cada vez mais vida, começando a perceber o ponto de vista da marioneta.



Ilustração 24 – Aplico papel e cola na Gaivota. Foto de Clara Ribeiro.

No ateliê, a directora artística Clara Ribeiro, após ter recebido os desenhos e esquiços de um cavalo elaborado por enVide neFelibata, começou por moldar e planificar o mesmo, servindo-se de esferovite e de madeira como materiais (conforme Ilustração 25).



Pedro Roussel

Ilustração 25 - Cavalo planificado em poliestireno de alta densidade. Foto de André

O dia **vinte e nove de Abril** de 2009 foi essencialmente dedicado à construção de todos os cenários e estruturas para o projecto “Teatro nos Museus”, nomeadamente para a peça: *D. Afonso...como tudo começou e Ala arriba – O Homem que falou com os peixes*” foi nesse contexto que a Directora Artística Clara Ribeiro, após ter colado os desenhos dos cenários em suportes de madeira, cortou os mesmos na máquina de recorte, para que estes ficassem com a medida certa (conforme ilustração 26).

Enquanto isso acontecia, eu terminava as tarefas da última sessão: o de pintar com uma base branca os olhos das marionetas e de aplicar uma pintura de base nas cabeças. De seguida, a Directora Artística Clara Ribeiro elucidou-me numa pequena sessão teórica e expositiva sobre o método para aplicar as varetas nas cabeças das marionetas. Apliquei uma vara na cabeça através de um pequeno espigão e de seguida uni o espigão do pescoço a uma junção do corpo da marioneta. Esta actividade permitiu-me vivenciar uma experiência de organização e construção em plena união com a marioneta . Pude encarar esse fenómeno como uma experiência aberta, em que todos os materiais desorganizados são idênticos, ou seja, todos os corpos e respectivas cabeças começaram a “viver” a partir do momento em que o “construtor” as uniu, e a perceber como é que as varetas que estabelecem o ponto de ligação entre a marioneta e o manipulador podem ser responsáveis por um maior desenvolvimento ou restrição em termos de movimento e do próprio foco. Esta foi a ilação que retirei, visto que à medida que fui aplicando as varetas, a directora artística Clara Ribeiro foi supervisionando os meus actos, dando indicações no sentido de pensar no meu foco como se eu fosse uma das marionetas, não condicionando “o seu olhar”, ora para a esquerda, ora para a direita, mas sim centrando o mesmo com o auxílio da vara. Seguidamente, pude dar o meu contributo trabalhando o cenário, aplicando cola no papel planificado e delineando os contornos (a sombreado/preto) em vários elementos da cenografia, tais como a mesa, o postigo e a porta com símbolos (siglas) dos pescadores.

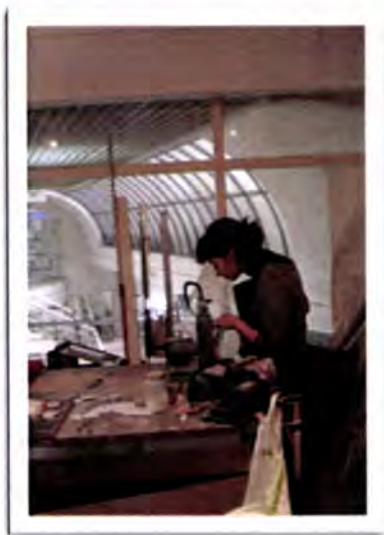


Ilustração 26 – Directora Artística Clara Ribeiro a delinear um cenário. Foto de André Pedro Roussel

O dia **trinta de Abril** de 2009 representa um ponto de viragem do estágio, pelo facto da encenadora Filipa Alexandre ter reunido pela primeira vez a equipa de trabalho para o espectáculo “*Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna.*”, e de, no Auditório Municipal de Gondomar, ter abordado o tipo de marioneta e os respectivos princípios de manipulação que pretendia para o espectáculo, exemplificando os mesmos através de uma marioneta da peça “*Xerazade não está só*”, à medida que os actores e atrizes (André Pedro Roussel, Carla Alves, Clara Ribeiro e Janela Magalhães) a iam observando da plateia.

A sessão teórica e expositiva levantou implicações importantes, já que “o actor em si” ia trabalhar com duas personagens – “a sua,” a da marioneta, pelo que a ideia base implicava a contracena entre ambas. Os actores teriam que se saber “apagar” um pouco, para que os bonecos não perdessem “facilmente a vida”, estabelecendo assim uma ideia de “distanciamento” em que “*As marionetas em princípio estarão acima dos actores, neste caso são mais agressivas, nós (actores) somos um bocadinho menos, temos medo, temos respeito, sempre tendo em conta um certo afastamento*”⁵. Esse processo nunca implicaria um desmontar da personagem, visto que o actor não se ia perder na marioneta e vice-versa, pelo que a ideia seria a de construir a personagem de maneira a que ela pudesse estar distante, como se a partir do nosso braço fosse outra coisa, outra

⁵ Alexandre, Filipa - Sessão explicativa sobre os princípios de Manipulação para o espectáculo “*Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna.*”.

coordenação. Esta é uma descrição pormenorizada da relação que a encenadora pretendia inculcar no acto de exploração entre os actores e as respectivas marionetas, pelo que as questões fundamentais como o foco, a voz da marioneta e a própria transferência do peso já começassem a ser abordadas antes do período de ensaios para que o elenco pudesse descortinar essas questões de uma forma livre e independente, consoante as noções que haviam recebido na reunião.

Da parte da tarde pude continuar a dar apoio à construção das peças “*Ala Arriba – O Homem que falou com os Peixes*” e “*D. Afonso... Como tudo começou*” no ateliê do T.M.M. Aí pude continuar a delinear os contornos do cenário a preto, enquanto a Directora Artística Clara Ribeiro, terminava o processo de construção do cavalo planificado (conforme a ilustração 27).



Ilustração 27 – Directora Artística Clara Ribeiro compõe o cavalo planificado. Foto de André Pedro Roussel

O método que se aplica à construção dos corpos de animais obedece a algumas considerações. Se a marionetista pretende uma marioneta com um elevado grau de luminosidade, durabilidade e resistência, deve construir esse corpo modelado a partir de uma base de cartão, poliestireno ou madeira de balsa. Atenta a estes factores e dada a natureza do projecto “*Teatro nas Instituições*” em que os serviços educativos passam a ser responsáveis pelas marionetas e respectivas estruturas, a Directora Artística Clara Ribeiro concebeu o corpo da marioneta a partir dos desenhos e da pesquisa do Director Plástico em Vide neFelibata, transferindo os mesmos para uma placa de MDF (papel prensado), cortando-a na máquina de recorte de modo a adquirir o perfil desejado. Para que a mesma ganhasse volume, aplicou poliestireno de alta densidade sob a estrutura e

esculpiu-a apropriadamente, fez dois buracos, acoplando as pernas do animal (através de parafusos) com o resto do corpo. Numa fase final, «o dorso» foi reforçado com pasta de papel e com uma demão de tinta cor-de-laranja, tendo eu sido responsável por esse auxílio pontual na componente da construção.

No dia **um de Maio de 2009** tive a possibilidade de continuar a prestar auxílio ao T.M.M no ateliê, nomeadamente na componente da construção. Assim, gostava de articular o meu discurso para “as implicações” que a mesma provocou em mim, aquando da elaboração do projecto Teatro nas Instituições. No âmbito da parceria estabelecida entre o T.M.M e as várias instituições culturais (MMEHPV e MAS⁶) e tendo por base a componente prática e as conversas informais que fui estabelecendo com os vários elementos da Companhia, apercebi-me que um dos aspectos que separa o Marionetista do actor dito “convencional”, prende-se com o facto de o primeiro “ter que saber fazer tudo”⁷. E foi a partir do momento em que assimilei essa “premissa” que simplifiquei toda a dinâmica criativa e de construção que ia surgindo à minha volta, pois só dessa forma é que percebi que uma das componentes fundamentais no plano de manipulação de uma marioneta, está intrinsecamente ligado ao plano da construção, visto que o marionetista deve estar ciente de todas as “junções” do objecto inanimado. Como é que ele o vai manipular de uma forma coerente, se não conhece os materiais e o agente de interpretação, um instrumento por ele usado para interpretar? Na minha opinião através de um instrumento teatral e multidisciplinar que «é também um objecto plástico, uma escultura⁸».

O grupo de trabalho (constituído pelas Directoras Artísticas Clara Ribeiro e Filipa Alexandre; pelo Director Plástico enVide neFelibata; pelos colaboradores Filipe Tavares e Florbela Ferreira e por mim) manifestou uma boa dinâmica ao nível das motivações e da respectiva interacção. Este aspecto permitiu rentabilizar o trabalho e superar diferenças de interesses e de lógicas de construção individuais, pois enquanto eu era incumbido pela Directora Artística Clara Ribeiro de retocar a cenografia de ambas as peças, aplicando cola nos desenhos planificados e delineando uma linha preta nas

⁶ Siglas do Museu Municipal de Etnografia e História da Póvoa de Varzim e do Museu de Alberto Sampaio em Guimarães.

⁷ Alexandre, Filipa – expressão utilizada de um modo informal aquando do processo de construção dos “Teatros nas Instituições”.

⁸ Expressão retirada da Entrevista a João Paulo Seara Cardoso por Valdemar Cruz ; “As Marionetas estão na Vanguarda das Artes Cénicas”. in catálogo do Museu da Marioneta de Lisboa.2001,Lisboa.

bordas de madeira de todos os cenários, para dar relevo aos mesmos, já a Directora Artística Filipa Alexandre aplicava cola em estruturas de madeira para aplicar de seguida os desenhos de grandes dimensões. Isso, no geral, fez com que os vários intervenientes se apropriassem da matéria de modo reflexivo e expressivo, como é possível atentar nas respectivas ilustrações.



Ilustração 28 – O Director Plástico enVide neFelibata elabora os desenhos para o espectáculo Ala Arriba.”. Foto de André Pedro Roussel



Ilustração 29 – O estagiário André Pedro Roussel pinta as bordas de madeira dos cenários de preto. Foto de Clara Ribeiro



Ilustração 30 – O Director Plástico enVide neFelibata dá os últimos retoques na “roda”. Estrutura que será utilizada para simular o naufrágio do Mestre Lagoa. Foto de André Pedro Roussel

O teatrinho estará desmontado a meio, ou seja será passível de ser dobrado. Este é manipulado da seguinte forma: os elementos dos serviços educativos subirão a um palanque, por detrás do cenário e da roda e manipularão as marionetas de forma bastante simples; com os braços estendidos a partir da estrutura.

A análise que faço do dia **dois de Maio** de 2009 prende-se com o facto de todos os intervenientes no processo de trabalho terem continuado a alicerçar esforços para definir e concluir as estruturas dos teatrinhos para o *Ala Arriba – O Homem que falou com os peixes* e para *D. Afonso Henriques... Como tudo começou*”. Assim sendo, a Directora Artística Clara Ribeiro começou a aplicar cola numa gaivota que havia planificado. De seguida, a marionetista Filipa Alexandre experimentou a gaivota planificada (já com a vareta de manipulação) no cenário.

Ajudei a mesma a definir as medidas do pano, para que este fosse aplicado a toda a volta da estrutura metálica do teatrinho, ajudando também a traçar e cortar o tecido e a aplicar abraçadeiras para reforçar o velcro existente na estrutura. O balanço geral em termos do apoio que dei ao nível da construção foi positivo, na medida em que senti que o mesmo me permitiu relacionar teórica e praticamente o método de trabalho dos T.M.M, explorando diferentes vertentes dos processos de composição.



Ilustração 31 – O Director Plástico emVide neFelibata, a Directora Artística Filipa Alexandre e Filipe Tavares o Colaborador do CTMM, a ajustar uma componente do cenário do teatrinho “D. Afonso Henriques... Como tudo começou” para o MAS de Guimarães .Foto de André Pedro Roussel



Ilustração 32 – A Directora Artística Filipa Alexandre traça o tecido para aplicar sobre a estrutura do teatrino “Ala arriba – O Homem que falou com os peixes” para o MMEHPV. Foto de André Pedro Roussel

No âmbito do projecto “Teatro nas Instituições” acompanhei, no dia **quatro de Maio** de 2009 os elementos do T.M.M (a Directora Artística Filipa Alexandre e o Director Plástico enVide neFelibata) aquando da sua estadia no MMEHPV, onde estes apresentaram as principais características da “estrutura” que haviam concebido, aos responsáveis museológicos, a Historiadora Deolinda Rosas e o Arqueólogo Fernando Rosas (conforme ilustrações em baixo).



Ilustração 33 Estrutura metálica do Teatrino.



34 Director Plástico enVide neFelibata a armar a cenografia para o “Ala arriba – O Homem que falou com os Peixes”: ondas, roda e casa dos sardinheiros .Fotos de André Pedro Roussel

Assim sendo, há que ter em conta que o palco/teatrino deve ser apresentável, portátil, forte e rígido, fácil de montar e de desmontar. Deve acomodar confortavelmente os

intérpretes e o seu equipamento, correspondendo às suas necessidades. As marionetas precisam de espaço para actuar, senão eles ficam meramente alinhados em frente do palco. Quanto ao tipo de material que foi usado para montar um palco à superfície (table top stage), este recaiu sobre o ferro, dividido sectariamente em tubos. Ou seja, a estrutura pode ser facilmente montada e desmantelada, convenientemente reduzida a um conjunto de tubos, tem a possibilidade de ser dobrada ou desmontada em quatro partes menores para facilitar o transporte. Quanto ao design do “teatrinho”, este foi pensado como uma unidade estruturada. As unidades foram construídas numa variedade de formas e de tamanhos, mas o facto de se usarem tamanhos *standard* inibe que as mesmas se reorganizem em diferentes configurações. O formato adoptado foi o de um “livro aberto” como atenta a ilustração 33 sendo aplicada ao “esqueleto” uma cobertura com um tecido drapejado (conforme a ilustração 34), pelo que ajudei o director plástico a acoplar a estrutura do teatrinho e respectivos elementos do cenário, concentrando-me seguidamente na aplicação de tinta preta sobre a parte de trás dos mesmos.



Ilustração35 - Pormenor de um adereço de cena: A Casa dos Sardinheiros e o Salvador (marioneta de vara com manipulação simples, com traje/figurino poveiro).foto de André Pedro Roussel

No dia **cinco de Maio** de 2009 acompanhei o Director Plástico emVide neFelibata e a Directora Artística Clara Ribeiro até à cidade de Guimarães, para dessa forma acompanhar o segundo projecto do T.M.M ligado à vertente do *Teatro nas Instituições*, a peça *D. Afonso Henriques...Como tudo começou*, uma parceria entre a Companhia e o Museu de Alberto Sampaio. Enquanto a Directora Artística Clara Ribeiro trabalhava com os elementos do serviço educativo a abordagem que pretendia para o texto e respectiva encenação da peça *D. Afonso...Como tudo começou* tive a oportunidade de

ajudar o Director Plástico enVide neFelibata a implementar o teatrinho no seu espaço final. Numa fase posterior, este ensinou-me sobre a melhor forma de “unir os pés” da marioneta (esculpidos na forma de sapato) ao resto do corpo. Essa técnica consistia em aplicar cola branca (acetato polivinílico) nos “pés⁹” para poder unir os mesmos ao resto do corpo. (conforme ilustração 36).



Ilustração 36 - “Pés” das marionetas, foto de André Pedro Roussel

De seguida, fui incumbido de pintar as cabeças das marionetas com um determinado tipo de cor, deixando as questões técnicas ao nível do detalhe nas mãos do artista plástico enVide neFelibata (conforme ilustração 37).



Ilustração 37 - D. Afonso Henriques, foto de André Pedro Roussel

Já o culminar do nosso trabalho prendeu-se com o acabamento de pormenores ao nível da estrutura do teatrinho, pelo que os três trabalhámos em conjunto, aplicando tinta e verniz nos vários cenários (conforme ilustração 38).

⁹ enVide neFelibata – expressão utilizada quando do processo de construção no Museu Alberto Sampaio em Guimarães - “chamo-lhes pés ainda que sejam na realidade esculpido na forma de sapato, é importante referir que são de madeira porque queremos o som deles no estrado, são feitos de madeira por causa da sua sonoridade .”



Ilustração 38- Pormenor do Teatrinho D. Afonso Henriques... Como tudo começou, foto de André Pedro Roussel

No dia **seis de Maio** de 2009 foi-me concedida a oportunidade de ajudar a cenógrafa Marta Fernandes da Silva na construção das marionetas para o espectáculo *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, onde se procurou desenvolver a manipulação directa na relação entre o actor e a marioneta. Em todo esse processo, fui uma peça de engrenagem ao colaborar com o Director Plástico enVide neFelibata na modelação das mãos, usando vários tipos de arame, mas também na colocação de cola e papel nos olhos das marionetas (*conforme ilustração 39*).



Ilustração 39) – Detalhe de uma mão de marioneta, foto de André Pedro Roussel

No processo de modelação das mãos das marionetas em que participei, pude acompanhar a cenógrafa Marta Fernandes da Silva na execução das mesmas. Há que ter

em conta que o formato das mãos é importante, pois pode contribuir para a definição do carácter da marioneta. As mãos podem ser moldadas de uma forma simples, ou então podem ser estilizadas, mas os dedos devem ser elaborados de uma maneira expressiva. A fórmula parece simples, basta utilizar as nossas mãos como molde e com a ajuda de um alicate e de arame moldamos as mãos das marionetas. De seguida, a cenógrafa compunha as mesmas dando-lhes volume graças a vulgar pasta e papel (cola branca, base de papel, água e vinagre), pegava em tiras de papel, ia cortando aos bocadinhos e colocava para dentro de um balde com água e vinagre. A cenógrafa triturava tudo com uma varinha mágica. Este processo permitia uniformizar a pasta de papel, sendo que de seguida se envolvia a pasta numa bolsa espremendo a mesma. Dessa forma, esta perdia a concentração de água que tinha em demasia e, após misturar cola branca, seria possível aplicar a base nas marionetas. A cenógrafa Marta Fernandes da Silva também se preocupou com o tipo de ligação que pretendia estabelecer, entre os pulsos e as mãos. As mãos estavam presas com fita de estore aos braços e esta prendia à mão pelos arames de estruturação do esqueleto (da mão) ficavam embebidas à mão e com os pressupostos resistentes. Já os braços eram feitos de cordel sintético com tubos de VD, permitindo definir o braço e o antebraço.

O T.M.M tem uma parceria com a Escola Dramática e Musical Valboense; onde, em troca do espaço de ensaios, oferece uma apresentação à comunidade escolar. Este ano o espectáculo apresentado foi o *Gato Preto e a Gaivota Cor-de-Prata*, pelo que no dia **sete de Maio** de 2009, tanto eu, como a directora artística Filipa Alexandre prestámos auxílio à actriz Clara Ribeiro, tanto ao nível de montagem e desmontagem de cenários, como de som e luz. De seguida, pude assistir ao espectáculo.



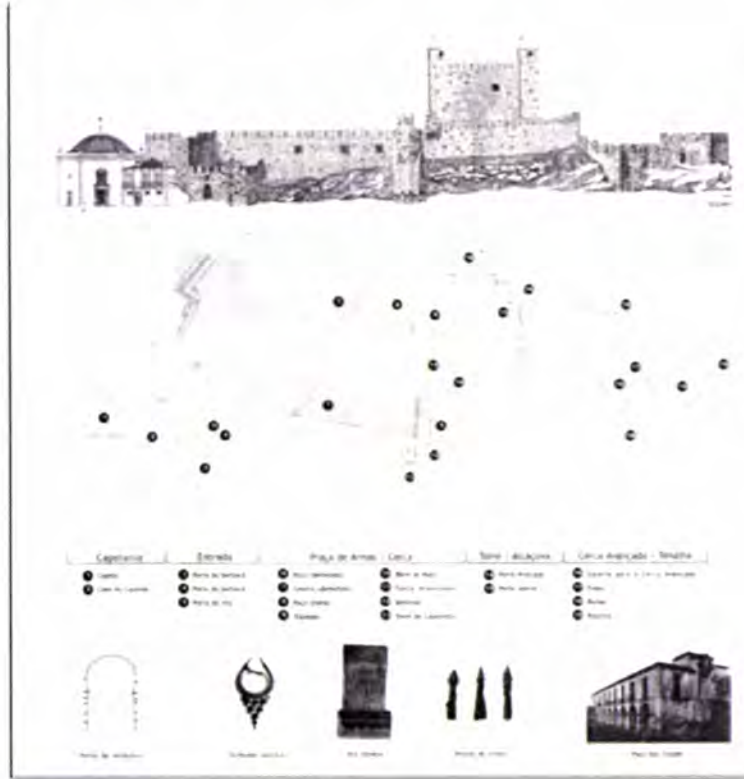
Ilustração 40 – Pormenor da peça “O Gato Preto e a Gaivota Cor-de-Prata”, foto de José Carlos Machado

A observação que fiz d’*O Gato Preto e da Gaivota Cor – de – Prata* é que apesar de este ter sido criado a partir de um material – base literária, a obra de Luís Sepúlveda *Historia de uma Gaivota e do Gato que a Ensinou a Voar*, há um cruzamento de sentidos que nascem de explorações em torno da noção de imaginação - interior, no sentido de um movimento. O que vem criado é principalmente, um sentimento de um exterior, de um fora que imaginamos conhecer através do olhar de uma criança. Mas o que estará porventura em causa é uma faixa intercalar ou uma travessia que realizamos na distância entre um dentro e um fora, de um lugar para outro (do quarto do miúdo para todo o universo da gaivotinha e do gato Zorba), num fluxo onde as marionetas e a actriz se ramificam como um sistema vascular o que, conjugado com uma leitura imagética e temporal fez com que o público se identificasse e absorve-se toda uma dinâmica teatral.

A **oito de Maio** de 2009, o elenco do espectáculo “*Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna* (André Pedro Roussel, Carla Alves, Janela Magalhães, Patrícia Costa)

participou numa visita guiada pelo Castelo de Santa Maria da Feira¹⁰, sob a orientação da encenadora Filipa Alexandre.

Ilustração 41 – Pormenor da Planta do Castelo de Santa Maria da Feira. Design de Ana Paulo para o Panfleto da Comissão de Vigilância do Castelo Santa Maria da Feira.



Aí foi abordado pela primeira vez, o percurso do espectáculo e as intenções de cada “pecado” perante o espaço físico envolvente, sem descuidar uma concepção artística em

que a pedagogia e a história andam de mãos dadas, numa mescla onde vários elementos se contrapõem.

¹⁰ Teixeira, Ricardo, Arqueólogo – “O Castelo de Santa Maria da Feira constitui um conjunto patrimonial notável. A primitiva fortificação, datada dos sécs. X-XI, presidiu à Terra de Santa Maria, localizada na fronteira entre cristãos e muçulmanos. Teve um papel decisivo tanto nas acções militares que culminaram na tomada de Coimbra, em 1064, como no apoio da causa independentista de D. Afonso Henriques. O piso inferior da Torre/Alcaçova conserva ainda muitos elementos desta fase mais antiga. A porta principal teria uma configuração original em arco ultrapassado, de inspiração árabe. Mas o que prevalece na actual fisionomia do castelo resulta das transformações introduzidas pelos Pereira - senhores da Terra de Santa Maria desde 1385 – a quem o mesmo foi entregue, em 1448. A antiga alcáçova adquiriu então a feição de residência apalaçada, aspecto que é sublinhado pelos pináculos e cobertura cónica das torres. No interior destaca-se o Salão de abóbada ogival, dotado de condições de conforto - fogão de sala e amplas janelas. Nos séculos XVI e XVII, as transformações estendem-se à Praça de Armas com a construção do Paço dos Condes. Desde o séc. XV, reforça-se também o carácter fortificado da construção, sendo de destacar a Barbacã que protege a porta principal do recinto e a Cerca Avançada com acesso por ampla galeria fortificada”. (Panfleto da Comissão da Vigilância do Castelo).

O primeiro espaço onde esse contraponto é visível prende-se com a cena inaugural do espectáculo, a cargo do actor Janela Magalhães, que irá retratar o pecado da *Inveja*. A ideia é que haja uma divisória inicial, onde os miúdos entram pela porta da barbacã e se espalham em meia-lua (cinquenta de cada vez) pelo Pátio da *Barbacã* e é a partir do momento em que os portões se fecham que começa a cena. Para a encenadora Filipa Alexandre é fulcral “ *não dar tempo aos miúdos para respirarem, os miúdos tem que ser apanhados logo*”, ou seja, em termos de dinâmica de cena, o actor Janela Magalhães começaria por contextualizar a preocupação que sente como criado, pelo facto do seu mestre (o bispo negro) estar enfurecido com o facto do Rei D. Afonso Henriques ter aprisionado a sua mãe D. Teresa nas masmorras do Castelo e de este não ter sido consultado sobre essa matéria, o que o deixa num estado de fúria. O criado toma o partido do Rei D. Afonso Henriques, criticando a atitude do bispo, criando dessa forma uma ligação com o público reforçada pelo relato que faz dos hábitos do seu amo. Só que essa empatia é quebrada quando o criado é humilhado pelo bispo e é a partir desse momento que “ *damos a volta aos sentimentos do público*”¹¹, ou seja, pretende-se que o público se sinta afectado pela mesma humilhação e carga psicológica do criado.

De forma a criar esse espaço psicológico, servimo-nos da própria ambiência do Castelo e de um conjunto de elementos cénicos que servirão para reforçar a fábula em torno do pecado da *Inveja*. Assim sendo, teremos um conjunto de bacias e de tinas cheias de maçãs. Suspenso do espaço da cena, mas visível para o público, estará um símbolo de maçã, fruto do ciúme do bispo negro em relação a El-rei D. Afonso Henriques. Já o jogo de poder entre as duas personagens contribui para um maior enfoque sob o enredo. Assim sendo, o bispo negro, segundo as indicações da encenadora, teria uma obsessão pela maçã do Rei, tendo o estranho hábito de contar maçãs. Como contraponto a este ser lento e pesado, temos a figura de um criado leve, rápido e promíscuo na linha das figuras tipos criadas pela *Commedia dell’Arte*¹².

¹¹ Alexandre, Filipa – expressão utilizada durante a visita ao Castelo de Santa Maria da Feira, com o intuito de explicar as intenções que pretendia para a primeira cena do espectáculo.

¹² Forma teatral criada em Itália em meados do século XVI e que tem influenciado fortemente o teatro europeu contemporâneo. Os diálogos e situações eram improvisados, o que a distingue da *commedia sostenuta*, de carácter culto. Ainda que houvesse um guião, o seu valor dependia do talento dos actores que, pela primeira vez se organizam em companhias. A sua origem remete para as farsas e pantominas greco-latinas e medievais. As personagens e máscaras eram invariavelmente: Arlequim, Columbina, Pulcinella, e Pantalone. “, in *Glossário do Catálogo do Museu da Marioneta de Lisboa*.

A noção de percurso e o efeito que o mesmo terá sobre o público reflectiu-se na própria disposição dos “pecados”, assim sendo decidi classificar a *Ira*, *Avareza*, *Luxúria* e *Preguiça* como pecados “exteriores”, dado que o espaço cénico e teatral utilizados abrangem a Praça das Armas/Cerca e a Tenalha ou Cerca Avançada. Quanto aos pecados “interiores”, estes decorrem nos espaços interiores do Castelo, a Vaidade “*no salão de abóbada ogival, dotado de condições de conforto – fogão de sala e amplas janelas*”¹³ e a Gula no *Salão de D. Manuel II*. O motivo pelo qual pretendo retratá-los com mais detalhe prende-se com o forte impacto que os mesmos provocaram na arquitectura do castelo, nomeadamente no que diz respeito ao pecado da Vaidade. A ideia passaria por pendurar os tecidos nas varandas a quase toda a volta, deixando algumas aberturas para que as pessoas vissem as janelas e pendurar-se-ia a caixilharia à frente, existindo quatro caixilhos com um tecido de lycra, em que a actriz Clara Ribeiro usa esses elementos cénicos para reforçar o jogo teatral.

Ao contar a fábula através do espelho «Eu, Leonor Teles, sou a Rainha mais bela¹⁴» vai discursando na ânsia de se encontrar com ela própria, com a sua imagem no espelho; ela, na sua imagem do espelho procura outra beleza, como se personificasse o mito do Narciso. Mas do outro lado do espelho vê a figura de D. Fernando, que no fundo não deixa de ser ela própria, uma Rainha que é o símbolo da vaidade num amor que torna a mulher vaidosa, mas que também a obriga a partilhar com o público esse estado de espírito e será através dos quatro caixilhos que os miúdos verão o seu próprio rosto reflectido, sempre de uma forma deturpada.

O sentido moral dos espectadores é posto à prova ao assistirem à fábula deste pecado e dos anteriores e é através de um elemento cénico (uma placa de madeira) que estes poderão encontrar a “virtude”¹⁵ que contrapõe os mesmos.

À medida que avançávamos com a visita guiada, senti que o espaço se tornava opressor e claustrofóbico, mas, de um momento para o outro, o percurso delineado pela encenadora Filipa Alexandre encaminhou-nos de volta para a Praça das Armas, pelo que as palavras do actor Janela Magalhães ressalvam o espanto que o grupo sentiu: “*aqui*

¹³ Teixeira, Ricardo, Arqueólogo in Panfleto da Comissão da Vigilância do Castelo.

¹⁴ Ribeiro, Clara excertos do texto final que viria a ser utilizado no espectáculo.

¹⁵ Um exemplo dessa “virtude” prende-se com o pecado da Ira, o seu oposto é a perseverança.

*abre e é grande surpresa, pois estamos tão fascinados com o pormenor que perdemos a noção do geral.*¹⁶

Esse desnorte do grupo de trabalho foi relevante para entender o efeito que o espectáculo teria em relação a uma visita guiada tradicional. Essas foram as ilações que retiramos à medida que íamos entrando no salão de D. Manuel II para acolhermos a ideia da encenadora Filipa Alexandre sobre a concepção da fábula e da estrutura cénica para o pecado da Gula.

Num pecado físico e visível, procura-se a comicidade da cena, através do criado leve, rápido e subserviente (actor) em contraponto com a personagem do Conde (marioneta), uma figura escabrosa, ditadora e incrivelmente pesada e balofa. O público disposto pelo salão nobre questionar-se-á sobre o que é que este nobre quer, e qual a posição do criado perante o seu senhor.

Este nobre só quer comer e é indiferente a quem vai ganhar: pouco importa que ganhem os Espanhóis ou o Mestre de Avis, ele quer é preservar o seu castelo e o seu bem-estar. Já o censurar e criticar do criado é sempre feito sem o mencionar, sempre através da postura e do olhar; mas este adopta uma postura completamente subserviente em relação ao nobre. Na fábula, o criado traz o público até ao salão nobre e pede para aguardem, pois o seu mestre está a dormir. Entretanto este desperta e aborda a audiência sobre as suas aventuras. Já o criado serve prontamente o seu amo, enfasiando-o com comida.

A figura deste Conde é amorfa e é já em si “*a personificação do pecado*”¹⁷, pois esse efeito é dado pela opulência dos panejamentos do salão, mas acima de tudo por um pano enorme e volumoso (onde estão ocultos dez *puffes*) que aumenta o próprio corpo da marioneta, sendo difícil para o público distinguir onde a personagem se inicia e onde acaba. Convém referir um elemento essencial da fábula, trata-se de uma grande mesa com comida (umas de verdade e outras a fingir), o “habitat natural” do criado e onde este censura a atitude do seu mestre, sem perder contudo a ideia de leveza “*quase como*

¹⁶ Magalhães, Janela – *elações sobre o percurso da peça Era uma vez... As sete casas da Infortuna*, aquando da visita ao Castelo de Santa Maria da Feira.

¹⁷ Alexandre, Filipa – referindo-se a uma ideia base para a cena sobre o pecado da Gula, aquando da visita ao Castelo de Santa Maria da Feira.

se fosse um pássaro, como se de repente os ombros dele fossem presos por umas cordas, numa situação de alerta constante¹⁸”, mas perante a urgência das exigências do seu mestre, este não deixa de perder o seu sentido de dever sob a constante aflição do jugo da Gula.

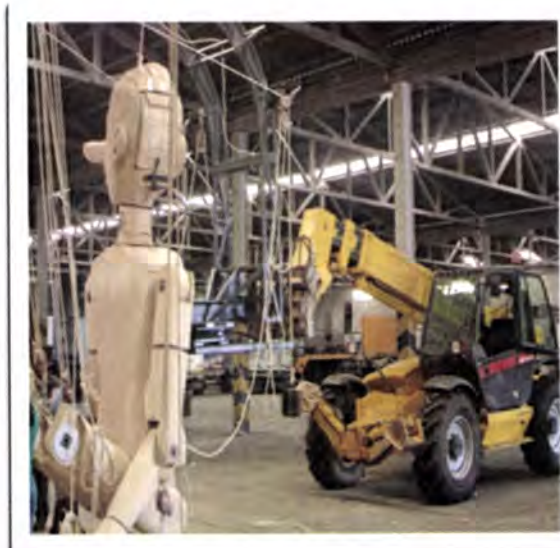


Ilustração 42 – Pormenor da marioneta “Menino Pinóquio” e respectivo veículo de apoio, foto de André Pedro Roussel.

O T.M.M possui desde 2007 uma parceria com a Trigo Limpo Teatro Acert, cuja função consiste no acompanhamento dos espectáculos, onde esta companhia utiliza a marioneta como forma de expressão e de cruzamento entre as várias linguagens teatrais. O meu contributo passou por um acompanhamento dos conceitos de manipulação abordados pela directora artística Filipa Alexandre aquando da sua visita no dia **oito de Maio** a Tondela. Através da observação directa, vi a orientação que foi dada aos manipuladores e à sua relação com uma marioneta de oito metros, o *Menino Pinóquio*, dos quais destaco o enfoque nas formas de andar; posição dos braços, dinâmica de grupo e respectiva escuta entre os manipuladores. Os manipuladores puseram em prática os princípios de deslocação preconizados pela marionetista Filipa Alexandre procurando puxar as cordas que faziam a ligação com a marioneta de uma forma alternada, na ânsia de encontrar um movimento circular e uma transferência de peso com a cadência certa.

¹⁸ Alexandre, Filipa – Referia-se às principais linhas orientadoras para a construção da personagem do Criado, aquando da Visita ao Castelo de Santa Maria da Feira,

O facto de existir uma certa passividade na dinâmica de grupo prendeu-se com a falta de conhecimento por parte dos manipuladores em termos de manipulação e de pensar o corpo humano como se fosse o corpo da marioneta, o que provocou uma certa paralisação em termos de manipulação e, por conseguinte, na própria deslocação do Pinóquio. Para o responsável dos ACERT, a ideia base passaria pela necessidade de o humanizar sem que o mesmo perdesse as suas características de menino: *«às vezes o ele parecer um boneco, a magia que temos falado, tem a sua graça que é um misto de humanizar o boneco mas também o de encontrar na pequena diferença que ele possa ter em relação ao humano¹⁹»* ou seja, como objecto e escultura adquiriu a sua espectacularidade, o seu sentido plástico, mas para crescer como marioneta teria que ganhar outro tipo de competências.

As questões da deslocação, do foco, da gravidade e da voz da marioneta seriam valências necessárias para os manipuladores, pois de acordo com a marionetista Filipa Alexandre *«uma marioneta é um jogo e a marioneta pode fazer tudo o que quisermos, mas devemos evitar movimentos impossíveis pois estes destroem o lado “humano” da marioneta»²⁰*, pelo que esta procurou inculcar no grupo de trabalho a necessidade em torno da análise do movimento.

O fruto dessa análise consistia na aferição de que tinham de perceber com o seu corpo, o corpo da marioneta, para que esta parecesse uma pessoa de verdade, já que a sua estrutura é similar à nossa e para tornarem o movimento mais humano teriam que ter em consideração, que o nosso esqueleto é constituído por ossos e rótulas, ou seja é tudo circular. A marioneta só “cresceria” de uma forma gradual se na sua estrutura fossem aplicados movimentos lentos, contínuos e circulares isso só seria viável se houvesse uma grande sintonia entre as pessoas responsáveis pela manipulação das pernas e dos braços, de forma a garantir uma boa coordenação de todos os movimentos do Pinóquio.

Na ânsia de descobrirem um movimento mais bonito e fluído para o andar da marioneta, o director da ACERT ordenou aos manipuladores que iniciassem o processo de locomoção do Pinóquio evitando, desta feita, que ele “andasse no ar” a partir dos

¹⁹ Pompeu - Director da Acert, elações sobre a marioneta, aquando da visita da marionetista Filipa Alexandre

²⁰ Alexandre, Filipa - ilações sobre os princípios de deslocação do menino Pinóquio com os manipuladores e o director da Acert, em Tondela.

ensinamentos da directora artística do T.M.M. Esta observou as várias tentativas para, de seguida, corrigir as mesmas “*o puxar do fio, terá que ser um movimento mais ou menos comprido, tanto para fora como para dentro, para criarmos essa unidade circular, pois se dermos um grande esticão o boneco vai agir de uma forma descoordenada*”²¹, ao que os manipuladores voltavam a repetir todo o processo. Apesar de não ter participado no processo de manipulação do *Menino Pinóquio*, na qualidade de observador pude constatar, mais uma vez, os princípios base de manipulação no que se referem a todas as marionetas e formas animadas, e à dificuldade inerente que as mesmas representam quando o manipulador/ actor não conhece em detalhe o seu instrumento de trabalho como matéria de que é construído.

No dia **onze de Maio** de 2009, acompanhei a directora artística do T.M.M ao Museu Municipal de Etnografia e História da Póvoa de Varzim. Assim, a metodologia da encenadora relativo ao *Ala Arriba – O Homem que falou com os peixes*” desenvolveu-se segundo três pontos de vista: exposição; progressão e identificação. Nestas três perspectivas, fui espectador de uma paisagem em mudança por parte dos elementos dos Serviços Educativos. Das indicações que se seguem, note-se que foram quase todas predefinidas pela encenadora Filipa Alexandre e serviram, justamente, o próprio processo de criação do espectáculo. As fotografias que se apresentam são o resultado destas linhas de processo, de acção e de posição que podemos expor do seguinte modo:

- O teatrinho, como uma forma dos Serviços Educativos fomentarem o seu próprio trabalho, fazendo com que este projecto sirva como um ponto de ligação entre a obra, património e público infantil (Ilustração 43);

²¹ Alexandre, Filipa - ilações sobre os princípios de deslocação do menino Pinóquio com os manipuladores e o director da Acert. em Tondela.



Ilustração 28 – Pormenor do Teatrinho “Ala arriba” no espaço dos serviços educativos do MMEHPV, foto de André P. Roussel.

- Numa viagem em que há um jogo essencial de duas pessoas que transmitem a fábula de uma comunidade piscatória por detrás de um cenário em que usam marionetas de manipulação simples, onde os manipuladores se tornam espectadores da viagem, mas também viajantes;

- Em que a desdiferenciação: o sair de si, o espacializar, o ser matéria entrará (Barros, 2009) no imaginário dos miúdos ao identificarem-se com a figura da Gaivota, o que lhes permite ter a noção de que ouviram a história de um pescador e de uma gaivota. Por oposição à “apresentação clássica” de uma visita guiada tradicional esta viagem pelo universo do *Ala Arriba – O Homem que falou com os peixes* permite uma leitura imagética e temporal (Barros, 2009) da génese poveira. Foi nesse sentido que a encenadora Filipa Alexandre esmiuçou a estrutura com os elementos dos Serviços Educativos, começando a marcar da cena 1 à cena 3, como atenta a ilustração 44.



Ilustração 44 Pormenor da marcação de cena com os elementos do Serviço Educativo do MMEHPV, foto de André P. Roussel

Quando se recorda o dia **doze de Maio** de 2009, pensa-se na interacção entre os elementos do Serviço Educativo do MMEHPV e a encenadora Filipa Alexandre numa simbiose em que ambas as partes sentiram a necessidade de prosseguir com o trabalho da sessão anterior. Desse modo envolveram-se na estruturação das restantes cenas do *Ala Arriba – O Homem que falou com os Peixes*. Foi na qualidade de assistente de encenação que pude assistir à marcação da segunda cena. O facto de expor este excerto da fábula criada pela Directora Artística Filipa Alexandre e não outras, prendeu-se com a importância da mesma como *leitmotiv* da relação entre as diferentes personagens dando a conhecer o relacionamento entre João e Júlia, entre os irmãos Salvador e Júlia e acima de tudo entre o rapaz e a gaivota. Quanto ao nível antropológico, esta cena também revela os afazeres ancestrais das mulheres poveiras e a já clara distinção entre as diferentes classes da génese poveira que se irá sentir ao longo da trama.

Os dois elementos do serviço educativo manipulavam as marionetas de vara enquanto iam dizendo o texto, uma delas manipulava a Júlia e outra a sua mãe; como elementos de cena estavam a casa dos Lanchões (numa figura planificada) e respectivos adereços - redes e candelabro. Como assistente, fui anotando as indicações de cena da encenadora pelo que partilho essa informação neste relatório:

“*[Gaivota sobrevoa a Casa dos Lanchões]*

[Entra casa dos Lanchões. O velho sai por detrás do cenário. Saem as ondas.]

Entra Júlia (lado esquerdo). Mãe (lado direito). Redes e candelabro à frente dos cenários. Estão as 2 sentadas].

Mãe – Acaba-me essas redes rapariga! Ó Júlia num tarda nada chega o teu pai e nós aqui, sem as redes remendadas!

Júlia – Mas ó mãe, não diga isso, é que me doem as mãos de tanto cozer.

Mãe – Não há mas nem meio mas, põe-te em sentido rapariga, olha que andavas tu a fazer na praia ontem.

Júlia – Eu? Nada. Andava à procura do Salvador

Mãe – Rapariga tu num sejas mentirosa, bem te viram a conversar com o João. Num te quero a falar com ele, olha que ele é Sardinheiro.

Júlia: E isso que tem mãe? Só estava a falar.

Mãe: Num baís tornar a falar com ele, cala-te que aí bem o teu irmão.

[Entra Salvador e fala com a Mãe.]

Salvador: O barco está a chegar.

Mãe: Graças ao senhor, bá acabem de arrumar e venham comigo.

[A Mãe sai por trás do cenário. Discussão entre Júlia e Salvador.]

Júlia: Onde vais? Anda cá! Foste tu que disses-te à mãe que eu andava a falar com o João?

Salvador – Se ele é sardineiro e o nosso pai é Lanchão, é o que diz o velho, o tronco procura o tronco.

Júlia – Eu é que te dou com um tronco, atrevido, metideiro, vais levar das boas, não tens nada a ver de quem eu gosto.

Salvador – É! Pernas para que te quero!

[Salvador sai a correr (lado direito). Júlia sai.]

[Entra Gaivota (lado esquerdo) e o Salvador (lado direito)]

Gaivota – Vocês são esquisitos, o tronco procura o tronco? Mas então vocês não usam barcos, usam troncos?

Salvador - Tu és mesmo gaivota. O tronco é a nossa classe, o meu pai é Lanchão, tem um barco maior, e o João é sardineiro, tem um barco mais pequeno, são sardinheiros, num são da nossa classe. É como as gaivotas e as galinhas, as galinhas são carne de primeira e vocês são carne de segunda.

Gaivota – Ai é! Vais ver que te bico de primeira, ai ui ui que fiquei presa na porta.

[Gaivota vai contra o Postigo.]

Salvador – Bem feito, quem te mandou espreitar ao postigo?

Tenho de ir, já estão à minha espera.

Gaivota – Postigo, castigo, que porta tão estranha, aí as minhas lindas penas!

[Salvador saiu por trás do cenário.]

[Trocaram a casa dos Lanchões pela casa dos Sardinheiros].”²²

²² Alexandre, Filipa - excerto do Ala Arriba – O Homem que Falou com os Peixes, segunda cena; Teatrinho concebido para o MMEHPV e respectivas indicações de cena.

As anotações cénicas foram pontuais e bastante simples e reflectiram a linha de trabalho utilizada, ou seja, os elementos do serviço educativo tiveram a possibilidade, numa primeira fase, de explorarem as marionetas, para, de seguida, se embrenharem na génese poveira e na linha orientadora da própria fábula sempre sob a orientação cuidada e fluida por parte da encenadora Filipa Alexandre. Em última instância, pretendo realçar o papel do projecto “Teatro nas Instituições Culturais” que consistiu na construção de um teatro de marionetas que desenvolvesse uma temática que o museu pretendesse ver abordada. A companhia realizou a dramaturgia do texto, construção do cenário e marionetas, formação dos elementos do serviço educativo na área da manipulação e interpretação e respectiva encenação do espectáculo. Este tipo de espectáculos permitiu ao MMEHPV e ao MAS transmitir acontecimentos e histórias importantes que os museus pretendiam ver retratados, bem como abordar e explicar de uma forma educativa e lúdica o acervo que os mesmos possuem. De acordo com a Directora artística Clara Ribeiro «estas instituições têm encontrado na marioneta uma forma de transmitir ideias, pensamentos e ensinamentos, aliando o carácter pedagógico ao factor lúdico, isto porque entendemos que as marionetas podem ser um recurso de atracção à visita de variados públicos».²³

No dia **quatorze de Maio** de 2009, pude dar o meu contributo a nível logístico, no Auditório Municipal de Gondomar, aquando da apresentação do espectáculo *O Gato Preto e a Gaivota Cor-de-prata* para o público escolar do concelho. Já da parte da tarde, pude continuar a dar o meu apoio à construção da peça *Era uma vez...as Sete Casas da Infortuna*. O privilégio em termos de colaboração prendeu-se com a possibilidade de assistir “*in loco*” à criação das marionetas e através da “observação directa” assisti à concepção da Gula.

A partir de um estudo prévio, ou seja, de esboços e de desenhos, a cenógrafa trabalhou sobre um bloco de poliestireno e com a ajuda de uma grossa começou a definir os contornos dos olhos e a expressão que queria para a boca e rosto. Foi um privilégio na medida em que pude acompanhar a marioneta desde a sua composição até à manipulação propriamente dita.

²³ Ribeiro, Clara – excertos da conversa informal sobre o papel do projecto Teatro nas Instituições

A cenógrafa permitiu que eu desse algumas sugestões ao nível da composição da mesma, ou seja, a marioneta seria uma resposta enquanto fruto de uma construção (das estratégias de comunicação e de materialização da concepção da cenógrafa e da encenadora), mas o facto de existir uma brecha na qual o sujeito de representação (actor) interferia, fez com que o seu estatuto saísse reforçado em todo o processo, o que possibilitou a intersecção de múltiplas forças e a respectiva conexão de diferentes variáveis. De certa forma, fui adquirindo uma consciência e proximidade temática com a marioneta muito mais cedo do que os outros actores, porque dominei variáveis em termos da composição que num processo normal me seriam vedados: da composição do cabelo, ou a própria pintura das mãos, o que fez com que, aquando da fase da manipulação, a marioneta deixasse de ser uma entidade fria e subjectiva.



Ilustração 45 - Pormenor de composição das mãos pelo estagiário André P. Roussel, foto de Clara Ribeiro.

A Companhia faz parte da Associação ATINJ (Associação e teatro para a infância e juventude) e foi neste contexto que no dia **quinze de Maio** de 2009 participou no Festival Sementes com o espectáculo: *O Jardim – Tomo I – A Primavera*.

Pude acompanhar a actriz Filipa Alexandre, ajudando-a na montagem e desmontagem dos cenários do espectáculo.

Posteriormente, gravei o período de ensaios, podendo de seguida assistir ao espectáculo na companhia de dois tipos de público: uma plateia com pessoas mais adultas, actores, professores e pedagogos, e outra cuja faixa etária não excederia os 6 anos de idade. Aí, pude constatar a proximidade e o respectivo jogo que foi sendo criado entre a intérprete e os espectadores, nomeadamente aqueles que se sentaram nos nenúfares que estavam em palco e que vivenciaram um universo imagético e temporal que lhes era bastante próximo.



Ilustração 29 – Fotografias alusivas ao Festival Sementes; espaço de cena; tipo de público, fotos de André Pedro Roussel.

Síntese Conclusiva

As incursões efectuadas dentro da complexa cartografia (Barros, 2009) do universo das marionetas devem ser sempre entendidas como um todo. Foi com base nessa premissa que encarei esta primeira etapa como a fase de **aprendizagem e de construção**. E ainda que existam certas convenções no que toca a criações artísticas, a verdade é que é bem complicado catalogá-las, pois não se pode definir algo que é tão volátil e moldável como a arte. De certa forma, foi fascinante integrar e conhecer o processo de trabalho do T.M.M, onde pude utilizar em pleno a minha visão plástica para lá das minhas capacidades como actor. Desta maneira, pude utilizar materiais para um uso não comum, materiais ditos de bricolage cujas, propriedades nem sempre se associavam, o que exemplifica a necessidade de “reinventar”, dada a dificuldade de encontrar materiais específicos para a criação de marionetas em Portugal, ao contrário da realidade noutros países. No teatro de marionetas, existem técnicas específicas para a manipulação das marionetas, técnicas essas que afectam o formato da marioneta em si (raramente se possui uma marioneta que siga uma única técnica específica), sendo que

a própria nomenclatura dessas técnicas não é consensual de país para país, nem de companhia para companhia (dentro do próprio país). Assim sendo, e tendo por «caso de estudo» o T.M.M, embrenhei-me em diferentes tipos de projectos e de abordagens, o que permitiu um crescimento gradual que se reflectiu no desenvolvimento de competências a nível plástico, com as quais não estava familiarizado até então. As palavras de João Paulo Seara Cardoso (2005:53) Director do Teatro de Marionetas do Porto, vêm ao encontro daquilo que pretendo evidenciar, ou seja, « *o que define a existência de uma marioneta depende mais do modo como cada objecto, à partida, inerte é manipulado e utilizado, do que do seu aspecto ou construção*»,²⁴ isto é, para que o trabalho de um marionetista seja bem sucedido é necessário que ele passe por todas as fases que englobam a construção de uma marioneta, como referido anteriormente. O objectivo desta primeira fase de trabalho centrou-se essencialmente no conhecimento da metodologia do T.M.M e num processo de adaptação à dinâmica da mesma, para que numa fase posterior me fosse possível envolver o corpo numa pragmática de sentido através de uma síntese de construção – manipulação – interpretação.

²⁴ Cardoso, João Paulo Seara, Na primeira pessoa, entrevista de Paulo Eduardo Carvalho e Isabel Alves Costa, Lisboa, Sinais de Cena 4 | 2005 .

1.2 - Formulações e Construções das diferentes Técnicas de Manipulação no seio do Teatro e Marionetas de Mandrágora.

Ao longo do estágio tive a possibilidade de observar várias técnicas de manipulação, que correspondem a diversas relações e formas de jogo entre manipulador e objecto manipulado. Pretendo expor essa multiplicidade através de fotografias e de breves apontamentos sobre as diferentes técnicas.

Uma das técnicas que observei foi a técnica de manipulação de luva no espectáculo

“ O Jardim – Tomo I – A Primavera”- Inspirado no conto “ O Gigante Egoísta” de Oscar Wilde, sob ideia original de Filipa Alexandre.

Sinopse: Esta história começa com a chegada da Primavera. Este ano está atrasada e no jardim ainda dorme o Inverno. Todos os anos ela visita o jardim, esse é o lugar onde mora o Picapico. O Inverno não se queria ir embora. A culpa era do Gigante. A nina e o nino são meninos e gostam de estar no jardim. Mas o gigante é egoísta, “é só para mim”. Ninguém pode lá ficar. O Inverno é o único que lhe faz companhia mas está sempre mal disposto. Tic tac tic tac batem já os pontezinhos, tic tac tic tac, vamos jogar ao adivinho...

Filipa Alexandre

A técnica de manipulação utilizada neste espectáculo tem como principal característica o facto da relação entre actor e marioneta estar sempre presente. Vulgarmente chamada de marioneta de luva ou fantoche, estas marionetas têm a cabeça esculpida tradicionalmente em madeira e o corpo é a mão do actor, com uma particularidade, é que a mão está à vista do público, sem qualquer luva ou pano ao contrário do que seria comum. A marioneta é assim manipulada directamente pela mão do manipulador e apenas ganha corpo assim que pegada para manipular.

Neste caso, a actriz deambula entre a personagem Primavera e a personagem Gigante, sempre em interacção com as marionetas que povoam o espectáculo. Esta manipulação é assumida à vista do público e o jogo é desvendado no decorrer do espectáculo.



Ilustração 47 – O Jardim - Tomo I - A Primavera. Foto de enVide neFelibata.

No espectáculo *Lenheiras de Cuca Macuca*, que parte da recolha de lendas de mouras encantadas do concelho de Gondomar, resultou na combinação de duas técnicas de manipulação: directa e de vara, e técnica de sombras.

- Manipulação directa e de vara - *Mineiros e Moura*. - Estas marionetas são manipuladas através de uma vara de metal com cabo em madeira. Esta vara atravessa o corpo e a cabeça da marioneta. Manipuladas por trás, o manipulador pega directamente nas mãos e pés das marionetas, e por isso se chama de manipulação directa. Estas marionetas possuem mecanismo de boca, ainda que não fulcral para a definição da técnica de manipulação.



Ilustração 48 - As Lenheiras de Cuca Macuca, foto de André Pedro Roussel.

Marionetas de sombras – Marionetas da lenda do Rio Douro.

Estas marionetas, apesar de planas, são construídas com algum volume. Ao contrário do que normalmente acontece nas marionetas de sombras, estas são manipuladas à vista do público com a luz a incidir pela frente, e não por trás, como é frequentemente usada.

Estas marionetas são feitas de arame e fita-cola, acetato e tecido.



Ilustração 49 – As Lenheiras de Cuca Macuca. Foto de enVide neFelibata

Este espectáculo foi encenado por José Caldas a partir de um texto da autoria de João Pedro Mésseder. A seguir transcrevo uma sinopse retirada do caderno de criação da peça Lenheiras de Cuca Macuca.

«As mulheres Lenheiras são, no caso deste espectáculo, depositárias dessas histórias lendárias ou de fragmentos delas, transmitidos de geração em geração. E sabem desfiá-los como quem desenfia as contas de um colar. Ou como quem desata o fardo de lenha e pouso, um a um, os galhos e os pedaços de troncos que recolheu na mata.

Eis o pretexto para de repente sermos transportados para um tempo outro. Tempo durativo de palavras e silêncios, sons e imagens, em que a vida se não desumanizou ainda e conserva alguns dos laços que a prendem aos ciclos da terra e aos ritmos da natureza, a uma certa sacralidade da existência humana e natural, ao misterioso e ao desconhecido».

João Pedro Mésseder

As diferentes técnicas utilizadas pelos T.M.M neste espectáculo contribuíram para que a recolha de fragmentos e memórias orais por parte das gentes de Gondomar, combinadas com lendas locais, transmitissem ao público a identidade de um povo, revelando-lhes o seu coração, feito de sangue, ouro, carvão e de moiras encantadas.

É através de João Pedro Mésseder, do encenador José Caldas, da cenógrafa Marta Fernandes da Silva e do trabalho plástico e artístico do T.M.M, que podemos tentar perceber as Lenheiras de Cuca Macuca.

Espectáculo "O Gato preto e a Gaivota Cor-de-Prata"

Num belo dia de sol, uma formosa gaivota apanhada por uma maré negra, deixa ao cuidado do Gato Zorba, o ovo que acabara de pôr.

Zorba, que é um gato de palavra, cumprirá as três promessas que faz à gaivota: não só não comerá o ovo, como criará a pequena gaivota, e a ensinará a voar.

Mas Zorba é um gato ... e os gatos não sabem voar!

Esta é a história, é o jogo, é o problema que uma criança, igual a todas as outras, vai tentar resolver.

O espectáculo conta a história de um menino que está fechado no seu quarto, pois chove lá fora, e ele não pode brincar. Esta criança vai descobrindo os segredos maravilhosos que o seu quarto pode revelar, criando um mundo de fantasia, onde os seus brinquedos passam a ser personagens de uma história por ele imaginada.

O Gato Preto e a Gaivota Cor-de-Prata é um espectáculo concebido para crianças a partir dos 4 anos.

Clara Ribeiro

Este espectáculo utiliza a manipulação directa. Estas marionetas são manipuladas directamente pelo actor. Neste caso, o manipulador é também actor e manipula as marionetas à medida que interage com elas.

Os materiais utilizados para a concepção destas marionetas são o poliestireno e a esponja, o que reforça a componente visual e plástica desta peça, tanto ao nível das marionetas, como dos adereços e cenografia de cena, tornando-a mais apelativa para a audiência a que se destina. Quando o Actor (criança) manipula os seus brinquedos (marionetas) esse jogo permite o assumir na cena desta personagem em interacção com as marionetas.

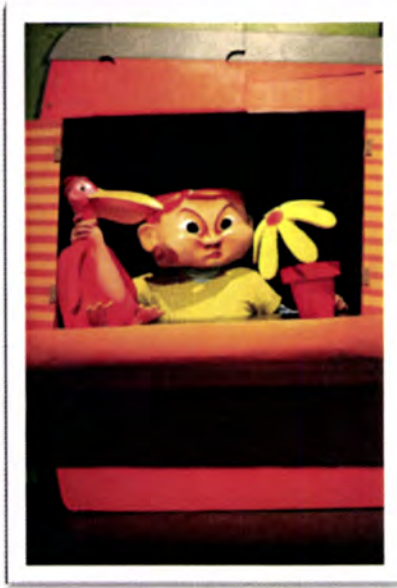


Ilustração 50 – O Gato Preto e a Gaivota Cor-de-Prata ,foto de enVide neFelibata

Projecto Pinóquio:

O "O mundo do Pinóquio" é uma parada pela cidade de Santa Maria da Feira. Personagens como um cientista, uma prostituta ou um sacerdote buscam a sua liberdade e a sua realização pessoal. A parada é liderada pelo Pinóquio, que lhes mostra como facilmente os seres humanos podem ser convertidos em marionetas, mas ele quer conduzi-los de volta à sua imaginação infantil sem valores e discriminação.

Fonte: <http://www.imaginarium.pt/index.php?pagina=comp&id=pinoquio>

Técnicas de manipulação_ Marionetas de fios

Manipulação com cordas de baixo para cima, com sistema de roldanas, sustentação e deslocação efectuada por máquinas. A marioneta é um jogo de liberdade que deve reflectir a personalidade que encarna, que neste caso é uma criança (Pinóquio). Há a necessidade de encontrar movimentos, gestos, passos que o tornem real.

Esta marioneta é mais do que uma escultura imponente, é um ser funcional e com vida que nos remete para a infância.



Ilustração 51- O Menino Pinóquio, foto de André Pedro Roussel

II. Rituais de Manipulação e Aproximação à Marioneta

2.1. O Actor - Marionetista

“A nobreza do marionetista está ao serviço do seu objecto, da sua marioneta, como o músico está ao serviço do seu instrumento.”

Michael Meschke²⁵

As palavras de Michael Meschke (1999:43) estão intrinsecamente ligadas com o trabalho que desenvolvi com o T.M.M. desde *A Lenda dos Cavalos de Fão* até ao *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna* na medida em que um actor - marionetista deve “servir” o seu objecto. Isto só acontece se as suas bases de formação e de interpretação forem complementares, pois, ao manipularmos um objecto, devemos ter consciência do seu material, do seu peso e das possibilidades e limites em termos de manipulação. Este lado multidisciplinar da criação permite reforçar o “jogo” e os mecanismos teatrais, criando uma maior proximidade física e directa com o “objecto inanimado”. Cabe ao actor – marionetista activar a “energia” e a “ânima” das marionetas, transformando-as em figuras, em arquétipos credíveis da essência humana, extremamente puros e capazes de serem acolhidos pelo público.

É por isso que todo o trabalho de criação é essencial, desde os primeiros esboços no ateliê, ao processo de construção das marionetas, ao trabalho de mesa com os actores, ao processo de experimentação nos ensaios e às apresentações finais. Tive a possibilidade de observar e de fazer parte de todas as engrenagens desse processo o que fez com que percebesse a dinâmica e a «nobreza» do actor – marionetista nos parâmetros do contexto teatral actual.

²⁵ MESCHKE, Michael, *Alternatives Théâtrales 65 – 66 Le théâtre dédouble*, Institut International de la Marionnette. Charleville-Mézières .2000

Para entender o paradigma que leva o manipulador a absorver e acompanhar todo o processo de construção, é necessário recuarmos no tempo para descodificar a matriz e a força da Marioneta.

“ A força do boneco está em seus próprios limites, na sua incapacidade de poder fazer qualquer coisa que não seja estritamente aquilo para o qual foi feito. E, paralelamente, a fraqueza do actor reside exactamente nas suas enormes possibilidades, pois podendo fazer mil personagens diferentes, ele não é nunca nenhum deles”.

As palavras, segundo Schuster (SCHUSTER, Massimo, AMARAL, Ana Maria, p.73 *Teatro de Formas Animadas*, São Paulo, 1996) levantam o véu para a problemática da “energia” no universo das marionetas onde o actor – marionetista desempenha um papel fundamental, na medida em que ao ‘emprestar a sua força’, permite que a marioneta deixe de ser uma mera imagem, para se alinhar ao movimento e pulsar do corpo humano. Desta cumplicidade entre o Xamã (Marionetista) e o objecto sagrado (marioneta) surgiram duas visões distintas: a oriental, com um apego à sacralidade, e a ocidental, afectuosa e plena de comicidade perante as relações e conflitos da génese humana. Eis então o elo condutor entre os trilhos da história e o actual contexto de criação do T.M.M..

*“L’art des marionnettes est béni des dieux et ne mourra jamais”*²⁶

A génese para um entendimento do trilho da marioneta a oriente atenta no provérbio Indonésio e na estreita relação com o divino e com o sobrenatural a partir da figura de Sutradhara «aquele que detém os fios» onde a emoção é provocada pela harmonia entre o prazer estético e a intensidade de um teatro épico, vincado na temática das epopeias dramáticas em que as personagens são tipos e símbolos, um espelho da comunidade onde se inserem²⁷. Na China, o teatro de marionetas e de sombras data de 1000 a.C. e a sua temática, reside na mitologia popular povoada por personagens tipo como os guerreiros e os velhos, sendo que a música era parte integral dos espectáculos através de instrumentos de percussão, sopro e corda.

²⁶ Provérbio Indonésio retirado do livro *O Fantoche que ajuda a crescer*, de Isabel Alves Costa e Filipa Baganha.

²⁷ Baseado nos poemas épicos Mahabharata e Ramayana.

No Japão, o Bunraku²⁸ apareceu por volta de 1630 em Osaka, graças ao trabalho de Vemura Bunrakuken. Este é um teatro dividido pelo *shamisen* (instrumento de cordas), pela figura do narrador (*tayū*) e pelas marionetas, e cujo tempo áureo ocorreu nos séculos XVII e XVIII. A ascensão é sedimentada através do dramaturgo Chikamatsu Monzaemo²⁹ que na sua dramaturgia coloca o homem como a sua principal temática, seja no confronto familiar ou na abordagem de temas sociais que apelam à emoção do povo.

Já a génese para a compreensão do teatro de marionetas no Ocidente prendeu-se com a necessidade premente do Homem em secundarizar a relação com o Divino, encaminhando a mesma para a índole da fantasia e do abstracto e dando mais ênfase à sua condição terrena e respectivos problemas sociais. Há que considerar que a índole do teatro de marionetas popular europeu teve a sua origem em Itália e foi através da versão em marioneta de uma figura carismática da Commedia del Arte, o bufão Pulcinella, que o teatro de bonecos foi evoluindo e infiltrando-se por toda a Europa. Assim sendo, em Inglaterra, surgiu como Senhor Punch, em França como Guignol, e em Portugal como Dom Roberto num processo de aculturação e miscigenação em que os temas reflectiam os conflitos do povo no dia-a-dia e a luta do mesmo contra a ordem estabelecida.

A transição para o Teatro de Bonecos Contemporâneo ocorreu de forma gradual na medida em que o legado de Mr. Punch conviveu com uma abordagem erudita em torno da marioneta. No século XVIII as peças de Shakespeare, Molière e de Goethe foram encenadas a partir da arte dos fantoches em toda a Europa e o seu grau de influência contaminou a música através de Haydn que escreveu cinco operetas para marionetas.

Um dos pontos de viragem no universo das marionetas surge em 1929 com a criação em Praga da UNIMA, a mais antiga organização teatral internacional, que permitiu dissipar o carácter individualista dos mestres marionetistas, abrindo espaço ao intercâmbio e

²⁸ A técnica do Bunraku, tal como é conhecida hoje em dia, é uma manipulação à vista. Os manipuladores vestem-se de preto, sobre um fundo de cenário também preto. Nos espectáculos mais tradicionais o mestre vem vestido em roupas cerimoniais coloridas, e os outros dois manipuladores, em preto. O mestre move a cabeça do boneco e os outros, em geral aprendizes, movem as mãos e os pés.

²⁹ Dramaturgo Japonês (1653-1725) que compôs peças para o Bunraku.

partilha de saberes, como nos relata Henryk Jurkowsky.³⁰ “ *o facto de os marionetistas terem sido os primeiros a sentir essa necessidade de cooperação através de uma organização, talvez venha do facto do teatro de bonecos ter sido sempre um teatro ambulante, e viajar desenvolve a apreciação e o respeito pelo mundo e suas diferentes culturas*”.

Consequentemente, no início do século XX surgiu um impulso que consistiu em apropriar-se da marioneta como um novo instrumento de expressão e que foi adoptado pelo Expressionismo, Futurismo e Surrealismo entre outros. Paralelamente, as teorias sobre as marionetas foram sendo construídas na base de dois textos incontornáveis que, com o desenrolar dos anos, se tornaram “sagrados”: Sobre o Teatro de Marionetas, escrito em 1810 por Kleist e O Actor e a Supra – Marioneta de 1905 por Craig. A sugestão mais radical do texto de Kleist enaltece a superioridade da marioneta sobre o dançarino pelo que essa ideia é adoptada, e desenvolvida posteriormente por Craig, ao ponto deste propor a substituição total do actor humano no teatro por aquilo que ele apelida de “sobre marioneta” ou “a super-marioneta”. Na Bauhaus, estes dois textos dimensionaram-se como figuras de referência a nível teórico, através do qual Oskar Schlemmer se baseou no seu Manifesto para um novo teatro: *O Homem e a Figura de Arte*. A crescente importância da componente teórica através dos três “textos sagrados” acima referidos, provocou nos marionetistas uma necessidade redobrada de explorar a presença humana junto da marioneta. E é graças ao reencontro entre a tradição europeia e as tradições asiáticas, nomeadamente com a marioneta japonesa do Bunraku, que se assiste a um novo impulso artístico, na medida que a mesma provoca, motiva e oferece aos marionetistas o modelo de uma interpretação, que numa primeira fase lhes permitiu ser “invisivelmente visíveis” em palco e de continuar na linha estética de um teatro ilusionista, possibilitando, posteriormente, a existência de manipuladores exteriores aos bastidores. Esta medida veio subverter as convenções pré-estabelecidas, o que contribuiu para a evolução da marioneta, pois de uma mera figuração do corpo humano passou para um estatuto representativo e complexo da condição humana.

³⁰ Jurkowsky, Henryk, AMARAL, Ana Maria, p.71 *Teatro de Formas Animadas*, São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

No fundo, houve uma necessidade de pôr o corpo do marionetista e o da marioneta numa relação recíproca de igualdade, de mudança e troca. Nesse sentido, o teatro de marionetas junta as tendências paralelas da dança e do teatro dramático que, na sua própria evolução, se apropriou progressivamente das linguagens da marioneta ou da própria marioneta como acessório ou como duplo do actor. É nesse segmento que o “olhar” do T.M.M. é ao mesmo tempo prático e teórico, e se entrecruza numa tentativa de situar a marioneta em relação às formas de teatro mais clássicas, e sobretudo em relação ao actor. É através da utilização e experimentação de várias técnicas, dramaturgias e linguagens da marioneta que o tema do duplo se revela omnipresente e recorrente: a marioneta como duplo do corpo humano, duplo do actor, duplo da personagem e no fundo duplo dela própria.

2.2. Caderno de Criação

“Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna”

A Marioneta é ao mesmo tempo:

aquele que representa e aquele que é representado

o apresentador e o apresentado

o que mostra e o que é mostrado

o significante e o significado

A Marioneta é aquele que não é e aquele que é.

Jan Kott³¹

³¹ KOTT, Jan– “*Théâtre Japonais*”. p. 99. Revista Travail Théâtral n° 1, Lausanne,1970

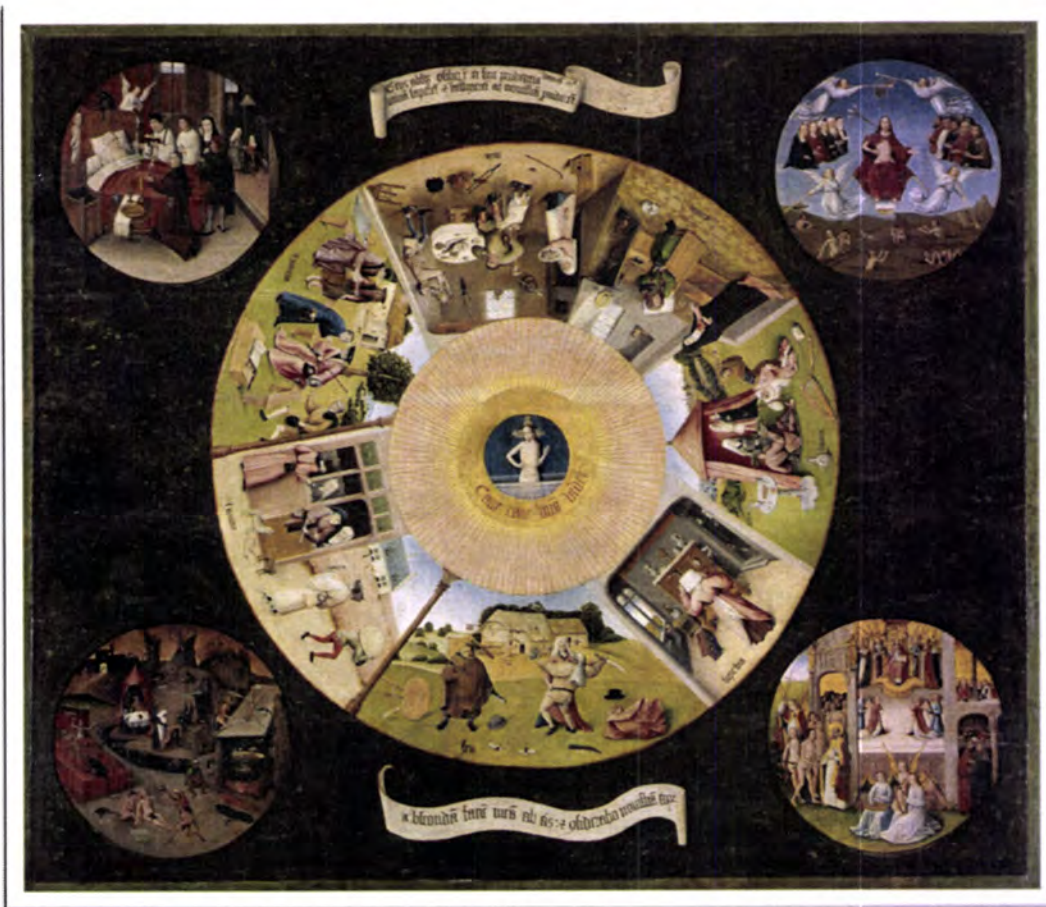


Ilustração 52 - Hieronymus Bosch

Os Sete pecados capitais, 1480, óleo sobre madeira (mesa), 120 x 150 cm. Museu do Prado – Espanha

A partir da gravura de Hieronymus Bosch sobre *Os Sete Pecados Capitais* e ancorado no texto de Jan Kott obtemos as ferramentas essenciais sobre o caderno de criação do “*Era uma vez...as Sete Casas da Infortuna*” e o papel de todos os intervenientes neste processo. Assim sendo, numa primeira instância, a ferramenta e companheiro de trabalho da equipa artística (Encenadora, Figurinista, Cenógrafa e Actores) centra-se na Marioneta e na relação que a mesma estabelece com a temática dos sete pecados mortais para, numa segunda instância, se alargar a um espaço teatral não convencional – o Castelo de Santa Maria da Feira - e às respectivas implicações que o mesmo provocou sobre a construção da fábula, dinâmica de construção em termos de figurinos, adereços de cena e movimentação e interpretação dos actores. Dada a complexidade deste projecto, achei por bem incluir o testemunho dos principais agentes

criadores de forma a expor as suas premissas de criação e aliando as mesmas com a minha própria visão pessoal. Desse modo, poderão contar com o depoimento da encenadora Filipa Alexandre e da cenógrafa Marta Fernandes da Silva.

2.3. A ideia nuclear de “ As 7 Casas da Infortuna”



Ilustração 53 - Design para o Era uma vez...As Sete Casas da Infortunas, 2009, Vânia Costa, Feira Viva.

A proposta nuclear de “Era uma vez...As Sete Casas” da Infortuna assenta num espectáculo - visita de teatro, com marionetas, dentro do universo dos sete pecados mortais, onde se dá uma viagem histórica e psicológica pelos meandros da história e mentalidade medieval portuguesa. O público empreende um percurso por quadros históricos marcantes da história de Portugal em que os “Homens” pecam mas onde também revelam um lado virtuoso, independentemente do espaço e do tempo. Na relação entre os intérpretes e o público, procurou valorizar-se o jogo cénico promovendo um lado intimista, artístico e pedagógico em que o contacto com a audiência foi directo e de proximidade, tentando prendê-la e cativá-la ao longo do percurso físico. Quanto à metodologia formal definida pela encenadora Filipa Alexandre, esta incidiu em sessões de improvisação e composição estruturadas. Já a construção do espectáculo foi individualizada, ou seja, cada actor teve um tempo de experimentação e, no final de certos períodos de tempo, as cenas eram visionadas em grupo e analisadas. O método de trabalho de cada intérprete recaiu numa aproximação à cena dispondo da contextualização histórica (ou história da cena), de um “pecado” definido previamente pela encenadora e cuja captação das velocidades, pesos e tensões do mesmo dependiam da entrega do actor perante os estímulos apresentados e

finalmente da utilização da marioneta e dos adereços de cena. Posteriormente, os intérpretes estabeleciam um diálogo com a encenadora de forma a conduzir as cenas perante o objectivo traçado inicialmente, dada a necessidade premente de criar uma unidade e uniformização do todo.

Em termos de temporização de cada quadro histórico, convém referir que cada cena tinha a durabilidade de cinco a dez minutos num registo individual, ou seja, nunca houve contracena entre actores (exceptuando o quadro relativo à Ira que contava com a presença dos Espada Lusitana do Mestre João Maia) desde que se entrava em contacto com o público até à sua partida. Um ponto de extrema importância prendeu-se com o tipo de manipulação adoptado para o espectáculo – visita, pelo que esta recaiu na manipulação directa em contracena com o próprio manipulador num leque de possibilidades onde o actor e a marioneta são personagens distintas permitindo um reforço do “confronto” em cena.

2.4. Rituais de concepção ou a “visão” da encenadora Filipa Alexandre

A primeira instância dos rituais de concepção deste vasto processo de criação e contextualização fervilharam sob a égide das ideias e respectiva pesquisa por parte da encenadora Filipa Alexandre, permitindo a condensação de estruturas dramáticas sobre um tema tão vasto como *Os Sete Pecados Capitais* salientando-se a confluência da dramaturgia apresentada com os processos de composição pictórica e imagética na concepção final, como é referido pela encenadora:

“*As sete casas da Infortuna*” é um espectáculo visita que alia diversos conceitos e técnicas. Este espectáculo coloca em confronto diversas personagens, figuras e acontecimentos da história medieval de Portugal, envolve-os com os sete pecados mortais ao longo de sete cenas. Três actores, duas marionetistas e uma bailarina dão vida a esta narrativa direccionada ao público escolar e que se irá desenrolar dentro das muralhas do Castelo de Santa Maria da Feira de dois a doze de Junho. É um espectáculo visita não superior a cinquenta minutos onde a interpretação é aliada à manipulação de objectos/figuras. É pedido a cada actor uma atitude criativa no processo de criação, aliando as suas práticas e a sua técnica à manipulação das formas animadas. Este espectáculo tem por característica principal a de obter o espectador em viagem, no entanto, a abordagem é a de aproximação e “contacto” com o público colocando numa situação activa na cena.”

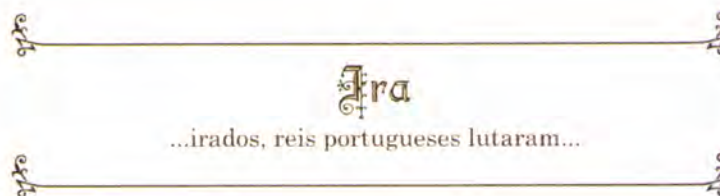
2.5. Sete personagens em fábulas de Infortuna

A dinâmica da Infortuna espelha-se na figura das sete personagens do espectáculo, realizadas por seis actores. Entre estas confluem ideias e sentimentos em fábulas históricas, vincadas pela áura medieval dos pecados e das virtudes. Avistemos pois a primeira cena e quadro histórico.



O pecado que impera é o da Inveja, e é sob esse signo que o Bispo Negro³², nomeado por D. Afonso Henriques³³ para Bispo da Sé de Braga, procura alcançar a única maçã do Reino que não lhe pertence, a do Rei que está suspensa à entrada do castelo, visto que a “montanha” de maçãs que possui já não é suficiente perante a cobiça que sente.

Este desejo desmesurado atrai a personagem até à entrada do castelo, e este facto é importante, pois ele acolherá as criaturas para os perigos que se escondem por detrás de cada pedra, e mencionará em tons de malícia que o seu rei D. Afonso Henriques esconde e aprisiona a sua mãe nas mesmas muralhas que albergam o fruto da sua ambição, e a maçã está lá, e ele deseja-a, e gostaria de alcançá-la.



³² Herculano, Alexandre. O Bispo Negro e Arras por Foro de Espanha. Lisboa: Livraria Bertrand e Editorial Verbo, 1971 (Biblioteca Básica Verbo).

³³ Cintra, L.F.P – A Lenda de Afonso I, Rei de Portugal. Revista ICALP, volumes 16 e 17, Junho – Setembro de 1989, 64 – 78 .

A nota histórica desta fábula atravessa os reinados dos quatro reis excomungados D. Afonso I; D. Afonso II; D. Sancho I e D. Sancho II e aborda as sequelas da guerra a partir da relação entre uma criada e o seu velho amo, assistindo-se então a um apelo por parte da mesma para que este sustente a sua ira e vontade de guerrear. O velho soldado questiona-se sobre os seus verdadeiros inimigos, serão mouros ou cruzados, ele já não os consegue distinguir, e recorda entre palavras de loucura os horríveis actos que os homens cometem uns contra os outros, pois ele sabe que os reis querem poder, terras e mais dinheiro e quanto aos soldados só resta a luta e o clamor das batalhas.



A fábula da Avareza permeia o reinado de D. Dinis e provoca um conflito de interesses e de poder entre um Soberano austero e ríspido e a Rainha Isabel,³⁴ que num campo de rosas faz uma caminhada entre o prazer de levar o pão aos pobres e o medo de ser descoberta e desmascarada pelo seu amo e senhor. O silêncio da jornada é interrompido pelo eco das perguntas de El Rei: “ Isabel, o que levais no regaço? O som da resposta atravessa “ as casas” e o espaço físico que os rodeia: “ São Rosas, meu Senhor, Rosas”



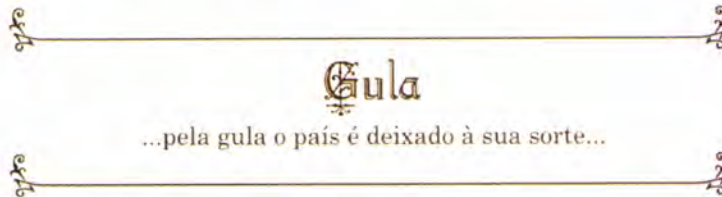
Uma dança inebriante envolve o Rei D. Pedro I e a Dama Galega, Inês de Castro³⁵ num refúgio de “luxúria” onde o eco do povo faminto é imperscrutável. O soberano desperta por momentos do seu sono inebriante, talvez fosse melhor olhar para o seu Reino, mas a sua hesitação afoga-se num ápice nos braços ternos da sua amada.

³⁴ Romance da Rainha Santa Isabel , Romanceiro e Cancioneiro Popular Português

³⁵ Episódio de Dona Inês de Castro, CAMÕES, Luís Vaz de, Os Lusíadas, Canto III, páginas 118 a 135.



O espelho surge nesta fábula como um adereço da “vaidade” da dama Leonor Teles de Menezes,³⁶ pois o seu reflexo esbate no público a solidão e o desassossego de sentir que o seu amado D. Fernando I O Formoso não repara na sua beleza.



Urge o tempo e o criado Gramilho³⁷ terá de acompanhar o povo até aos aposentos do conde D. Pedro de Menezes³⁸. No entanto, quando lá chegam, o seu amo fica tão contente pelo repasto que se esquece do motivo pelo qual convocou a audiência com a plebe. Mas tal não é importante e ele começa a falar dos seus feitos guerreiros na batalha de Aljubarrota, da sua amizade com D. João I O Mestre de Avis enquanto se repasta com faisão e castanhas acabando por adormecer a meio da audiência. O criado terá de preparar a próxima refeição de forma a combater a “Gula³⁹” do seu amo, vendo-se na eminência de expulsar o povo do salão.



A sétima fábula conduz-nos numa viagem pelos túneis do Castelo numa retrospectiva pelos seis pecados inaugurais através de vitrais, mas a atenção da plateia é

³⁶ HIERRO, María Pilar Queralt del, Eu, Leonor Teles

³⁷ BARROS, José D’Assunção, Uma Cadeia de Cantigas de Escárnio, Terra Roxa e outras terras – Revista de Estudos Literários, Volume 6 (2005).

³⁸ CAMPOS, Nuno Silva, D. Pedro de Menezes – o primeiro capitão de Ceuta, Sete Caminhos, 2008. CAMPOS, Nuno Silva, D. Pedro de Menezes e a construção da Casa de Vila Real (1415-1437), Lisboa, Colibri, Évora, CIDEHUS, 2005. ZURARA, Gomes Eanes de, Chronica dos feitos do conde Dom Pedro de Menezes, primeiro capitão que foi da cidade de Ceuta, Coleção de Livros Inéditos de História Portuguesa: II / Academia Real das Ciências, Lisboa, A.R.C., 1792.

³⁹ Brito, Emanuel França de, As faces da Gula no inferno da Divina Comédia, 2005.

inesperadamente quebrada pelo som de uma sineta que ecoa por toda a Tenalha⁴⁰. O público depara-se com uma jovem camponesa que dormita. Esta, entretanto desperta e inicia uma estrutura de movimentos ligados à preguiça que serão adoptados e transpostos para a marioneta num dueto sobre a inépcia do povo. No último instante, o corpo de ambas liberta-se da "lentidão" convidando a assistência a participar no quadro histórico, envolvendo-os num tecido enorme, libertando-os dessa forma do jugo da inércia e da preguiça colectiva.

Finda a apresentação das sete fábulas, é de extrema importância realçar o período histórico que acompanha do início ao fim a dinâmica do espectáculo. Assim sendo, a assistência teve a possibilidade de embrenhar-se num projecto de carácter lúdico e pedagógico, pautado pelo contacto com a História de Portugal e com as peculiaridades de algumas das suas mais carismáticas figuras e episódios, desde o Reinado de D. Afonso Henriques até à Batalha de Aljubarrota e ao início da campanha dos reis portugueses pelo território africano, sempre num contraponto entre dados históricos, pecados e respectivas virtudes. Quanto aos pecados subjacentes, aliam-se as virtudes (presentes a partir de elementos cenográficos mutáveis, ou seja, sinalizadores de cena) pelo que no primeiro quadro histórico, *o Bispo Negro, a Inveja* opõem-se à *caridade*. Já no segundo quadro, *o Soldado, a Ira*, contrapõem a *paciência* da criada perante o seu amo. Na fábula *o rei das rosas, a Avaréza*, confronta a *generosidade* da Rainha Santa Isabel. A *castidade* é a virtude em destaque no retrato *os amantes, a luxúria*, sobre o romance entre a Dama Galega, Inês de Castro e o Rei D. Pedro I, O Justiceiro. *A beleza dos espelhos, a vaidade*, sobre a regência da Rainha Leonor Teles de Menezes revela-nos a urgência de *humildade* perante o próximo. *O sabor do ego, a gula* apela à necessidade de *moderação* e conflui para a última virtude a do desejo em ser *prestável e diligente* no combate ao *dom da ignorância, a preguiça*.

⁴⁰ Tenalha é uma pequena obra de fortificação composta por dois muros que formam pelo exterior um ângulo reentrante. Teixeira, Ricardo, Arqueólogo in Panfleto da Comissão da Vigilância do Castelo

2.6. Primeira Abordagem - Era uma vez...a criação de um percurso teatral dentro do conceito de site specific

Para nos enraizarmos na criação teatral deste projecto, devemos inteirar-nos da opção dos T.M.M por um espaço de representação não convencional (Castelo de Santa Maria da Feira), num percurso e dinâmicas teatrais próprias, e que dessa forma entrou em conformidade com o conceito de site – specific será pois esta a primeira abordagem que faço do tema apoiando-me assim na planta do Castelo e no respectivo esquema do percurso teatral para analisar dessa forma os pontos-chave do mesmo e a correlação de sinergias patentes no *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*.

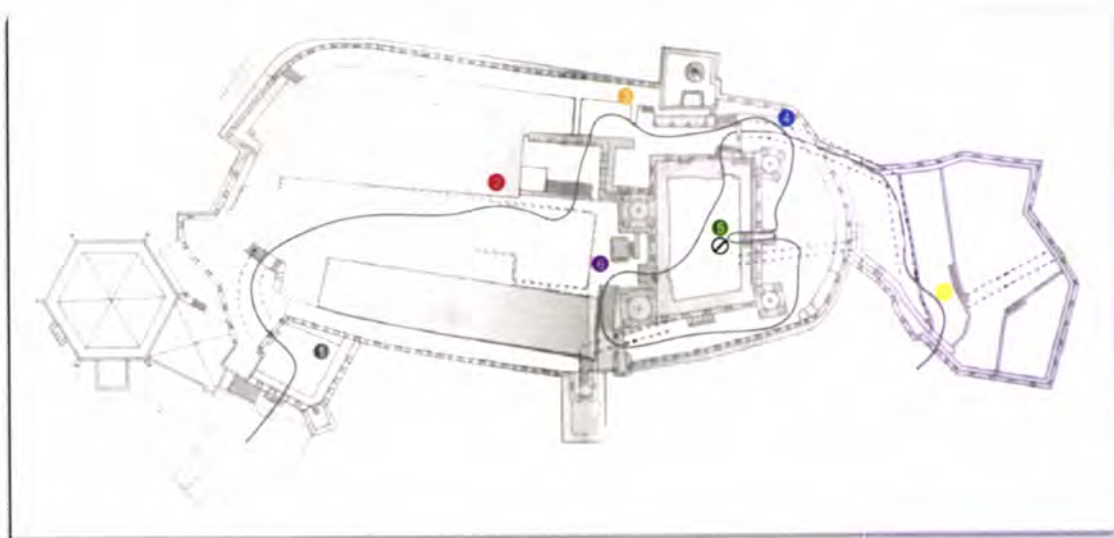


Ilustração 54 - Mapa do percurso do Espetáculo *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, implantação de cena pelo Arquitecto Gilberto Maia.

A sinergia que envolveu o Site – specific implicou o uso de um espaço específico e especial, próprio, o Castelo de Santa Maria da Feira. Este trabalho foi pensado e construído tendo em consideração um espaço concreto, tanto pelas suas características físicas (dimensões, materiais de construção, localização), mas também conceptuais (históricas, políticas, sociais), e foi a partir do cruzamento entre as duas que o público se envolveu numa viagem pelos Sete pecados mortais. Há uma linha espacial e cronológica ao longo do percurso, como atenta a ilustração 54. Analisemos pois este complexo “peddy-paper” teatral. De forma a facilitar a “leitura” do mapa do percurso a cada

quadro histórico corresponderá um número e uma cor respectiva (coincidente com as opções definidas para o figurino teatral). É de salientar que desde a cena 1 até à cena 7 houve uma necessidade de induzir uma condição de realização do trabalho perante a especificidade do espaço original, o Castelo de Santa Maria da Feira, na medida em que este se apresentava como um local fixo e imutável, ou seja, a componente criativa teria que trabalhar com ‘papel químico’ procurando decalcar o espaço cénico e de representação para que o mesmo se tornasse coerente. A zona sectorial do *Bispo Negro*, a *Inveja* apresentada pelo número um e pela cor cinzenta corresponde à *Entrada* e abarca três zonas específicas: *Porta da barbacã*, *Pátio da barbacã* e *Porta da Vila* as três com funções importantes no decorrer da cena. O ponto fulcral dá-se a partir do momento em que é estabelecida uma divisória inicial, ou seja a *porta da barbacã* separa os miúdos do “mundo real” para um sistema de signos e símbolos e é nesse momento em que as portas se fecham que a viagem começa. É no *pátio da barbacã* onde os miúdos são dispostos em meia-lua, que o actor começa a tecer a trama e a envolver a audiência nos diâmetros da *Inveja*. Eles assistem à construção natural de um papel e à relação entre o Bispo Negro e o seu Criado, estabelecendo-se pontos de contacto entre a identidade das personagens e os sentimentos do público, dando assim azo a um espaço psicológico, ligado a um lugar próprio, cuja ambiência, um conjunto de bacias e de tinas cheias de maçãs e suspensas do espaço da cena, mas visíveis para o público. Um símbolo de maçã, fruto do ciúme do bispo negro em relação a El-rei D. Afonso Henriques contribuirá tanto para a formação de um espaço físico e psicológico como também para um mapa de estados de espírito.

Já a Porta da Vila reflectiu pela primeira vez o espírito de mobilidade e movimento patente em todo o espectáculo, permitindo a transição entre o estado de espírito da Inveja para a Ira. O elemento de conexão entre cenas é dado pela Balteira, criada do velho soldado que encaminhará o público para uma nova zona territorial, a Praça das Armas, que ao ser dividida pela prática teatral em dois vectores opostos (a do soldado ensandecido e dos cavaleiros templários) permite que o espectador seja atraído pela conexão de diferentes elementos, ou seja como refere Lefebvre (1991: 143) “ O espaço

comanda os corpos, prescrevendo gestos, rotas e distâncias a serem preenchidas”⁴¹. A alternância entre o *Paço (Demolido)* onde se encontra o velho soldado e o *Celeiro (Demolido)* respectivo à zona do “Aquartelamento “ dos Cavaleiros Templários promove uma nova prática colectiva, em que os públicos se congregam e movem como “peões” que perderam a capacidade de orientação, tornando-se dessa forma vítimas do percurso teatral imposto, pelo que o visitante acaba por perder a sua capacidade negocial perante o espaço. É nesse contexto que o “visitante” acaba por ser “seduzido” para o quadro da *Avareza*, através de uma campainha a Rainha Santa Isabel interpela o público a segui-la por entre um campo de rosas num *Paço (em ruínas)* onde são surpreendidos pela presença de El Rei D. Dinis. Há quase uma espécie de “contaminação” entre os diferentes espaços, o ponto três (a laranja) acaba por invadir a partitura de cena do ponto dois (a vermelho), esse efeito transmite ao espectador a sensação de que a cena não revela lugares privados apelando já para o ponto quatro (a azul) no sentido da multiplicidade de perspectivas. A audiência é subitamente embalada pela figura de Inês de Castro que calcorreia o Castelo em direcção ao seu amado no espaço da *Galeria para a Cerca Avançada* dando-nos este quadro a perspectiva de um amor proibido próximo da luxúria. É desse apelo à memória que vive esta cena onde o espaço actua como um mapa de eventos que se movem em proximidade, e num duplo movimento entre o passado e o futuro em que o público presencia o romance entre dois amantes mas de repente a narrativa arrasta-os para longe e os mesmos vem-se na obrigação de prestar vassalagem a uma rainha que há muito que jaz morta.

Mas, de súbito, há uma transição da memória do luto para um campo de sedução, pois as damas e os cavaleiros são atraídos por uma voz sibilante e melodiosa para os ritos da Vaidade “no salão de abóbada ogival, dotado de condições de conforto – fogão de sala e amplas janelas”,⁴² como atenta o ponto cinco, representado a verde no mapa do percurso. O aparecimento de «Leonor Teles, a Rainha mais bela» dá seguimento ao trabalho de site specific no apelo em que este está sempre no caminho entre um ponto e

⁴¹ Lefebvre 1991: 143: “Space commands bodies, prescribing or proscribing gestures, routes and distances to be covered”. Expressão retirada do Livro de Nick Kaye - *Site – Specific Art Performance, Place and Documentation*, Oxon. Routledge. 2000

⁴² Teixeira, Ricardo, Arqueólogo in Panfleto da Comissão da Vigilância do Castelo.

outro seguindo uma coerência histórica através da transição entre o Reinado de D. Pedro I e o de D. Fernando, I O Formoso, acrescentando a essa dinâmica uma ‘lógica de materiais’ através do jogo teatral da Rainha que brinca de uma forma perversa com o sentido moral dos espectadores, dando-lhes a experimentar quatro caixilhos, para que estes vejam a sua verdadeira forma, provocando um processo de transformação e de mudança perante o jugo da Vaidade, ou seja, os espectadores passam a actuar activamente na fábula.

O inebriamento do público perante a Fatuidade dos espelhos é cortado pelo tilintar do sino de Gramilho, o criado de D. Pedro de Menezes, que encaminha as damas e os cavalheiros de volta à *Praça das Armas*, à medida que relata o conflito entre D. Beatriz e o Mestre de Avis e convoca os presentes para a Audiência com o seu amo no salão de D. Manuel II. Como se pode atentar no ponto seis, a roxo, há um sinal claro do efeito que o percurso teatral definido pela encenadora Filipa Alexandre tem sobre o conceito de uma visita guiada tradicional e do impacto sobre a audiência, que acaba por ser toldada por um certo desnorte ao ver-se “obrigada” a contornar o castelo, lidando assim com um novo mapa de memórias associado a um espaço fixo e concreto. Na fábula da Gula, há uma especificidade evidente na aproximação dos materiais com o lugar, portanto, o amorfismo do Conde permite que a própria marioneta seja o modelo do pecado, e esse efeito propaga-se à opulência do salão e aos seus panejamentos, pelo que há como uma espécie de dimensão antropológica, e é através deste exponencial de energia num único corpo – material, que o público sente dificuldade em distinguir onde a personagem se inicia e onde acaba, contribuindo para a clivagem e respectivo jogo teatral entre criado e amo.

O espectador chega por fim ao pecado da Preguiça, último reduto da viagem e zona territorial de relevo na estrutura arquitectónica e militar do Castelo de Santa Maria da Feira como atenta o ponto sete com a cor amarela. Estamos perante a Tenalha onde se assiste a uma mime ses corpórea entre a camponesa – bailarina, a marioneta e o local primordial de representação - o *Fosso*. Aí se explora uma linha histórica e de movimento em que o corpo da bailarina é impregnado pela dinâmica e inércia de um povo e dos seus soberanos, numa conformidade com o público e adereços de cena (fardos de palha e tecido colossal) que conflui para uma troca entre o corpo e o lugar

despoletando no espectador a necessidade de se libertar dos pecados mortais e de adoptar as virtudes que os opõe no seu regresso ao dia-a-dia.

Da análise final ao mapa do percurso é de salientar que todos os quadros históricos estão sempre num movimento constante, mantendo uma boa dinâmica na motivação e interacção com os diferentes tipos de público.

2.7. Experiências de criação de Marta Fernandes da Silva



Ilustração 55 - 1^os Estudos da Cenógrafa Marta Fernandes da Silva

A escolha do título *Experiências de Criação* não surgiu de ânimo leve, mas de uma profunda necessidade em alicerçar uma componente criativa a que estive intrinsecamente ligado. Graças à generosidade e cumplicidade do Director Plástico enVide neFelibata e da cenógrafa Marta Fernandes da Silva, tive a oportunidade de ajudar e acompanhar o processo de construção de uma marioneta que acabaria por aprender a manipular e a “dar vida”; fiquemos pois então com o depoimento da cenógrafa sobre o seu processo de criação para “As Sete Casas da Infortuna”:

“Antes de mais, não posso deixar de referir que, de todos os projectos em que até à data estive envolvida, “As Sete Casas da Infortuna” foi sem dúvida muito especial. Foi com ele que tive a primeira oportunidade de criar e construir marionetas. Uma experiência nova, sem dúvida, mas não menos diferente no que diz respeito ao meu processo de criação. E porque não há regras definidas, cada um tem as suas, umas vezes mais claras outras mais sombrias, fez parte do meu método a procura incessante de uma linguagem que pudesse servir o espectáculo, passando pelas fases de reflexão, pesquisa e a consequente elaboração do projecto. Independentemente da componente histórica do espectáculo que propunha uma viagem psicológica à mentalidade medieval, usando como mote os sete pecados mortais, e porque era de e com marionetas que se tratava, neste processo tive em conta os seguintes pontos que em muito contribuíram para o conceito plástico final:

- O espaço de representação não convencional (Castelo de Santa Maria da Feira);
- Estrutura do espectáculo em forma de percurso dividido em quadros individuais de representação;
- Espaços interiores e exteriores de diferentes dimensões;
- Aproximação e afastamento entre público e actor variável;
- Contracena entre actor/manipulador e marioneta

O resultado é um conjunto de sete marionetas moldadas em pasta de papel com cabeça, mãos e uma estrutura de ombros que serve de apoio ao figurino numa escala semelhante à humana. E porque cada marioneta representa uma personagem histórica do período medieval, achei por bem que, assumissem características e expressões faciais idênticas a cada uma dessas personagens. Para finalizar, a utilização de cores contrastantes, em nada próximas do real, tentam reforçar os diferentes pecados que cada uma das personagens simboliza.”



Ilustração 56 – 2ºs estudos da cenógrafa Marta Fernandes da Silva

2.8. A conexão entre as marionetas e o grotesco

“A marioneta, feita de matéria, de substância, é; existe. Representa-se a si mesma. Pode tentar ser outra personagem, mas na verdade é apenas ela mesma. A substância do seu ser existe apenas dentro e fora do palco – o que explica a atracção das marionetas, desde tempos imemoriais, por espaços não teatrais”.

No que concerne às palavras de Cariat Astles⁴³, creio que estas se esbatem com o trabalho de composição e construção acima referido, na medida em que há uma clara conexão entre o Grotesco e as marionetas do *Era uma vez...As Sete casas da Infortuna*. O carácter rude e amplamente expressivo das marionetas funde-se com o próprio meio envolvente proporcionando uma heterogeneidade entre o espaço de representação e um dos veículos de transmissão da mensagem num irresistível apelo dos opostos. No entanto, a componente positiva em torno do Grotesco também criou um certo desnivelamento e fragilidade na relação entre actor e a marioneta, pois esta assumia-se com uma presença tão forte e expressiva que o objecto inanimado poderia ganhar mais força em cena do que o próprio actor, daí a necessidade constante de policiamento para que os quadros históricos não perdessem coerência e a componente cómica – grotesca na correlação entre virtudes e pecados.

⁴³ Cariat Astles, Docente e Investigadora em Teatro de Marionetas (Reino Unido), Artigo sobre *O Grotesco, de Lorca a Kantor, e o seu legado*, publicado pela revista Sinais de Cena

2.9 Análise do mapa de figurinos de “As 7 Casas da Infortuna”

Na observação do processo de criação da figurinista Patricia Costa, trabalhei a partir da noção da dramaturgia inerente ao espectáculo, das articulações em termos do percurso teatral e espaço cénico e do cruzamento entre a visão da encenadora e da figurinista podendo dessa forma analisar o mapa de figurinos (gentilmente cedidos para o efeito) do *Era uma vez... As Sete Casas da Infortuna*.

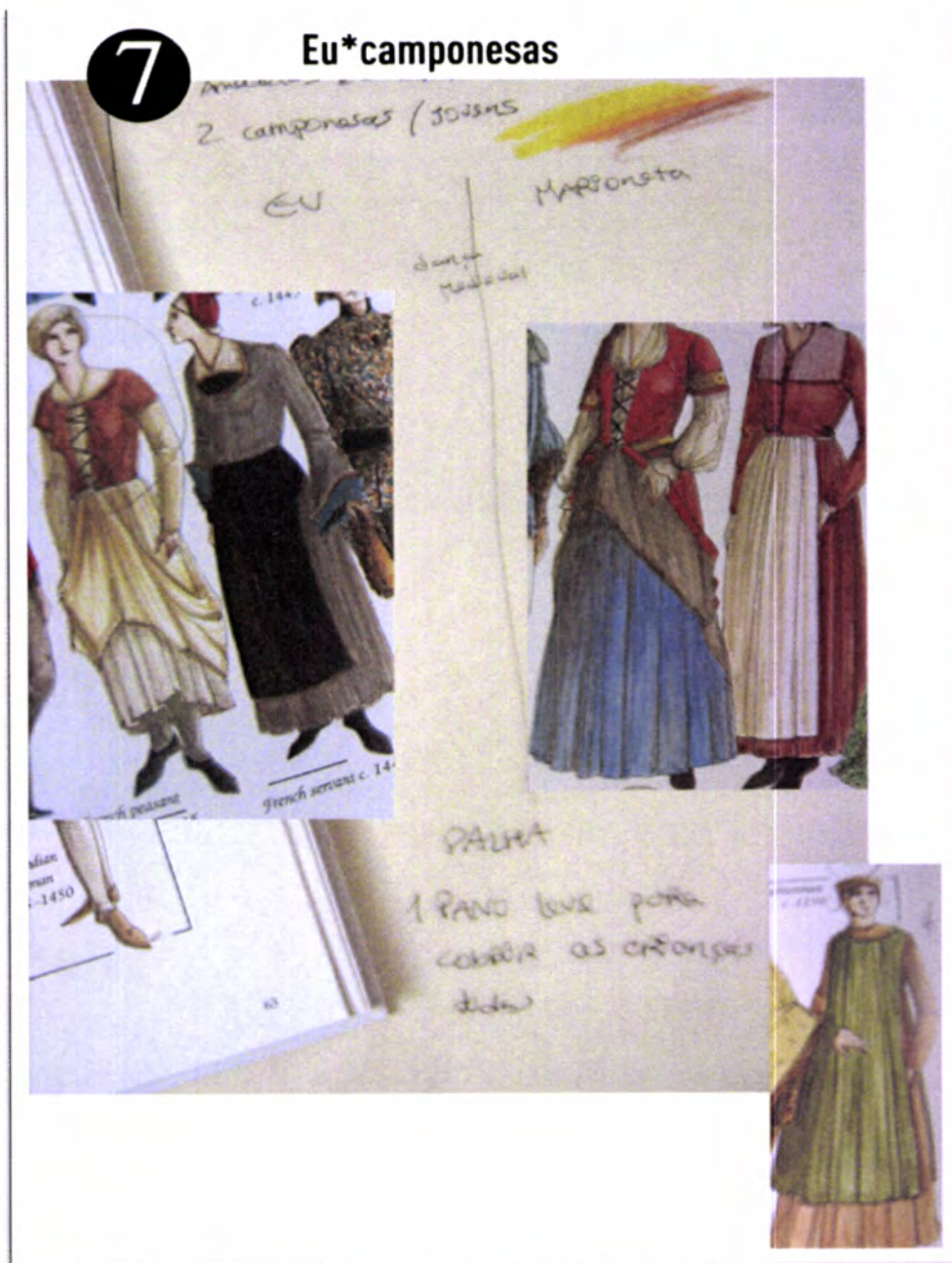


Ilustração 57 – Modelo de base para o figurino da Preguiça/“Camponesa” por Patricia Costa

Para elaborar um figurino teatral que se refira a uma época diferente da presente, é necessário fazer uma “viagem no tempo”, ou seja, é importante ter uma visão ampla sobre o objecto que se quer pesquisar e trabalhar (figurino), prestando atenção a tudo, ou pelo menos a grande parte do que o envolve. Assim sendo, foi de extrema importância a criação de um banco de imagens medievais por parte da encenadora Filipa Alexandre no blogue <http://www.assetecasasdainfortuna.blogspot.com>, permitindo ao grupo de trabalho e à figurinista uma clara percepção sobre a componente imagética pretendida.

É dessa forma que se conflui para a ilustração 57, onde se depara com o estudo do modelo de base para o figurino teatral da “camponesa” em torno da temática da Preguiça, e cuja particularidade se prende ao facto de a figurinista também assumir o papel de intérprete. A lógica de construção e composição assentou em figurinos teatrais condizentes com os estatutos sociais pré-estabelecidos, numa clara contraposição de cores entre actores, objectos cénicos e marionetas, apostando-se numa clara sobreposição de tecidos. O tom cromático adoptado para *o dom da preguiça* assume contornos entre os amarelos e os vermelhos optando-se por uma linha estética nos adereços de cena, ligando os mesmos a um cruzamento entre a palha e os panos castanhos e amarelos.

CLARA

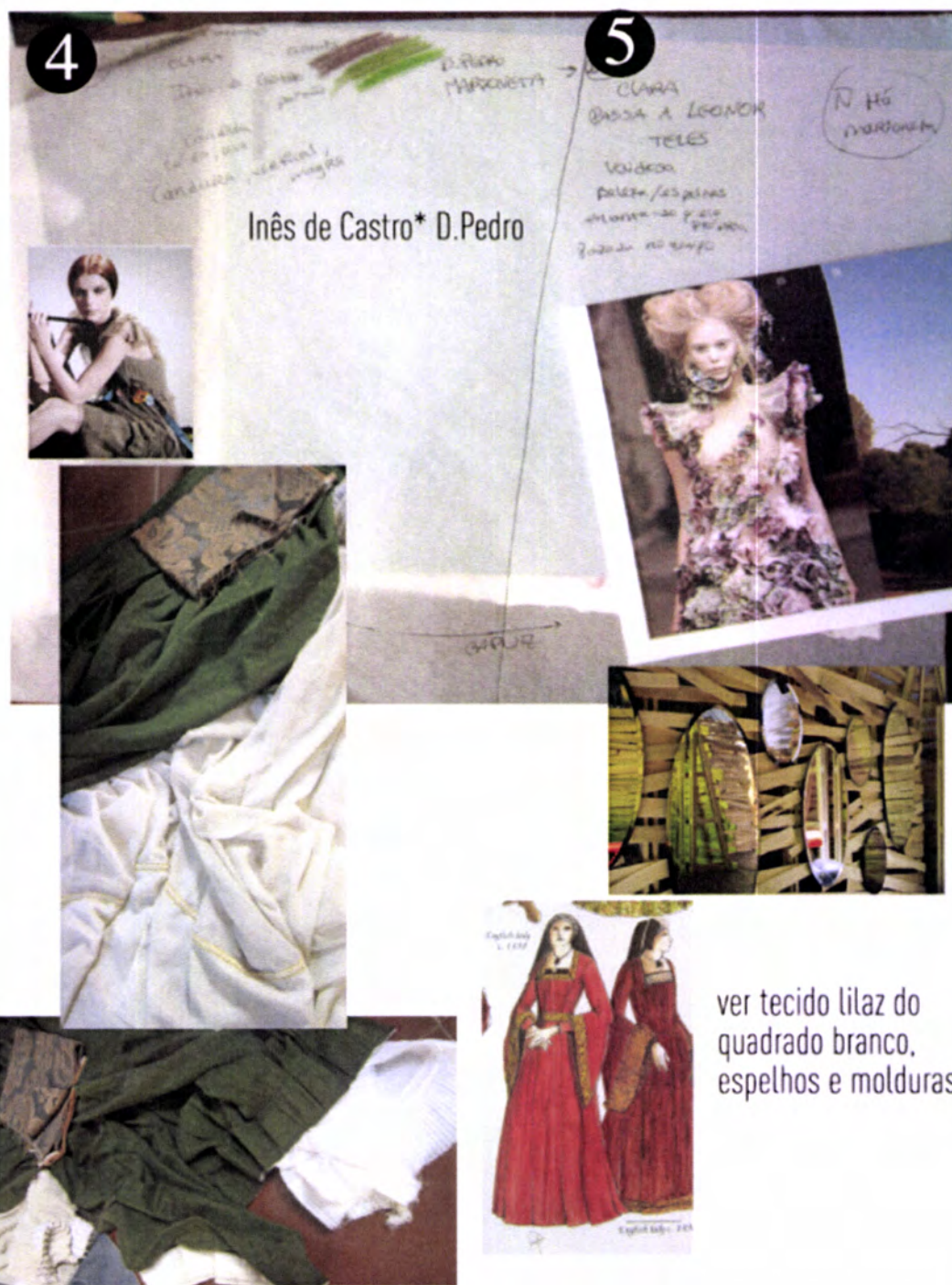


Ilustração 58 – Modelo de base para o figurino da Luxúria/ Inês de Castro por Patricia Costa.

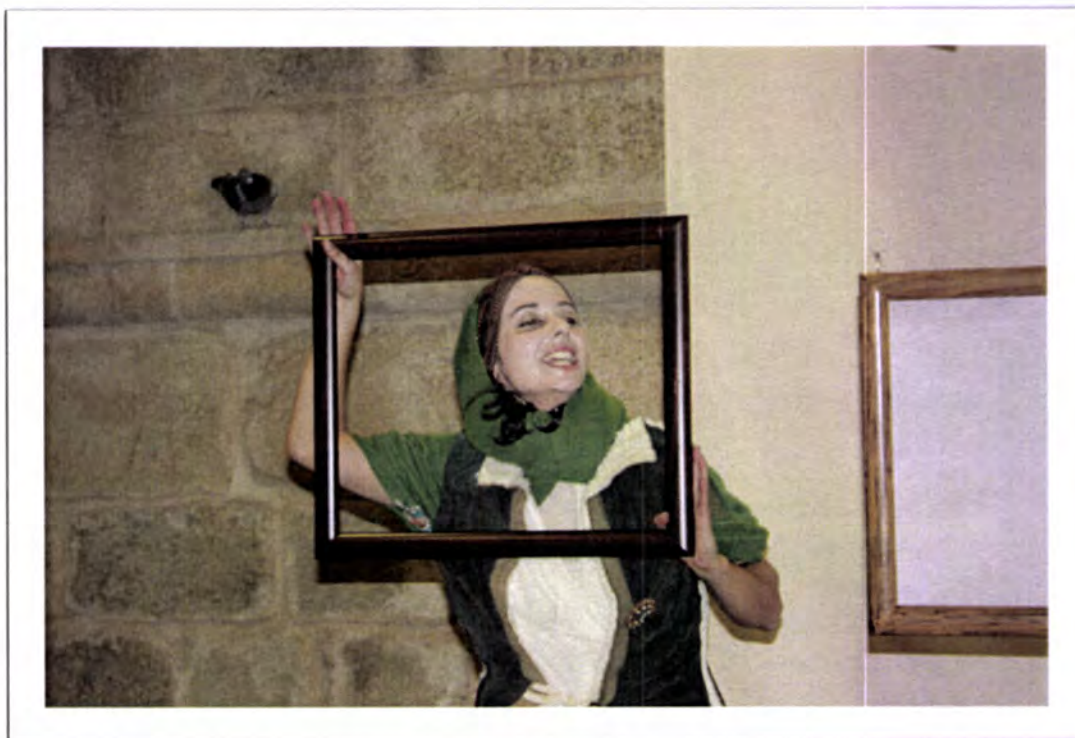


Ilustração 59 – Figurino Final de Patrícia Costa para o quadro histórico da Luxúria.

Houve uma clara opção da figurinista em adoptar uma cor base para todas as cenas do *Era uma vez*. Quanto ao modelo base da Luxúria as linhas predominantes foram os castanhos e os verdes, numa intenção de se inspirar no corte e estética de peças medievais específicas. A linha estética definida para as marionetas assentou na necessidade de criar panejamentos que definissem a sua altura, ou seja, a figurinista trabalhou os drapejados, os caimentos e os pesos dos tecidos, como forma de criar um certo volume nas figuras. A análise final à concepção dos figurinos teatrais espelhou uma pesquisa cuidada em torno das características de um tema tão abrangente como os sete pecados mortais, e o design criado captou a essência de uma linha estética simples, metódica e ao mesmo unitária, tanto nos figurinos concebidos para os actores como nos panejamentos das marionetas, em conformidade com as ideias bases da encenadora e numa complementaridade com o trabalho desenvolvido por José Carlos Machado, responsável pela elaboração de peças medievais específicas, nomeadamente calçado e cintos em couro.

Algumas conclusões sobre o processo de criação

A criação é, antes de mais nada, a plena concentração de toda a natureza espiritual e física.

Constantin Stanislavski

A partir das palavras de Constantin Stanislavski (AMARAL, Ana Maria, p.102 *Teatro de Formas Animadas*, São Paulo, 1996) podemos desconstruir o processo de trabalho de todos os intervenientes do *Era uma vez...As Sete Casas*, que a determinada altura foram sendo capazes de superar diferenças de interesses e de lógicas de construção individuais, confluindo assim para uma somatória de pequenos gestos e de conexões pertinentes ao nível da dramaturgia e composição contribuindo, dessa forma, para uma reflexão e concentração colectiva e pertinente sobre a simbiose entre o site específico, as marionetas, os sete pecados mortais e as virtudes que o contrapõem.

III. Experiências de Interpretação no contexto de um espectáculo-visita.

3.1. Relação entre Actor/ Marioneta/Meio Envolvente

J'habite où je peux, une maison ou une marionnette,

un corps de rêve, un petit corps,

un petit dé-corps en dehors de mon propre corps.

J'habite un reflet lancé à la volée aux yeux des spectateurs.

François Lazaro⁴⁴

A componente científica deste projecto esteve intrinsecamente ligada ao trabalho de campo que fui desenvolvendo nos ensaios, e à influência do meio envolvente, ao longo de oitenta e cinco apresentações públicas do espectáculo – visita: *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, no Castelo de Santa Maria da Feira, e aos respectivos ensinamentos que colhi dos T.M.M no que diz respeito ao universo das marionetas e das formas animadas. Sendo a vertente prática bastante forte, decidi incluir um diário de bordo e a respectiva reflexão que elaborei, tendo por base a minha experiência pessoal e profissional e os textos sobre *Site Specific* de Nick Kaye, o livro *Teatro de Formas Animadas* de Ana Maria Amaral e os artigos de Ilka Schonbein e de Philippe Genty publicados na revista *Alternatives Théâtrales n° 65 – 66*, do Institut International de la Marionnette. O plano de trabalho foi executado de uma forma bastante célere já que do dia **dezanove de Maio** até ao dia **um de Junho** de 2009 passámos da sessão teórica e expositiva do tema, para uma sessão de improvisação e composição estruturada e respectivo resultado final, tudo graças a uma metodologia pautada pela criação colectiva num bom nível de motivações e interacção entre o grupo sob a supervisão cuidada da

⁴⁴ Lazaro, François, *Marionettes*, n° 10, Charleville- Mezieres, 1986

encenadora Filipa Alexandre. Ou seja, os ensaios envolveram uma visão geral da peça, procurando-se delinear um percurso e estruturas teatrais coerentes, para depois se olhar para unidades cada vez mais pequenas refinando o detalhe, para juntá-lo numa única unidade ou todo. À medida que a peça foi ganhando forma, pude aperceber-me destes pormenores, na medida em que vivi todo o processo ao ajudar na preparação, construção e design das “peças” (marionetas) que acabaria por manipular, ganhando assim uma visão objectiva e crítica sobre toda a metodologia de trabalho e, de acordo com as palavras de François Lazaro, isso permitiu que as fundações do universo das marionetas e dos sete pecados mortais passassem a habitar o meu corpo.

3.2 Plano de Trabalho

No dia **dezanove de Maio** de 2009 demos início ao primeiro ensaio do espectáculo *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna* no Auditório Amália Rodrigues em Rio Tinto, sob a orientação da Encenadora Filipa Alexandre e com a seguinte equipa artística: Carla Alves, Clara Ribeiro, Janela Magalhães, Patrícia Costa e André P. Roussel. Da parte da manhã, tivemos a oportunidade de fazer um pequeno aquecimento colectivo e, de seguida, reunimo-nos. A encenadora distribuiu a cada Intérprete um conjunto de textos com dados histórico-culturais, com o claro objectivo de enquadrar cada actor perante a sua partitura de cena, abrindo desse modo perspectivas para a criação de diferentes dramaturgias para cada pecado. Quanto à pesquisa dramaturgica em torno da *Gula*, assinalei vários elementos a ter em conta, nomeadamente questões históricas, como a Crise Dinástica de mil trezentos e oitenta e três, diferenciando os apoiantes de Dona Beatriz e os apoiantes do Mestre de Aviz, a Batalha de Aljubarrota e o episódio em torno da Padeira a catorze de Agosto de mil trezentos e oitenta e cinco, as Cortes Gerais em Coimbra a seis de Abril de mil trezentos e oitenta e cinco e respectiva intervenção do Condestável D. Nuno Alvares Pereira a favor do Mestre de Avis, o Casamento de D. Filipa de Lencastre com D. João I no Porto a dois de Fevereiro de mil, trezentos e oitenta e sete. Sob outro prisma, e já numa clara referência à comida, foi abordado o tema da *Gula* na História. Após a nossa breve pesquisa, confrontámos os dados obtidos com a linha orientadora pretendida pela encenadora, que lançou ideias no sentido de uma reflexão para cada caso particular de forma a serem depois experimentadas no contacto com as marionetas: “É preciso brincar com a história sem a corromper; Procura frases simbólicas ligadas à comida; O Nobre está no topo, tudo o resto é lixo (criado)”⁴⁵. As linhas mestras da partitura de cena foram lançadas a partir desta conversa, ou seja, para lá de ter que nomear as personagens que queria ver retratadas, deveria mostrar a relação de poder entre elas, pois o criado ao ser rápido, leve, cómico e desastrado, teria que contrastar com um ser que não se mexe muito,

⁴⁵ Indicações de Filipa Alexandre aquando da primeira abordagem ao material de apoio.

que fala e adormece, e é dessa dicotomia que vive a fábula da Gula, porque o primeiro encaminha o público até ao Nobre, enfatizando os feitos do segundo.

Da parte da tarde, obtivemos o primeiro contacto com a marioneta e, num processo espontâneo, tentei anima-la logo ao primeiro toque como se fosse uma criança perante um brinquedo novo, testando várias frases “ *Não é digno de reinar sobre nós aquele que se contente com uma pequena refeição. Arraial, arraial por D. Beatriz, Rainha de Portugal. De Espanha nem bom vento, nem bom casamento, nem bom pranto e procurando nomes para as duas personagens: Teobaldo “ O Formoso”, Conde da Mealhada, e Gervásio – o criado. De seguida, cada um mostrou o resultado da sua experiência, abrindo assim a discussão sobre aquilo que se viu e experimentou perante o grupo de trabalho. As directrizes dessa discussão, tanto por parte dos colegas, como da encenadora apontaram para a necessidade de desconstrução, ou seja, o ponto de partida era bom, mas devia sintetizar mais, pois não era preciso tanta história; havia a necessidade premente de explorar o lado cómico, levando para o campo das acções físicas e da comida; já a nível formal era importante adquirir outro tipo de consciência pelo facto de serem duas personagens, primando pelo contraponto entre a marioneta e o criado distanciando dessa forma o movimento do corpo.*

O ensaio de dia **vinte de Maio** de 2009 dividiu-se em três fases distintas : o aquecimento, a componente teórica e a segunda sessão de exploração. Numa primeira fase, o grupo de trabalho reuniu-se para uma sessão de aquecimento colectiva com um enfoque em exercícios que permitissem que o corpo dos Intérpretes se reforçasse perante a árdua tarefa de manipulação da marioneta. A segunda etapa confrontou o grupo de trabalho com uma pequena sistematização teórico – prática por parte da encenadora Filipa Alexandre ao nível da manipulação, de forma a aplicarmos os seus ensinamentos na segunda sessão de exploração com a marioneta. A questão premente era a de ressaltar se a magia e ilusão das marionetas seria destruída pelo aparecimento dos performers. Assim o grupo de trabalho foi induzido a praticar uma “manipulação consciente⁴⁶”, pois os próprios movimentos dos ‘marionetistas deviam ser trabalhados para retirar qualquer hesitação perante o objecto manipulado, pois só assim o actor se

⁴⁶ Alexandre, Filipa – Expressão retirada da primeira parte do artigo *Marionetas – As três regras de ouro!!! Da Revista Marionetas enCena 03, editada pelos T.M.M.*

podia focar verdadeiramente na relação e jogo teatral com a marioneta. Já outra das prioridades na exposição prática desenvolvida pela encenadora incidiu na construção de um esquema global de movimento para que os actores se pudessem aperceber das possibilidades e limites das marionetas, delineando assim exemplos de acções básicas tendo por base as personagens – marionetas mostrando como cada movimento devia ser uma preparação para o próximo, seguindo sempre as premissas básicas do foco, da fala e do movimento, ou seja, a marioneta primeiro “pensa”, depois move-se e de seguida lança a palavra. Finda a segunda sessão exploratória e respectiva apresentação perante o colectivo, aprendi que: a nível formal nunca devia pegar a marioneta pelo meio, e teria que nivelar a relação entre actor e marioneta incutindo nesta (o Conde) um aspecto “animalesco” de faisão ou porco, ligando-a a uma relação intrínseca entre a Gula e comida.

Após a sessão de exploração da parte da manhã, e através da pesquisa de textos onde tentei alinhar a relação entre a Marioneta e o Criado, cheguei a um primeiro esboço do texto final da minha apresentação de cena e que exponho de seguida:

Gramilho – «Damas e cavalheiros, aproximai-vos com vagar, pois não quero o meu amo acordar. Atentai que ele acabou de jantar. Sou Gramilho⁴⁷, o pajem medroso e fiel do Conde Dão da Mealhada, e tenho uma história para vos contar. Vivi no meio do conflito entre D. Beatriz e o Mestre de Aviz e uns apregoavam: “Arraial, arraial, por D. Beatriz, Rainha de Portugal” e outros gritavam “Arraial, arraial, por Portugal”⁴⁸.

Conde Dão da Mealhada – «Gramilho! Acordaste-me, seu pobre miserável estais a contar tudo mal. Não é digno de reinar sobre nós aquele que se contenta com uma pequena refeição⁴⁹. Já lá diz o ditado: “De Espanha nem bom vento nem bom casamento⁵⁰ nem bom repasto. Não achais em Castela/ Uma boa morcela⁵¹/Um bom chouriço assaz.

⁴⁷ Nome retirado da obra de Barros D’Assunção José *Uma Cadeia de Cantigas de Escárnio*, página 19: “(na cantiga CV102 rebaixando as relações entre um tal Dom Gramilho e uma tendeira.)”

⁴⁸ Expressões da Época em clamor a D. Beatriz e a D. João I Mestre de Avis.

⁴⁹ A encenadora Filipa Alexandre relatou uma crónica de Montanari – “O episódio relatado por Liutprando de Cremona no século X, segundo o qual se recusou a coroa de rei dos francos ao Duque de Espoleto por causa do seu apetite muito fraco (“não é digno de reinar sobre nós aquele que se contenta com uma pequena refeição”).

⁵⁰ Expressão Popular Portuguesa

⁵¹ Esgaravunha Garcia, D. Ferman, cantiga CBN 1511: “Non acharedes, en toda Castela/ graças a Deus, de que mi agora praz, melhor ventrulho nen melhor morcela”.

Fui para Aljubarrota, fiel a Nuno Alvares e ao Mestre de Avis, e cedo lá encontrei uma pequena petiz/ Que Lava bem e faz boas queijadas. E que sabe bem moer e amassar⁵² e com sete pauladas um espanhol soube cozinhar. A vitória encheu-nos o papo. E após um majestoso manjar pude por fim clamar Viva D. João I. El Rei de Portugal. Gramilho! Traz-me mais pão e vinho».

A análise após a introdução de uma estrutura de texto na partitura recaiu sobre as dificuldades na manipulação e respectiva coordenação de acções, onde deveríamos ter em consideração que as cenas ficaram bastante pesadas e dramáticas e, dado que estavam a ser enquadradas para um determinado tipo de público, a encenadora apelou a uma maior suavidade. A reflexão desta sessão cingiu-se a uma clara necessidade de dar mais espaço às acções físicas, abandonando o lado explicativo e cerebral na abordagem ao criado, pois este estava a tornar-se muito lento. O caminho a explorar deveria ser um lado mais físico e divertido, pois ele está ali para servir sem muitas preocupações, enquanto, para o Conde, tudo é um pretexto para falar de comida. Ao nível técnico, fui sentindo dificuldade em distanciar a marioneta do meu corpo, pelo que devo ganhar uma maior consistência nos princípios da “manipulação consciente”.

Nos ensaios de dia **vinte e um de Maio** de 2009, iniciámos o ensaio com o aquecimento habitual para nos embrenharmos na terceira sessão de improviso já com uma certa necessidade de estruturarmos o que havíamos trabalhado nas sessões anteriores. A prioridade nesta etapa foi a de ligar todos os pontos que fui estabelecendo com a marioneta, por forma a aprender a conviver com ela, pois a informação que possuía tanto ao nível da construção como da manipulação bloqueavam-me a partir do momento em que pretendia estabelecer « contacto ». O meu corpo estava programado para a relação convencional entre Actor/Texto/Jogo Teatral e, de um momento para o outro, fui confrontado com a relação Actor/Objecto e tive de aprender a jogar, a ver e a escutar e para esse efeito tive que emprestar o meu instrumento de trabalho para a absorção do abecedário da manipulação: o foco – a fala – o movimento. De certa forma, fui crescendo com a marioneta num processo em que “ambos” (actor/marioneta) estávamos a construir uma história para a fábula da Gula e, a determinada altura, as palavras não passavam para o meu corpo, o que retirava credibilidade à cena. Eu estava

⁵² Esgaravunha Garcia, D. Fernan, cantiga CBN 1481: “ ca lava bem e faz boas queijadas e sabe ben moer e amassar”.

duro e tenso, como se cada gesto fosse um suplício, sem pontos de apoio, o que condicionava a ideia de unísono/todo, já que, a determinada altura, o foco perdia força, não incidindo sobre a marioneta sendo essa a situação ideal já que «corpo são vai ter boneco são⁵³».

Nos ensaios do dia **vinte e dois de Maio** de 2009, conjuntamente com a encenadora, pude estruturar a partitura e dramaturgia de cena do pecado da Gula, tendo por base um processo de composição pessoal, colocando em cena, com as marionetas, somente aquilo que possuía. Esta tarefa de ir “vivendo com a marioneta” fez com que eu me repartisse no duplo sentido do marionetista e do actor, assumindo as dificuldades inerentes aos dois processos como mais tarde constatei no registo videográfico da reestruturação da cena da Gula, tive que superar obstáculos numa tentativa de estabelecer e criar um diálogo comigo mesmo como atenta o texto abaixo:

A Gula de D. Pedro de Meneses

1ª Parte:

Entrada de Gramilho (personagem *do criado com as respectivas transições entre o “snobe “ e o “ nervoso”*)

Gramilho: Damas e Cavaleiros. (*toca a sineta*) Damas e Cavaleiros; Damas e Cavaleiros não há tempo a perder o Conde D. Pedro de Meneses (*levanta o braço, gesto do Gramilho snobe*) já vos irá receber (*caminha*).

Ai Gramilho! Gramilho! Esqueci-me de lavar a Praça das armas. (*Transição para o Gramilho Nervoso*)

D. Pedro de Meneses (*levanta o braço*) vos irá falar dos feitos heróicos de D. Pedro de Meneses (*levanta o braço, gesto do Gramilho snobe*); da amizade de D. Pedro de Meneses (*levanta o braço, gesto do Gramilho snobe*) com D. João I Rei de Portugal; das batalhas de D. Pedro de Meneses (*levanta o braço, gesto do Gramilho snobe*) e das festas de D. Pedro de Meneses (*levanta o braço, gesto do Gramilho snobe*).

⁵³ Simões, Chico in- Tema 2 – Formação em Marionetas, Revista Adágio.



Ai! Gramilho! Gramilho! Esqueci-me de limpar a tenalha. (*Transição para o Gramilho Nervoso*)

Em 1383 morreu o nosso Rei D. Fernando. Portugal não tinha um Rei. De um lado D. Beatriz e o Rei de Castela lutavam contra o Mestre de Avis.

Ai Gramilho! Gramilho. Já não há vinho nos pipos! (*Transição para o Gramilho Nervoso*)

O Rei de Castela invadiu o nosso reino. Os dois exércitos lutaram em Aljubarrota. (*Riso*) Nós ganhamos, Portucale.

Ai Gramilho! Gramilho! Esqueci-me do pão (*Transição para o Gramilho Nervoso*)

Irei levar-vos ao meu Mestre: D. Pedro de Meneses (*levanta o braço, gesto do Gramilho snobe*). D. Pedro de Meneses (*levanta o braço, gesto do Gramilho snobe*) estão aqui as damas e os cavaleiros.

2ª Parte:

Entrada de D. Pedro de Meneses

Acção física: Gramilho manda sentar o público (postura física/altiva). Aproxima-se de D. Pedro de Meneses e vai sussurrando o seu nome; toca-lhe na cabeça; D. Pedro de Meneses ressona. D. Pedro de Meneses ataca Gramilho; agarra-lhe o pescoço este chega-se para trás (curvado)

Conde D. Pedro de Menezes - Gramilho seu miserável! Onde está o pão? (*olha para a frente e apercebe-se do público; Gramilho volta à posição inicial; fala para o público*)

Oh Damas e Cavaleiros. Sou D. Pedro de Meneses... eu estava a jantar quando o El Rei D. Fernando morreu.

(pensa em comida e adormece; Gramilho anda de um lado para o outro desvairado à procura de comida: (pão)

Trouxeram para a mesa 2 pratos: (*dar tempo*) 1 galinha choca espanhola e faisão português. Sorri para a galinha, mas escolhi o faisão. De Espanha não vem bom vento, bom casamento, nem bom repasto. Faisão; Faisão; Faisão.

(D. Pedro pega na comida e devora-a)

Juntei-me à causa do Mestre de Avis e parti para a batalha contra os Mouros no meu cavalo *(começa a cavalgar/o cavalo relincha cansado)* Só que esqueci-me do farnel e tive que voltar para trás...Gra-milho!

(D. Pedro fala com a voz esgotada e adormece; Gramilho vai à procura de comida e coloca-a junto de D. Pedro e trás uma garrafa de vinho).

(D. Pedro acorda e ataca Gramilho e grita-lhe como se estivesse fora do castelo virado para a frente)

Milho! Grã – Milho! Seu execrável. Prepara-me o F-a-r-n-e-l *(num tom ameaçador; Gramilho chega-lhe a comida).*

Quero Perninhas de Galo com Azeite; Faisão com Castanhas e Vinho, muito vinho.

(D. Pedro pede a comida num tom alegre e calmo. Gramilho dá-lhe de beber; D. Pedro bebe de uma forma alarve).

Voltei para o campo de batalha e só vi Mouros, vi espanhóis, vi qualquer coisa

(D. Pedro cavalga e chega-se para a frente para “ver espanhóis”; abre o alforge e tira as pernas de frango/finge que come e que luta com a espada de 1 lado para o outro; senta-se na poltrona faz 1 gesto de vitória e adormece)

Abri o alforge, na mão esquerda levava uma perninha de galo e na direita uma espada e zás...zás.raum raum raum. Triunfámos!

(D. Pedro acorda; olha para o lado esquerdo; olha para o lado direito (D. Filipa) faz uma vénia)

Eu! D. Pedro de Meneses recebi o convite para o casamento real entre Mestre de Avis e uma senhora branca, magra e Inglesa, D. Filipa de Lencastre, Rainha de Portugal *(Vénia)* de repente olho para a frente *(adormece...Gramilho trás o faisão; D. Pedro acorda e come).*

Olho para a frente e vejo Faisão; Faisão; Faisão...estava tão esfomeado...estava tão esfomeado (*cai para trás*). Gramilho seu miserável... ..eu quero dormir. (*adormece*)

Gramilho – Senhores, tereis agora de sair, peço-vos para saírem, rápido, rápido, (*Levanta o braço, gesto do Gramilho snobe*).

Ai Gramilho, Gramilho o azeite! Gramilho, seu miserável! (*Transição para o Gramilho Nervoso que expulsa os convidados e depois chora*)

O texto *A Gula de D. Pedro de Menezes* exigiu uma dramaturgia específica, dado que a marioneta encerra uma vontade premente de imagem e movimento, daí a necessidade de dividir o texto em duas partes, uma correspondendo à personagem do criado e às suas respectivas transições de “personalidade”. A segunda parte focou-se na personagem – pecado o Conde D. Pedro e na sua soberba perante a comida e o poder, manifestando esse jugo de opressão diante o criado, que através de gestos, pausas, e momentos de silêncio revela a forte tensão entre forças diametralmente opostas. Até à tomada de atenção perante essas forças, tive que alterar a minha” realidade” tanto como actor e como indivíduo, na medida em que apesar de ser, indubitavelmente o ponto de partida do pecado da Gula numa espécie de veículo que desloca o seu corpo e voz para um espaço teatral e universo próprios, estando também consciente que a marioneta não permitiria atalhos ou facilidades na construção do jogo teatral. Daí que o papel da encenadora tenha sido de extrema importância na medida em que soube potencializar desde o primeiro dia de ensaios a nossa imaginação e capacidade criadora. No que concerne à *Gula* alinhavou a partitura de cena a partir de uma ideia base: a necessidade do homem (o Conde D. Pedro de Menezes) pela comida e respectivas implicações dessas obsessões perante aqueles que o rodeiam (o criado Gramilho).

A nível formal, incutiu princípios base do marionetista de forma a harmonizar e estabelecer uma relação adequada entre parceiros: intérprete e marioneta. Esta dualidade que acabei por viver ao transformar-me num actor – marionetista fez com que tivesse de adquirir um rol de novas competências num curto espaço de tempo. A transposição desse saber entra em conformidade com princípios do actor “convencional”, como o

sentido do peso e da própria ocupação e direcção corporal do espaço, mas cuja necessidade de ganhar fluidez e “vida” perante a marioneta, obriga a trilhar várias rotas ao mesmo tempo, assim sendo, era essencial encontrar-me na voz da mesma, já que o resto viria por si, através da cadência de movimentos e da construção da narrativa. A construção desta acção teatral apelou à somatória de pequenos gestos, na medida em que ambas as personagens “nasceram” através do acto de exploração e introdução de pequenas muletas físicas que acabariam por ganhar camadas mais específicas no desenrolar dos ensaios e das apresentações. No que concerne o criado, as indicações iniciais apontavam para um ser bastante ágil num claro contraponto com a figura do Conde, mas sob esta aura dinâmica pairava sempre um medo constante perante o seu amo pelo que a introdução da dualidade entre o “snobe” e o “nervoso” enriqueceu a interacção com o público e a forma como Gramilho lidava com o próprio medo e opressão. Mostrava-se “snobe” e embevecido pelo poder na ausência do seu amo num comportamento apoiado pelo timbre de voz e gestos altivos «: *Damas e Cavaleiros. (toca a sineta) Damas e Cavaleiros; Damas e Cavaleiros não há tempo a perder o Conde D. Pedro de Meneses (levanta o braço, gesto do Gramilho snobe) já vos irá receber (caminha)*». Mas à medida que se aproximava do salão de audiências o subconsciente ganhava uma maior predominância e o gesto “snobe” passava a ser utilizado como mais um indicador da frágil relação entre as personagens: «*Ai Gramilho! Gramilho! Esqueci-me do pão (Transição para o Gramilho Nervoso)*». Já a gestualidade criada em torno do Conde nasce de expressões e dinâmicas corporais próprias, ou seja, esta personagem estaria sempre ligada a um pecado subjacente, pois a própria concepção do seu corpo submetê-lo-ia a um espaço concreto, dando azo a conotações de um ser pesado e “amorfo”. As sessões exploratórias incidiram nestas características, modelando-as através de traços mais acutilantes e cómicos, associando-

os a picos de agressividade perante o criado ou a relatos com comida «*Voltei para o campo de batalha e só vi Mouros, vi espanhóis, vi qualquer coisa. Abri o alforge, na mão esquerda levava uma perninha de galo e na direita uma espada e zás...zás.raum raum raum .Triunfámos!* (D. Pedro cavalga e chega-se para a frente para “ver espanhóis”; abre o alforge e tira as pernas de frango/finge que come e que luta com a espada de 1 lado para o outro; senta-se na poltrona faz 1 gesto de vitória e adormece)» e no cruzamento em rede de vários movimentos simples como: galopar a cavalo, deliciar-se perante faisão ou combater espanhóis e mouros espelhando desse modo os princípios básicos para uma boa manipulação.

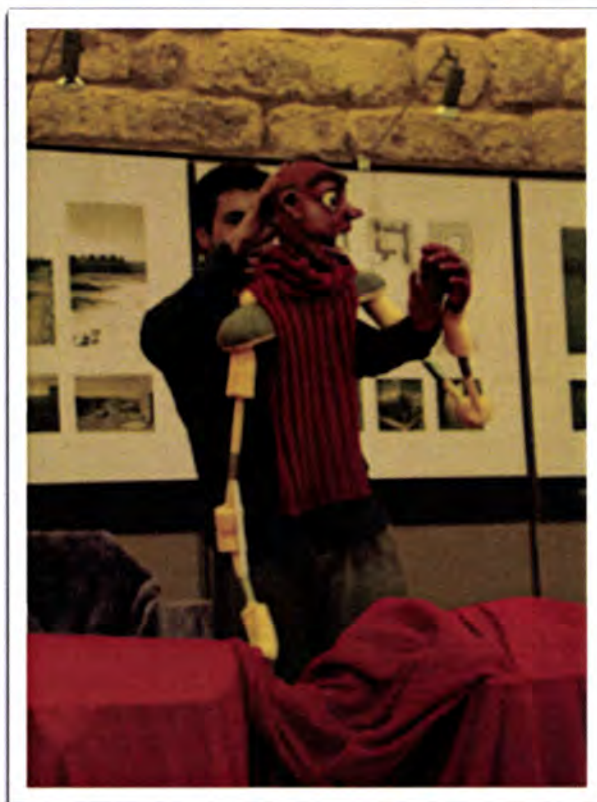


Ilustração 60 – D. Pedro de Meneses. Foto de Clara Ribeiro

Este aspecto foi gratificante pois, ao assistirmos às cenas dos nossos colegas de forma a entendermos o fio condutor e respectiva duração do espectáculo, fomos confrontados pela primeira vez como observadores, ou seja, apesar de estarmos cientes dos quadros históricos em questão, o contacto com o espaço natural de representação, como que nos

“abriu os olhos” para a realidade. Houve uma espécie de abatimento do tabu não se distinguindo, daqui por diante, o material e a ferramenta, tal a simbiose entre a partitura de cena e o local de representação apesar de uma notória falta de ritmo desde o pecado da Inveja até ao da Preguiça. Há pois uma série de trocas entre o corpo e a terra (Castelo) permitindo um espaço dinâmico em que os intérpretes teriam de deixar que o trabalho impregnasse todos os elementos ao seu redor. A reflexão da encenadora nesse sentido apelava para que avançássemos mais fundo, construindo o corpo como significado, material e lugar de trabalho. Quanto à cena da *Gula* eu teria que incutir indubitavelmente diversos níveis de coerência ao longo do quadro histórico. O primeiro nível recaiu sobre o processo de transição entre os diferentes pecados pois devia esperar pelo sinal da atriz Clara Ribeiro «*vem aí o Mestre de Avis*»⁵⁴ e só depois é que tocaria a sineta para atrair o público até mim. É essencial que o criado controle a audiência e não o oposto, visto que o seu “papel” é o de guiá-los pelo percurso, não existindo a necessidade de parar durante a cena para falar, pois essa atitude provocaria uma quebra na dinâmica do jogo teatral, aplicando-se a mesma regra na transição entre o lado “snobe” e o “nervoso” pois, quando o Gramilho está nervoso, a intenção é a de reforçar esse pânico. No fundo teria que arcar responsabilidades como Intérprete, na medida em que estava a evocar energias de um modo insuficiente, influenciando o ambiente da cena. Daí que seria necessário deixar o conde “crescer” através de acções simples como mexer a cara ou rressonar, pois o “boneco” ganharia mais expressividade. Isso implicaria o redobrar de questões técnicas na medida em que, ao segurar a cabeça da marioneta com mais firmeza, impedia o excesso de expressividade no actor. Antes de descurar atitudes subjacentes e uma respectiva ligação ao corpo era essencial reforçar o grau de importância das tarefas domésticas do criado imprimindo assim um lado frenético, esquizofrénico, e preocupado no cumprimento das suas funções sendo que, do outro lado da barricada, a atitude do Conde teria que ser mais permissiva para o “farnel” do que para os campos de batalha. A dicotomia entre os vários sintomas das personagens revela um conflito premente entre pecados, virtudes, e problemas de relacionamento quotidianos num espelho claro da sociedade actual.

⁵⁴ Ribeiro, Clara – excerto do texto *Eu Leonor, a Rainha mais bela do Reino*.

No dia **vinte e seis de Maio** de 2009, coube à encenadora Filipa Alexandre o papel de promover a análise ao ensaio no Castelo de Santa Maria da Feira junto do grupo de trabalho e, desde logo, surgiram preocupações quanto ao pecado da *Gula*, nomeadamente ao nível da energia, ou seja, era preciso “curtir” a cena tendo a noção de que sou eu que controlo a situação, daí que não é preciso ter medo do ridículo, sendo fundamental imprimir “alegria” como se fosse um miúdo de 15 anos. Nota-se que a cena está construída, que existe um núcleo definido mas há que criar um subtexto para a marioneta, pois é através desse “espaço interior” que se mantém o equilíbrio da cena.

Como esta partitura concentra uma amálgama de personagens, no fundo são três seres que se digladiam no universo da *Gula*: o criado que quer ser criado (ascender socialmente), revelando um ar “snobe” e “altivo” perante a audiência, o criado que é um “rato” (é o 1º a fugir) perante a sombra do poder, e em sùmula o Conde que se move no seio da opulência, relacionando-se com o mundo exterior através de pruridos de opressão e desejos alarves. É essencial que exista um certo nivelamento entre a personagem que vemos cá fora (Criado) e a de lá de dentro (Conde), assim as acentuações «Gramilho! Gramilho!» têm que ser mais rápidas e menos agressivas, obedecendo a um princípio, meio e fim, pelo que essa atitude contribuirá para a perda do lado narrativo e descritivo do criado. Ao abrir esta brecha, os aposentos, batalhas e feitos heróicos de D. Nuno acabam por insuflar tempo e “ânsia de viver” na marioneta, o que indubitavelmente contribuirá para que a mesma ganhe tanto peso como o actor. Eis um sistema onde os intérpretes (Actor e Marioneta) são o veículo da arte: o material, o distribuidor, o iniciador e o receptor através de corpos activos e em pleno vigor com o meio envolvente. Da parte da tarde estive a explorar várias ideias e sequências de movimento:

Uma cadência nervosa nos braços e corpo para a faceta “nervosa” do criado, apostando para a faceta “snobe” do Gramilho um processo de “repetição” do mesmo gesto. A introdução de elementos associados ao poder como um anel foi uma das vias utilizadas com o intuito de reforçar a “presença” do Conde perante o público.

Nos ensaios de dia **vinte e sete de Maio** de 2009 após o aquecimento inaugural cada um explorou a sua cena, seguindo-se um debate sobre as mesmas na presença da

encenadora que apelou a uma clara necessidade de reforçar os laços entre o centro de gravidade do actor (o seu corpo e a sua mente) e o centro da marioneta pois só dessa forma é que se poderia fomentar empatia com as personagens. E é pois no seguimento dessas dificuldades que as palavras de Stephen Mottram⁵⁵ assumem uma importância acrescida: *“É importante o marionetista ter a noção de que todos os movimentos no palco significam algo para a audiência. Para comunicar claramente com o público, devemos geralmente reduzir os movimentos da marioneta ao essencial, com o objectivo de termos a certeza de que passamos a informação certa”*.

Essa redução passava nomeadamente pela procura de um click de arranque e de viragem para o Gramilho “nervoso” que permitiria uma divisão mais clara entre os diferentes estados de espírito da personagem: já que o “snobe” teria indubitavelmente que adoptar outro tipo de saída e presença em cena contribuindo assim para uma melhor percepção do público perante a clivagem do criado. Quanto ao Conde D. Pedro de Menezes, seria preciso brincar mais com o lado guloso da personagem faltando por exemplo um arroteo mas também se podia brincar com o facto de ele estar constantemente a comer a “mão” de Gramilho enquanto devorava as refeições. Contudo, não convém que ele perca velocidade na cena do casamento e do farnel só pelo facto de ele adoptar um lado trêpego e bonacheirão, o que não invalidaria a introdução de objectos para ele pegar como uma bandeja, ou uma garrafa de vinho sem nunca perder esta relação entre a base mecânica e emocional do movimento. Há, pois, uma lógica formal no estreitar de relações com o trabalho estabelecido, o que implicou prioridades em termos de movimento e do impacto do design na performance e na expressão de movimento das nossas marionetas, numa mescla de conexões e interconexões entre vários processos de aprendizagem e na relação do corpo com a memória. Aí, o corpo torna-se um lugar onde um evento como a Gula é activado perante o público.

⁵⁵ A encenadora Filipa Alexandre abordou os princípios defendidos por Stephen Mottram na Revista dos T.M.M , Marionetas em Cena. Este é um artista, artesão e marionetista. Em 1980 juntou-se a uma companhia inglesa tradicional de teatro de marionetas e, em 1982 obteve uma bolsa de estudo do Arts Council para frequentar a Escola Húngara Estatal de Teatro de Marionetas de Budapeste. Desde 1985 que produz os seus próprios espectáculos. Desenvolveu, a partir de 1988, uma linguagem teatral única, ao explorar de uma forma inovadora a relação entre a música electroacústica, a imagem e o movimento.

Nos ensaios de dia **vinte e oito de Maio** de 2009, a parte da manhã foi dedicada ao aquecimento em grupo para de seguida apresentarmos duas passagens da cena e obtermos o respectivo ponto de situação com a encenadora Filipa Alexandre: “*É necessário disfarçar a “entrada” da marioneta. Não ficar tão preso à marcação, ou seja, não tencioná-la, e para isso é necessário fazer a cena mais devagar, de forma a descontraír mais os movimentos*”⁵⁶. A importância do todo na cena é fundamental, daí que deva procurar uma constante consciencialização do gesto e do movimento pois o Teatro, como se sabe, é um encontro de formas, cor, movimento, ritmo que convergem na comunicação e partilha de ideias e sentimentos. Essa confluência é evidente na elaboração dos quadros temáticos sobre os pecados como atenta a ilustração 57, onde o actor Janela Magalhães revela um trabalho comum a todos os intérpretes do espectáculo ou seja, a manipulação à vista e respectiva contracena entre actor/manipulador e marioneta e respectiva complementaridade entre ambos. A partir da ilustração cinquenta e sete gostaria de dar a conhecer outro ponto de vista do trabalho que se desenvolveu no Auditório Amália Rodrigues em Rio Tinto, pelo que irei focar-me no pecado da Inveja e pesquisa do meu caro colega Janela Magalhães, dando assim novas perspectivas sobre o processo criativo, nomeadamente através do seu testemunho pessoal⁵⁷



Ilustração 61 – Actor Janela Magalhães com a Marioneta “O Bispo Negro”, foto de André P. Roussel

⁵⁶ Alexandre, Filipa – indicações para a cena da Gula aquando dos ensaios no Auditório Amália Rodrigues em Rio Tinto.

⁵⁷ Magalhães, Janela – reflexões aquando dos ensaios no Auditório Amália Rodrigues em Rio Tinto.

“Acredito que as marionetas dão ao olhar humano uma distanciação sobre tudo o que torna possível criar o mundo de fantasia, mesmo com temas mais duros para a nossa sensibilidade. O que acredito ser profundamente positivo porque isso cria aos artistas intervenientes uma sensação de superação, de tempos ultrapassados que já não fazem parte de nós.

Não sendo um actor com extensa experiência em marionetas, este processo foi uma surpresa para mim. A forma de manipulação ainda mais, porque se tratava de manipulação directa, ou seja, sem fios e sem varas. No meu mundo interior, foi surpreendente ver viver a marioneta. Foi surpreendente quando passava da consciência da fantasia do personagem para a consciência do actor. Porque quando via a vida do boneco ao mexer nas minhas mãos, parecia que mexia sozinho, que estava vivo. “

Janela Magalhães

No geral, poderei constatar que o testemunho do actor Janela Magalhães corresponde a um sentimento global que afectou o grupo de trabalho (com excepção as marionetistas Clara Ribeiro e Filipa Alexandre) na medida em que a bailarina Patrícia Costa, a actriz Carla Alves e eu próprio tentamos apropriar-nos da matéria de um modo reflexivo e expressivo. É aqui que a questão da formação, do abecedário da manipulação foi essencial para ambos construirmos o nosso próprio percurso e processo criativo num curto espaço de tempo, pois conseguimos revelar-nos no material e lugar de trabalho, graças ao papel das marionetistas, tanto ao nível teórico como prático.

Há aqui uma premissa fundamental, a necessidade premente de retirar o “verdadeiro potencial” das marionetas, ou seja, de não enfrentar o público e o palco sem uma consciência clara em termos de manipulação. Pelo que cada um de nós teve que absorver todas as questões técnicas desta área artística: como a necessidade do andar, corresponder a um movimento natural do actor e da marioneta; alargando depois a outras premissas como o foco (o modo como a marioneta olha) e a fala contaminando-as com um corpo disponível numa dissolução de fronteiras e limites entre o actor e a marioneta.

No dia **um de Junho** de 2009 o grupo de trabalho rumou até ao Castelo de Santa Maria da Feira e colaborou na montagem das cenas. Este aspecto permitiu rentabilizar os intérpretes para uma familiarização com o espaço de representação cénica, antes do ensaio individual de cada cena. Aí, tentamos trazer o “corpo para fora” sempre num processo constante, numa clara simbiose com arquitecturas construídas (o Castelo) e com diferentes significados e narrativas onde os nossos corpos e o das marionetas passaram a ser o principal sujeito de toda uma estrutura. Daí a necessidade em alinhar todo o material e jogo teatral antes do confronto e partilha com o público: «*Subir um pouco mais o foco da marioneta*» ou «*Perder mais tempo na transição do Gramilho “nervoso” para o Gramilho “snobe”*»⁵⁸ foram premissas defendidas pela encenadora Filipa Alexandre para reforçar todo o potencial do quadro histórico da Gula. É uma lógica onde cada intérprete localizou o seu corpo perante um espaço físico e arquitectónico apropriado, ou seja os objectos e narrativas tiveram que ser manipulados e construídos de forma a adquirirem uma nova identidade e recepção perante o espectador. A partir do momento em que os visitantes atravessaram a Porta da Barbacã a ideia tradicional de “visita” esbateu-se com a metáfora dos sete pecados mortais e de todo um universo subjacente, graças ao papel dos actores e marionetas como atenta a ilustração 60; mas também através da presença de diversos materiais teatrais que reforçaram a sacralidade e o carácter lúdico de um novo espaço de representação não – convencional.



Ilustração 62 – Filipa Alexandre e Velho Soldado na Praça das Armas. Fotos de André P. Roussel

⁵⁸ Alexandre, Filipa – *Indicações aquando dos ensaios no Castelo de Santa Maria da Feira*

O dia **dois de Junho** de 2009 corresponde à estreia do espectáculo *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna* no Castelo de Santa Maria da Feira, e, após onze apresentações públicas num só dia, perante onze tipos de público e de diferentes dinâmicas, senti que fui perdendo um certo rigor técnico ao nível da manipulação. Tive que adaptar-me a vários factores, como as dificuldades logísticas e espaciais no percurso da gula, nomeadamente nas escadas, onde os miúdos sentiam dificuldades em descer, e o factor tempo a acelerar a cena devido à sobrecarga de grupos. A nível global, creio que as apresentações foram positivas; ao longo dos dias tentei manter a dinâmica da cena tanto ao nível do ritmo como da energia e da técnica. Nomeadamente, tendo em linha de conta as diferentes reacções e relações entre o palco e a audiência, já que cada espectador reage diferentemente perante um mesmo objecto, o que condicionará sempre a forma como o mesmo é visto e interpretado. Cabe pois ao actor o papel de xamã, numa espécie de ritual em que ele tenta convencer os seus ouvintes que o foco de atenção é partilhado pela marioneta e que a mesma está viva em todo o seu esplendor: a sua voz toca-nos, a sua personalidade atormenta-nos e os movimentos do seu corpo nunca nos deixarão indiferentes (como atenta a ilustração 62).



Ilustração 63 – André P. Roussel no papel do criado Gramilho perante o público escolar. Foto de enVide neFelibata.

Conclusão

“Eu deixei a marioneta tomar posse (apossar-se) do meu corpo”⁵⁹.

Ilka Schonbein (2000:24)

Aproprio-me das palavras de Ilka Schonbein para tentar explicar a relação que estabeleci com a marioneta ao longo deste vasto processo de criação. De acordo com as indicações da encenadora Filipa Alexandre, a ideia é que nós não nos apaguemos em relação à marioneta, isto porque somos duas personagens do início ao fim. Mas não podemos negar o facto de que ela solicita a nossa atenção; revela o seu poder (através das questões do foco e da transferência de peso) e a distância que pretende de nós. A marioneta tem sem dúvida muita força que é difícil de usar, ultrapassar e equilibrar com o actor e é essa “distância” que permite a contracena e o conflito numa certa «alquimia de imagens».

Ou seja, de acordo com Philippe Genty⁶⁰ são «*monstros que vão materializar-se em cena pelo intermédio de materiais, de objectos e de formas animadas*» (2000: 28).

O paralelismo que se estabelece nesta cena não permite todavia confundir os dois tipos de monstros (P. Genty chama-os assim por serem “mortos-vivos”), visto que a marioneta do Conde D. Pedro de Menezes representa somente o «monstro» da gula numa espécie de metáfora do medo que aterrorizará – Gramilho – o criado subalterno e que invade o subconsciente dos espectadores. E, tal como o Conde se apossa do Criado em termos de poder social, também eu como actor permiti em determinadas alturas da cena que a marioneta e que as palavras de Ilka ecoassem sobre o método de trabalho: «*Eu deixei a marioneta apoderar-se de mim, das minhas mãos, depois das minhas pernas, do meu rosto, do meu ventre e da minha alma*» (Ilka Schonbein, 2000:24). E, após oitenta e cinco representações no Castelo da Feira perante diferentes tipos de público, jovem e adulto consegui manter a estrutura e o esqueleto da cena e pude

⁶² - Marionetista e fundadora da Companhia de Teatro Itinerante Theater Meschugge.

⁶³ - Marionetista Francês, Autor, encenador e criador de espectáculos de teatro de marionetas contemporâneos colocou em cena as peças Passagers Clandestins, Dédale et Océans et Utopies entre outras.

acrescentar novos elementos à partitura. Senti que o peso de tantas representações foi um desafio, tanto em termos de resistência, como no aprimoramento de técnicas de manipulação. Senti que, como o afirma Ilka Schonbein (2000:24): *«Eu não suportei a distância e por vezes a sua proximidade é-me insuportável»*.

Houve situações em que, por vezes, uma personagem ganhou peso em detrimento da outra. Por exemplo, a partitura de movimentos entre o Gramilho “nervoso” e o Gramilho “altivo” sofreu um revés, ao nível da transição entre os vários gestos, e o actor sobrepôs-se à marioneta e vice – versa. O jogo entre os vários adereços de cena (couves; cenouras; alface) e o público foram claudicando ao longo do tempo, sendo eficazes com um determinado tipo de pessoas e ineficazes com outras. Em suma e, de novo, de acordo com a marionetista Ilka Schonbein (2000 :24) *«Se a marioneta representa bem, ela desperta toda a atenção e aceitação do público. Se ela representa mal, é o actor/actriz que vemos, ele/ela é responsável quando a marioneta se cala. A marioneta permanece intacta e, apesar da sua evidente dependência, ela é sempre ela própria. Que homem pode dizer tanto sobre ele próprio?»*

Foi esta variável que procurei dominar a partir do primeiro contacto que tive com a marioneta ou seja em termos de imagem, o facto de serem marionetas visualmente muito fortes, com expressões bastante marcadas, possibilitou que repetidamente ganhassem vida perante um espaço de representação não convencional e assim que manipuladas. Este facto facilitou aos actores a sua manipulação e relação de cena com a marioneta. O facto de serem marionetas expressivas revelava simplesmente que a marioneta perdia o poder sobre o actor, quando mal manipulada, mas nunca perdia a sua “alma” isto porque em termos visuais seria sempre muito forte.

Encaro esta experiência no seio do Teatro de Marionetas de Mandrágora como a “abertura” de um campo de possibilidades numa área pouco explorada em Portugal – o Teatro de Marionetas e de Formas Animadas. A experiência de estágio foi gratificante e também desgastante a vários níveis, pois senti que tinha que absorver uma vasta quantidade de informação num curto espaço de tempo: em três meses tive a possibilidade de “vestir” a pele de um marionetista (desde o processo de construção até ao da interpretação/manipulação) o que fez com que passasse por um exercício de actor

bastante intenso e formativo nomeadamente no projecto *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*. Esse processo obrigou-me a reflectir sobre a economia de meios, sobre o desdobramento e a necessidade de “jogar” e partilhar o meu corpo com a marioneta. Esta partilha foi bastante física, na medida em que tive de enquadrar a minha própria energia com os impulsos que recebia por parte da marioneta. O meu braço passou a ser um ponto nevrálgico em todo este processo, uma espécie de “árvore de transmissão e de ser pensante” que interage com o resto do corpo, com o público e o meio envolvente. Numa fase inicial, senti que estava arredado do jogo que manipulava de uma forma exterior estando mais preocupado com detalhes técnicos de manipulação e deteriorando dessa forma a fábula e a própria estrutura da cena. Mas, à medida que as apresentações se sucederam, tive a possibilidade de rectificar os meus erros, ganhando coragem para “jogar” e passar as minhas qualidades de actor para a marioneta. A partilha constante entre o vector do Actor, da Marioneta e do Meio envolvente no projecto das *Sete casas da Infortuna* endereçou a relação paradoxal entre a construção de um trabalho e o lugar que procurou destapar (o Castelo de Santa Maria da Feira). E apesar de um relacionamento complexo entre a dinâmica teatral e o lugar é possível concluir que a transferência da partitura de cena e do actor para espaços de representação não convencionais é salutar pois permite em muitos casos o reforço da atenção de toda a equipa de trabalho na medida em que se trabalha persistentemente para transformar e encher esses locais com a mesma força e vida dos espaços de representação tradicional. E são nomeadamente este tipo de iniciativas e projectos que abrem o leque para novas propostas, pois potenciam o teatro de marionetas como um universo fluido, multidisciplinar e sem rede, capaz de atingir e abarcar todo o tipo de públicos.

Bibliografia

1 – Textos dos espectáculos:

ALEXANDRE, Filipa, *Ala Arriba – O Homem que falou com os Peixes*, Gondomar, Abril de 2009.

ALEXANDRE, Filipa, - *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, Gondomar, Junho de 2009.

ALEXANDRE, Filipa, - *O Jardim: I Tomo: A Primavera*, Estarreja.

2- Obras consultadas:

ALEXANDRE, Filipa e RIBEIRO, Clara, *Marionetas em Cena* .Volumes 1/2/3.Gondomar, 2003.

AMARAL, Ana Maria, *Teatro de Formas Animadas*, São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

BARRADAS, Mário, *Adágio 23/24 caderno BIME 99 , II Seminário Internacional de Marionetas de Évora*, Évora, Centro Dramático de Évora, Janeiro ,Setembro de 1999.

BARRADAS, Mário, *Adágio 30/31 III Seminário Internacional de Marionetas de Évora*, Évora, Centro Dramático de Évora, Junho Dezembro 2001.

BARROS, José D'Assunção , *Uma cadeia de cantigas de escárnio : uma análise sobre a poesia satírica ibérica do século XII e suas tensões sociais*. Vol. 6 – 13 -28. Londrina. Terra roxa e outras terras - Revista de Estudos Literários.2005

CAMÕES, Luís Vaz de, Os Lusíadas, Canto III.

CAMPOS, Nuno Silva, D. Pedro de Meneses – o primeiro capitão de Ceuta, Lisboa.Sete Caminhos, 2008.

CAMPOS, Nuno Silva, - D. Pedro de Meneses e a construção da Casa de Vila Real (1415-1437), Lisboa, Colibri, Évora, CIDEHUS, 2005.

CARVALHO, Paulo Eduardo, - *Sinais de Cena 4, Na primeira pessoa: entrevista a João Paulo Seara Cardoso: Teatros com marionetas*, Lisboa, 2005.

CINTRA, L.F.P – *A Lenda de Afonso I Rei de Portugal*. Lisboa. Revista ICALP, volumes 16 e 17 Junho – Setembro de 1989, 64 – 78.

COSTA, Isabel Alves e BAGANHA, Filipa, - *O Fantoche que ajuda a crescer*, Porto, ed. Asa, col. Práticas Pedagógicas, 1989.

CURRELL, David, - *Puppets and Puppet Theatre*, London, The Crowood Press, 2002.

CRAIG, Edward Gordon (1905- 1907), - “ Sobre a arte do teatro”, in *Estética Teatral*, Lisboa ,Borie, Monique, Rougemont, Martine, Schere, Jacques, (ed.), tradução de Barbas, Helena, 1996.

CRUZ, Valdemar, - *Museu da Marioneta, catálogo de exposição*, Lisboa, 2001

GENTY, Philippe, - *Alternatives Théâtrales 65 – 66 Le théâtre dédouble*, Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette, 2000.

GRAÇA, Santos, - *O Serão Poveiro*, Lisboa, Dom Quixote, 1992.

HERCULANO, Alexandre, - *O Bispo Negro e Arras por Foro de Espanha*. Lisboa: Livraria Bertrand e Editorial Verbo, 1971 (Biblioteca Básica Verbo).

HIERRO, Maria Pilar Queralt del, - *Eu, Leonor Teles - A Dama Maldita*, Lisboa, Esfera dos Livros, 2006.

JURKOWSKY, - *Le langage du theater de Marionnette contemporain*, Charleville-Mezieres, UNIMA Informations, 1978

KAYE, Nick, *Site – Specific Art Performance, Place and Documentation*, Oxon. Routledge. 2000

KOTT, Jan– “*Théâtre Japonais*“. p. 99. Revista Travail Théâtral n° 1, Lausanne,1970.

KLEIST, Heinrich [1810], - *As Marionetas*, Lisboa, Hiena Editora, tradução de Bruhein, Luís e Fernandes, Aníbal, 1988

LAZARO, François,- Marionnettes, N° 10. *Charleville- Mezieres*. 1986

LEFEBVRE, KAYE, Nick, *Site – Specific Art Performance, Place and Documentation*, Oxon. Routledge. 2000

MACDONALD, Sharon & FYFE, Gordon, (org.) - *Theorizing Museums, representing identity and diversity in a changing world*, Blackwell Publishers, Oxford. 1996

MESCHKE, Michael, *Alternatives Théâtrales 65 – 66 Le théâtre dédouble*, Charleville-Mézières. Institut International de la Marionnette.2000

MÉSSEDER, Pedro, *Lenheiras de Cuca Macuca*, Porto, 2009

PASKA, Roman e BIRMAINT, Julie, *Alternatives Théâtrales 65 – 66 Le théâtre dédouble*, Charleville-Mézières. Institut International de la Marionnette..2000

POMPEU José, - *O Menino Pinóquio*, Tondela, 2009.

RIBEIRO, Clara, - *O Gato Preto e a Gaivota Cor-de-prata*, Gondomar, 2008

RIBEIRO, Clara, - *D. Afonso Henriques...Como tudo começou*, Gondomar, 2009.

SCHONBEIN, Ilka, - *Alternatives Théâtrales 65- 66*; Charleville-Mézières. Institut International de la marionnette,2000.

SCHUSTER, Massimo, AMARAL, Ana Maria, p.73 *Teatro de Formas Animadas*, São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

SEPÚLVEDA, Luís, *História de uma Gaivota e do Gato que a Ensinou a Voar*, Lisboa, Edições Asa. 2001

WILDE, Oscar, *O Gigante Egoísta, Lisboa, 1001 Noites, 2009*

TEIXEIRA, Ricardo, *Panfleto da Comissão de Vigilância do Castelo Santa Maria da Feira*, Santa Maria da Feira, Comissão de Vigilância do Castelo de Santa Maria da Feira, Maio de 2007.

ZURARA, Gomes Eanes de, *Chronica dos feitos do conde Dom Pedro de Meneses, primeiro capitão que foi da cidade de Ceuta*, Colecção de Livros Inéditos de História Portuguesa: II / Academia Real das Ciências, Lisboa, A.R.C., 1792.

Informação em suporte digital e videografia

ALEXANDRE, Filipa – in site <http://www.marionetasmandragora.com>

<http://www.marionetasanorte.blogspot.com>

<http://www.setecasasdainfortuna.blogspot.com>

BARROS, Leitão de Barros - *Ala Arriba*, filme de 1942

NEFELIBATA, enVide – *Era uma vez...As Sete Casas da Infortuna*, registo em vídeo, Junho de 2009, Santa Maria da Feira

PAULO, Ana – *Pormenor da Planta do Castelo de Santa Maria da Feira*, para o Panfleto da Comissão de Vigilância do Castelo Santa Maria da Feira, Santa Maria da Feira, Comissão de Vigilância do Castelo de Santa Maria da Feira, Maio de 2007.

Comissão de Vigilância do Castelo de S. M. da Feira - <http://www.castelodafeira.com>

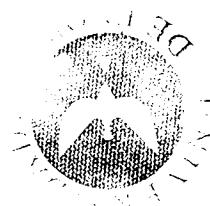
Festival Imaginarius - <http://www.imaginarius.pt>

Anexos

Fotos do espectáculo Era uma vez... As sete casas da Infortuna

Clipping do espectáculo Era uma vez... As sete casas da Infortuna

Excerto do espectáculo Era uma vez... As sete casas da Infortuna





UE / DAC 2010

Universidade de Évora
Departamento de Artes Cénicas
Edição 2007 - 2009

Relatório de estágio do Mestrado em Teatro – Ramo Arte do Actor:
Era uma vez...As Sete casas da Infortuna: Relação Actor –
Marioneta - Meio Envolvente, sob a orientação da Prof. Dra.
Christine Zurbach.

Pedro Belinha André Carvalho - nº 4033
(email: andrepedoroussel@gmail.com)