



FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DE
COIMBRA

Adriana Isabel Marques de Campos

VER, JOGAR E CRIAR

PROJETO PARA UM ESPETADOR FAZEDOR

Trabalho de Projeto do Mestrado em Estudos Artísticos, orientado pelos Professores
Doutores Fernando Matos Oliveira e Ricardo Seiça Salgado, apresentado ao
Departamento de História, Estudos Europeus, Arqueologia e Artes da Faculdade de
Letras da Universidade de Coimbra.

23 outubro de 2023

FACULDADE DE LETRAS

VER, JOGAR E CRIAR PROJETO PARA UM ESPETADOR FAZEDOR

Ficha Técnica

Tipo de trabalho	Trabalho de Projeto
Título	Ver, jogar e criar
Subtítulo	projeto para um espetador fazedor
Autor/a	Adriana Isabel Marques de Campos
Orientador/a(s)	Professor Dr. Fernando Matos Oliveira Professor Dr. Ricardo Seiça Salgado
Júri	Prof. Dr. Sérgio Dias Branco Vogais: 1. Doutor Jorge Loureiro Figueira 2º Ciclo em Estudos Artísticos
Identificação do Curso	Artes
Área científica	
Especialidade/Ramo	Teatro
Data da defesa	23-outubro-2023
Classificação	17 valores



“Temos negligenciado o dom de
compreender as coisas através dos nossos sentidos”
(Arhneim, 2005, p. 9)

“O jogo é quase sempre isto:
regras que se fixam e, dentro delas, liberdade que se
oferece.” (Tavares, 2013, p. 282)

“A realidade
não é o que vejo
mas o que imagino
para ser verdade”
(Ferreira, 1977, p. 224)

AGRADECIMENTOS

Este percurso solitário foi menos árduo graças:

A todos os artistas, pessoas, projetos, espetáculos, livros, oficinas e programas com que me tenho cruzado, ao longo dos tempos.

À Carla, que disse sempre “sim”, em *caps lock*, a negrito e sem vírgulas.

À Angélica que, afinal, também me acalma, de forma singular!

À Emília e ao André, que me mostraram, desde o início, que “a visão, às vezes, vê coisas que não são verdade”.

Ao pai e à mãe, que estiveram sempre de olho, na porta ao lado ou lá no alto.

Aos primos, que me lembram que a família também escreve teses (connosco).

Ao Nuno, que é sempre a biblioteca mais próxima.

À Margarida, à Laura e à Rita, que alinham em todos os desafios e festejam as invenções mais inusitadas.

À Graça que está sempre pronta, de sorriso rasgado!

À Ana Lúcia, que ocupa todas as entrelinhas, pela inspiração e admiração desmedidas!

Ao Hugo e à Natália, pelas memórias, alento e gargalhadas que ficam.

Ao Teatro Amador de Brasfemes, que confia nas minhas experiências.

Aos alunos que se atrevem a experimentar, comigo.

Ao Projeto Estúdio, com quem posso partilhar tantas ideias.

Ao Professor Ricardo Seiça Salgado, pelo suporte e pelas discussões que tanto iluminaram o caminho.

Ao Professor Fernando Matos Oliveira, pelo apoio.

RESUMO

Ver, jogar e criar – projeto para um espetador fazedor

A visão, a par dos restantes sentidos, medeia a relação entre o ser humano e os mundos - exterior e interior - a que ele tem acesso. A sua sobrevivência depende desse gesto. Porém, se há modos de ver que, transformados em conhecimento, são determinantes para tornar esses mundos mais familiares e reconhecíveis, há outros que, submersos no jogo, permitem aceder ao impossível e desdobrar a capacidade criativa. O primeiro, de domínio prático, garante que aprenda, por exemplo, a caminhar, a identificar uma cor ou a escrever uma frase; o segundo, mais subjetivo, permite que decida desviar-se do caminho, imaginar cores que não existem ou inventar um verso. O ser humano depende de ambos, mas do segundo é ensinado a desconfiar desde muito cedo.

“Máquina de gravar instantes” é um projeto de teatro desenhado no contexto do Mestrado em Estudos Artísticos da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, que aproxima o espetador do lugar onde (se) vê e desafia-o a entregar-se ao exercício de ver para que lhe possa encontrar múltiplos significados. Constrói um dispositivo semelhante a uma cabine de fotografias - composta por uma caixa em madeira, um conjunto de mecanismos misteriosos e três hipóteses de jogo – inspirando-se num clássico da literatura portuguesa: *As aventuras de João Sem Medo*. Tal como na obra de José Gomes Ferreira, em que as aventuras obedecem ao disparate de pernas para o ar, dentro dela, também o espetador pode saltar um muro à laia de um verdadeiro João Sem Medo, ler frases minúsculas e sem ser, encontrar objetos distorcidos ou nem por isso, testando a sua capacidade de ver. É pensada, desde a sua criação, para dois públicos distintos (o público em geral e os alunos do 3º ciclo e secundário) e instala-se no espaço público para interromper o quotidiano do espetador, convidando-o a ver e a fazer teatro.

Palavras-chave: espetador, teatro, ver, fazer e jogar.

ABSTRACT

Seeing, playing and creating – project for a spectator-doer

Sight, as well as the other senses, mediates a relationship between the human being and the exterior and interior worlds they can access. Their survival depends on that.

On the one hand, there are different ways of seeing which, when transformed into knowledge, are determinant to making those worlds more familiar and recognizable. On the other hand, there are other ways of seeing, submerged in the playing domain, which enable humans to access the impossible and unfold their creative ability.

The first, the practical one, guarantees that they learn, for example, how to walk, to identify a color or to write a sentence; the second one, the more subjective one, allows them to decide to deviate from their path, to imagine colors that do not exist or create a verse. The human being depends on both, but is taught to suspect from the second quite early on.

The "Instants Recording Machine" is a theater project designed in the context of the Master's Degree in Artistic Studies from the Faculty of Letters of University of Coimbra, that not only brings the spectator closer to the place where they see but also challenges them to open themselves up to the exercise of watching in order to find different meanings. Inspired by a Portuguese literary classic ("As aventuras de João Sem Medo"), a device similar to a photobooth was created – made up of a wooden box, a set of mysterious mechanisms and three playing chances. Just like in the text by José Gomes Ferreira, in which adventures obey nonsense, inside this device the spectator-doer is encouraged to recklessly jump over a wall, read tiny sentences and, without a body, find distorted objects, testing their sight. This creation was aimed, from its conception, at two specific audiences (the general public and students of the 3rd cycle and secondary) and it takes its space in the public space to disrupt the spectator's everyday life, inviting them to watch and do theatre.

Keywords: spectator, theater, seeing, doing and playing.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
1. Para uma conjugação do verbo ver	2
1.1 Conjugar o verbo ver para o “espetador emancipado”	7
1.1.1. Ver é <i>construir o seu próprio poema</i>	7
1.1.2. Ver e jogar	10
1.2. Conjugar o verbo ver em José Gomes Ferreira	15
1.3. Conjugar o verbo ver para um possível “espetador fazedor”	23
1.3.1. Ver é fazer ver	23
2. “Máquina de gravar instantes” – projeto para um espetador fazedor	26
2.1. Descrição do projeto	26
2.1.1. Sinopse	26
2.1.2. Objetivos.....	26
2.1.3. Justificação do título.....	27
2.1.4. Público-alvo	29
2.1.5. Instalação	30
2.1.6. Guião	33
2.1.7. Figurino.....	41
2.2. Fundamentação do projeto.....	42
2.3. Espetador fazedor - relato de experiências.....	52
2.3.1. Dados observados e conclusões.....	55
2.3.1.1 Público escolar (1)	55
2.3.1.2. Público em geral (2).....	59
Considerações finais	64
BIBLIOGRAFIA	66

INTRODUÇÃO

“É proibida a entrada a quem não andar espantado de existir” (Ferreira, 2021, p. 21) é um aviso que, à semelhança do que José Gomes Ferreira faz com parte da sua obra, tem permanecido no fundo de uma gaveta. Encontra finalmente pretexto para servir um projeto de Mestrado em Estudos Artísticos da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Assinala, também, o fim de um ciclo - delineado entre a mediação e a criação artísticas - que coloca o espectador a olhar para as coisas só pela sua beleza.

Por isso, o presente projeto é um espaço de experimentação (escrita) inspirado nas “Aventuras de João Sem Medo” e em José Gomes Ferreira. Presume a criação de uma máquina que convoca o espectador a ensaiar vários modos de olhar e, através do jogo, a multiplicar a sua criatividade.

Está organizado em dois capítulos. O primeiro, impugna a ideia do espectador que permanece embalado por imagens e aventura-se conjugar o verbo ver em três linhas de pensamento: a emancipação de Rancière que defende o espectador como um tradutor, a militância ideal de José Gomes Ferreira que faz do espectador um poeta capaz de tropeçar nos acontecimentos do mundo e de lhe reagir de forma poética e, por último, o *homo spectator* de Marie-José Mondzain que apresenta o fazer ver como um exercício anterior ao ver. No final deste conjunto de conceitos, arrisca-se a definição de um possível espectador fazedor para o qual se constrói um espaço específico de jogo, onde ele pode ensaiar o olhar e a capacidade de criar.

O segundo capítulo descreve a conceção artística da “Máquina de gravar instantes”, os seus objetivos, o público-alvo e cada um dos passos que dão forma a esta ideia. Encontra ainda lugar para o relato de experiências que, através de oficinas experimentais, dão feição real ao que está delineado e às inferências no olhar dos seus participantes.

Assim, a criação desta máquina pretende aventurar-se pela floresta da percepção e descobrir como esse comportamento, mediado pelo jogo, pode ser exercitado e abre a possibilidade de transformar o espectador num fazedor.

1. Para uma conjugação do verbo ver

Teatro, do grego *theatron*, significa auditório ou plateia, lugar onde os espectadores podem contemplar uma determinada representação de formas múltiplas, das mais solenes às mais inesperadas, das mais duradouras às mais efêmeras. Nessa senda, cabe ao espectador observar o que em cena se passa, independentemente do modo como possa ser apresentado, da proximidade que com ele se estabelece, do local em que decorre ou da forma que adquire. O espectador é aquele que vê. A sua função primordial é ver.

Segundo Rancière (2010), há, porém, quem conteste o exercício de ver e conseqüentemente, a qualidade da função daquele que observa. Brecht e Artaud acreditam que ver significa desconhecimento e que ser espectador é estar condenado à imobilidade. Esses acusadores advogam que, afastado de qualquer conhecimento sobre o processo de criação de um espetáculo, o espectador é incapaz de ver para além da sua forma e mantém-se passivo. Permanece na ilusão e é afastado do saber. Concluem, portanto, que este tipo de teatro seria uma coisa má e que a ação do espectador se reduz ao gesto de olhar, não se implicando. Por isso, esses acusadores clamam, por um teatro novo. Ou por um teatro onde a relação entre os seus intervenientes se repense e quem assiste possa, ao mesmo tempo, aprender e agir em vez de ser embalado por imagens (Rancière, 2010, p.9).

Aventar uma possível defesa para o espectador acusado de passividade, para Rancière (2010), implica necessariamente entender a ação para a qual é convocado: ver.

Porém, à partida, esta tarefa é demasiado ampla, na medida em que entender qualquer comportamento humano implica fazer concorrer áreas do conhecimento tão vastas como a neurociência, a psicologia, a filosofia, a antropologia, entre muitas outras, e estabelecer complexas combinações entre si. Aqui esses conhecimentos são, propositadamente, tornados menos visíveis de modo a salvaguardar a natureza experimental da proposta e a conferir-lhe margens.

Opta-se, portanto, por abordar algumas respostas que a psicologia da arte oferece como área de estudo que tenta descodificar a mente, a experiência e o comportamento humano a partir da atividade artística, nas suas diferentes dimensões: desde a percepção, ao estudo dos sentidos, da expressão e da expressividade, passando pela psicologia da cor e da forma, à experiência do belo e à experiência estética (Gonçalves, 2018, p. 47).

Os primeiros caminhos da psicologia da arte derivam de vários trilhos teóricos, nomeadamente os de Gustav Theodor Fechner que, no século XIX, procura medir a experiência estética em laboratório e compreender a relação entre a intensidade dos estímulos e a intensidade da reação a eles,

desbravando caminho pelo estudo das sensações e da percepção visual. É a partir desta última que se percebe que estética e psicologia são saberes que se encontram e que o gosto, a sensação e a afetividade estão intimamente ligados ao comportamento humano. Começa a entender-se que a psicologia da arte abraça um campo de estudo amplo que parte da compreensão da percepção do ser humano na sua relação com a obra de arte que, comportando símbolos, signos e significados que são processados e reconfigurados, influenciam o comportamento.

Rudolf Arnheim, nos anos 60 do século seguinte, traz uma forma mais concreta a esta área de investigação que estuda o fenómeno estético enquanto realização humana e, por isso, investe no entendimento do mundo enquanto mediação olho-cérebro. Detém-se tanto no estudo dos estímulos e na maneira como estes são colhidos pela visão do mesmo modo que se debruça sobre representações, imagens e configurações. Dedicar-se ao estudo da apreensão, da apreciação da obra de arte - desde a percepção, à fruição, experimentação estética e ulteriores análises (Gonçalves, 2018, p. 52) - e nos caminhos que interligam essas duas dimensões.

Para este projeto recorre-se a esta área científica para descodificar o verbo ver. Pode, com facilidade, depreender-se que ver é uma ação exclusiva daquele que possui visão e que, pelo simples facto de ter olhos, um ser humano reúne condições necessárias para ver. Do mesmo modo, sendo capaz de executar essa tarefa, vê tudo o que está defronte dos olhos. A psicologia da arte, porém, afirma que nem a visão nem o visível são capazes de sintetizar o ato de ver. Em primeiro lugar, esclarece que os olhos são apenas uma ponte com a realidade e estabelecem com o mundo uma relação de luz. São eles que consentem acolher e fazem um compêndio sobre o mundo. No entanto, não atuam em exclusivo e “sozinhos de nada valem” (Gonçalves, 2018, p. 43). Os olhos são apenas o início da viagem.

Por outro lado, eles não têm uma ação independente. Todos os sentidos são recetores de estímulos e atuam em conjunto. É muito frequente ver uma laranja e *sentir* o seu cheiro. Também é possível ouvir dizer de uma pessoa que, por algum motivo esteja privada da sua visão, o vestido que acaba de *ver* é muito bonito, embora tenha recorrido a outros sentidos para *ver*¹.

Na verdade, depois de tantos estudos efetuados, os cientistas concluíram o espectador não vê com os olhos, “mas sim com o cérebro, já que os sentidos funcionam como receptores dos estímulos externos, mas não processam a informação que recebem.” (Gonçalves, 2018, p. 43). Este processo

¹ “Pode argumentar-se que esta utilização do verbo *ver* pelos cegos é mera aquisição devida ao uso da língua que são obrigados a partilhar com quem vê. Assim, os invisuais usam o verbo *ver* tal como os estropiados podem utilizar os termos *andar* ou *correr*. (Mondzain, 2015, p. 18)”

psicológico básico, comum a todos os seres humanos, que determina as respostas de reação ao ambiente designa-se por percepção e está dependente de um conjunto de processos psicológicos.

De entre os processos psicológicos básicos ou fundamentais (entre os quais, a sensação, a memória, a emoção, a aprendizagem e a atenção), a percepção representa um sistema através do qual o ser humano “colhe, analisa e dá significado às informações que recebe” (Gonçalves, 2018, p. 43) de qualquer um dos sentidos. Não há uma percepção única, mas uma infinidade de percepções que provêm dos cinco sentidos e de um sexto considerado ainda pela psicologia, que oferece informações sobre o espaço do próprio corpo (sentido vestibular ou quinestésico). Seja qual for o mecanismo de entrada, perceber é uma forma de receber e organizar um estímulo que deriva em representação (Gonçalves, 2018, p. 43).

No caso da percepção visual, os olhos são recetores dos estímulos externos e o cérebro ordena a informação que recebe. Por isso, os cientistas concluem que o ser humano não vê com os olhos mas com o cérebro. “Os olhos sozinhos nada valem porque não são eles que veem” (Gonçalves, 2018, p. 43).

Os olhos captam projeções de luz, fazendo funcionar um complexo sistema de operações óticas, químicas e nervosas composto pela córnea, a pupila e a íris, que reagem à luz, e pelo cristalino, que converge ou diverge consoante a distância a que está do objeto. O cristalino faz os músculos ciliares da retina focarem sobre esse objeto. A retina, com o suporte dos elementos anteriores, cada um com a sua função, colhe o impulso luminoso, estímulo ou elemento sensível do exterior e transforma-o quimicamente, convertendo-o em impulso elétrico. A retina é ainda composta por neurónios - os cones que se ocupam da visão central e os bastonetes que registam o movimento - sendo ela a responsável por conduzir, através do nervo ótico, o impulso elétrico até ao córtex cerebral. Só aí, no termo da viagem, o estímulo captado se revela em imagem. Ao cérebro cabe processar e organizar as informações, cruzar os novos dados com os que já existem, escolher criteriosamente o que pretende armazenar (a curto ou a longo prazo) e recuperar sempre que for necessário, de forma consciente ou inconscientemente (Martins & Pedroso, 2017, pp. 114, 115). Tudo é registado pelo cérebro através do tamanho, da cor, da forma, do movimento ou da localização da imagem (Martins & Pedroso, 2017, p. 73). É ao cérebro que cabe escolher, recolher, analisar e dar significado às informações que recebe (Gonçalves, 2018, p. 79).

Os olhos não veem tudo, nem de forma indiscriminada. Não captam tudo o que está em seu redor, mas fixam-se numa ínfima parte, numa coisa que à sua frente se destaca pela luminosidade, posição no espaço, por ser apelativa ou desejável (Gonçalves, 2018, p. 107). Dependem igualmente, do que lhes é ditado internamente. “«Só se vê aquilo para que se olha»” (Gonçalves, 2018, p. 106) e

só se vê aquilo para que se decide olhar. Ver é uma escolha que depende do cérebro. Os olhos são órgãos a partir dos quais se recebe e compila o mundo² e funcionam como “receptores dos estímulos externos mas não processam a informação que recebem” (Gonçalves, 2018, p. 43), nem decidem sozinhos o que querem ver. Essa escolha é condicionada por inúmeras variáveis: o funcionamento dos órgãos, a estrutura e os códigos mentais, o foco da atenção, a motivação, a memória, a aprendizagem e o sistema emocional e sociocultural (Gonçalves, 2018, p. 45).

“Ver e perceber não são a mesma coisa” (Gonçalves, 2018, p. 45) mas juntos, fazem parte de um sistema visual que se move por um conjunto de operações que atuam no exterior e internamente. A visão capta os estímulos. A percepção depende da integração desses estímulos e da sua relação com os processos psicológicos fundamentais.

Está a cargo da percepção fazer o registo e organizar as informações visuais, elaborando de forma criativa os conceitos perceptivos. Esses conceitos ou imagens³ que representam o real (não o real percebido) e que reúnem o conjunto de ideias que se constroem sobre a realidade são designados por perceto (Gonçalves, 2018, p. 284): “O percepto consiste na experiência interna ou subjetiva de representação de um objeto, ou evento do mundo externo” (Gonçalves, 2018, p. 103).

Qualquer conteúdo da mente, vive na companhia dos afetos – emoções e sentimentos – tendo em conta que o sistema nervoso está em permanente contacto com o interior do corpo e vice-versa. O que se aprende ou recorda, o que se tenta descortinar, o que se inventa e comunica, as ações que se desempenham, o que se experimenta dependem da relação emocional (Gonçalves, 2018, p. 114). Damásio (2004) sublinha-o, explicando que sentir é uma coisa simples que só pode ocorrer depois de termos construído representações sobre uma determinada experiência: “Sentir é uma coisa simples. Consiste em ter imagens provenientes dos padrões mentais neurais que representam as modificações do corpo e do cérebro que constituem a emoção” (Damásio, 2004, p. 230).

A atividade do sistema visual (o par olho-cérebro) não é exceção: cria um sistema de padrões com o auxílio da memória, das emoções e dos percetos a que recorre em situações idênticas. Quando se percebe um objeto específico enquadra-se o mesmo objeto em categorias gerais ou padrões elaborados antes. Por isso se afirma que perceber é sempre “um ato criativo, ou uma atividade que

² “Os olhos são órgãos a partir dos quais recebemos e compilamos o mundo, permitindo-nos lidar com ele, movimentar-nos nele e dele receber informações feitas de luz” (Gonçalves, 2018, p. 99).

³ “Pelo termo imagens quero significar padrões mentais com uma estrutura construída com a moeda corrente de cada uma das modalidades sensoriais: visual, auditiva, olfactiva, gustativa e somatossensorial (...) A palavra imagem não se refere apenas às imagens «visuais»” (Damásio, 2004, p. 362). Pode incluir imagens sonoras, somatossensoriais, conceitos concretos ou abstratos. Podem ser resultado do exterior como resultado de um estímulo ou concebidas internamente (na memória) e veiculadas para o exterior.

elabora a informação recebida dos sentidos do modo que lhe for mais conveniente, agindo sobre o material estimular que escolhe e organiza para reconhecer” (Gonçalves, 2018, p. 105).

Quando o espectador assiste a um espetáculo e mostra a sua disponibilidade, abre caminho à vulneração e a um sistema de relações emocionais aos quais se entrega (Gonçalves, 2018, p. 258). Consente a percepção, desoculta⁴ a obra de arte, prestando-se a ela, “ativando as ferramentas imaginativas e as suas funções emocionais” (Gonçalves, 2018, p. 278). Dedicar-se à percepção, “agilizando os sentidos, bem como as funções atencionais que a transformam num estímulo absolutamente diferente dos demais objetos, ou dos de uso corrente, bem como os restantes âmbitos dos quais ela se destaca como uma figura singular e apelativa” (Gonçalves, 2018, p. 283). Não atende a tudo com que se depara. Faz uma seleção daquilo que sente ser pertinente, se relaciona com experiências anteriores – de forma mais ou menos consciente - e organiza, integra e reúne com o auxílio do sistema nervoso (Gonçalves, 2018, p. 107).

O espectador entrega-se, por isso, de forma consciente, a um trabalho incessante de produção de imagens que inclui palavras, imagens verbais e não verbais, símbolos, sentimentos, entre outros, que de forma consciente ou inconscientemente podem ser convocadas a tornar-se representação. A representação é um padrão consistentemente relacionado com alguma coisa e cartografa a relação do organismo com o objeto. Damásio (2004), no campo da neurociência, acrescenta que os componentes necessários para a construção desse padrão existem no interior do cérebro, prontos a serem selecionados e utilizados como um *lego* momentâneo. O cérebro constrói um conjunto de correspondências entre o que vê em cena e as imagens construídas em termos de padrão neural e segundo o *design* do organismo.

“O cérebro é um sistema criador. Em vez de se limitar a reflectir o ambiente à sua volta, tal como o faria um dispositivo artificial de processamento informático, cada cérebro constrói mapas desse mesmo ambiente usando os seus próprios parâmetros e design interno e criando assim um mundo único” (Damásio, 2004, p. 367)

Gonçalves (2018) exemplifica que, se o espectador vê uma flor em cena constrói imediatamente uma imagem interior sobre esse objeto, acede ao seu nome, configura-o num espaço, numa imagem ou numa situação, evocando imagens. Então, deixa de ver a flor que está em cena para a representar no seu cérebro. Ele não vê a flor real e nunca fica a conhecê-la verdadeiramente. Ou, acrescentando um novo exemplo, se por acaso, essa mesma flor assinala a despedida de uma personagem e espoleta

⁴ “Para desocultar a obra de arte, cumpre ao receptor dar-se conta da sua própria percepção, ou perceber a sua própria percepção, tornando-a consciente e deixando que essa percepção lhe modifique o corpo” (Gonçalves, 2018, p. 284).

um conjunto de emoções, conscientes ou não conscientes, que provoca, no espectador, o acelerar do batimento cardíaco ou até o choro (porque o recordam de uma situação passada semelhante). Neste caso, ele também deixa de ver a flor para a representar dentro do seu cérebro, associada a um outro acontecimento. Considerando o exposto, o perceto não é a realidade, mas uma construção mental dessa mesma realidade, conforme se referiu antes. O espectador é naturalmente um produtor de imagens (Gonçalves, 2018, p. 286) e, por isso, consubstancia outro ato artístico logo, o espectador é um criador.

Traduzir teatro como lugar onde se vê, como o fazem os gregos na antiguidade, é traçar apenas o princípio da viagem que o espectador faz, enquanto assiste. Se teatro é o lugar onde se vê, é também, necessariamente, o lugar onde se percebe e, sendo-o, é sempre espaço para decodificar e criar.

O presente projeto propõe conceber uma máquina-lugar que se assume, ao mesmo tempo, visível e invisível, ao cumprir a dupla função de exercitar e decodificar o ver. Assim sendo, constrói-se uma máquina tangível para a qual se convida o espectador a ver, a produzir as suas próprias imagens e a criar, trazendo à luz o lugar invisível da percepção. Essa máquina, tal como o cérebro, é uma máquina que fixa instantes, na justa medida em que recria o que vê.

Este quadro configura um processo hermenêutico que serve como base ao próprio ato criativo da parte do espectador.

1.1 Conjugação do verbo ver para o “espetador emancipado”

1.1.1. *Ver é construir o seu próprio poema*

Retomando Rancière (2010), conjugação do verbo ver é, tal como se afirma no capítulo anterior, assumir que ver é um fluxo contínuo que o ser humano estabelece, por sua vontade, entre os mundos interior e exterior. Combinar o mesmo verbo para o espectador implica entender esse gesto – *spectato* - como sinónimo de olhar, contemplar ou observar e descrever a ação daquele que vê - *spectator* - como o que considera, nota, aprecia, experimenta, ensaia, julga. Associar-lhe ainda, a palavra emancipação significa contestar a perspectiva daqueles que dizem que o teatro “é uma coisa absolutamente má” (Rancière, 2010, p. 9).

Afirma o mesmo autor que os referidos acusadores do teatro defendem a tese que “ser espectador é um mal; por duas razões. Em primeiro lugar, olhar é o contrário de conhecer. (...) Em segundo lugar, olhar é o contrário de agir” (Rancière, 2010, pp. 8, 9). Para eles é o mesmo que estar condenado à imobilidade, porque o espectador está afastado de qualquer conhecimento sobre o

processo de criação de um espetáculo e, por isso, é incapaz de ver para além da sua forma e permanece passivo. Permanece na ilusão e é afastado do saber, não se implicando. Como alternativa, sugerem um teatro novo, sem espectadores, onde a relação entre os seus intervenientes se repense e onde quem assiste possa, ao mesmo tempo, aprender e agir, em vez de ser embalado por imagens.

Observando estes argumentos, Rancière (2010) parte do princípio oposto e sublinha que todos os seres humanos, ao ver, repetem os mesmos gestos de observação, comparação, aprendizagem, tradução e por isso, de emancipação.

Na verdade, este mesmo autor já havia abordado este conceito noutra contexto para se referir à aprendizagem. Conta Rancière, na sua obra “Estética e Política - A partilha do sensível” que, no princípio do século XIX, o professor francês Joseph Jacotot defende a excêntrica teoria da igualdade das inteligências. Ao contrário de qualquer mestre do seu tempo, esse professor orienta a disciplina de literatura francesa na Universidade de Lovaina, na Bélgica, decidindo desafiar os alunos a compreender a língua francesa sem lhes dar qualquer explicação sobre os elementos básicos da língua, ortografia ou normas gramaticais. Surpreendentemente, conclui que os alunos são capazes de aprender sozinhos e que se o fazem, todos os seres humanos são capazes de o fazer.

O professor Jacotot repara que qualquer criança aprende a falar sem o auxílio formal de um mestre. Nos primeiros anos de vida, uma criança fala e deixa que lhe falem, percebe e fabrica a sua própria coleção de palavras, copia o que vê e repete sem parar, engana-se e tenta de novo. Ao entrar para a escola é forçada a abandonar essa inteligência que lhe vale nos primeiros anos de vida. É também incentivada a substituir essa inteligência por uma outra que se explica constantemente. Se antes regista ao acaso o que escuta, fabrica, copia, repete e erra dentro das suas necessidades, a partir da idade escolar fá-lo através de um método racional, organizado de forma metódica do mais simples para o mais complexo.

Ao observar esta transição, Jacotot conclui que o ser humano que aprende por necessidade nos primeiros anos de vida, sem recurso a um mestre, aprende a duvidar desse mesmo método, a colocar a compreensão no centro da aprendizagem e a depender das explicações daquele que a ensina.

Para Rancière (2010), este é um princípio de embrutecimento que diz mais sobre a escola do que sobre a própria pessoa, que divide as inteligências e acentua as desigualdades entre quem ensina e quem aprende. Ao mestre cabe assegurar que a criança compreende através de explicações que se sucedem e complexificam. Ao discípulo compete compreender o que não sabe em vez de escutar, experimentar e errar. Aos poucos, o discente abandona a forma original de (se) conhecer e traz o movimento da razão para a aprendizagem, distanciando-se de si mesmo e do próprio mestre que lhe

parece superior. As diferenças acentuam-se, provando a existência de duas inteligências: a que subordina e a que é subordinada.

Em reação a este método desigual e através do desafio que lança aos alunos, Jacotot descobre um outro modelo que evidencia mais uma vez, a capacidade inata que todos os seres humanos têm de aprender e compreender. Este é o modelo que Rancière vem a designar como emancipado no primeiro livro e a reiterar em várias reflexões que lhe sucedem.

Para Rancière (2010), a emancipação pressupõe o entendimento de três enunciados que, ainda que aqui não se detalhem, são apontados como caminho. Em primeiro lugar, a emancipação permite ao ser humano fazer um inventário das suas competências e colocar ao dispor dos seus interesses e necessidades. Ele dirige o olhar para si mesmo, mobilizando uma “atenção incondicionada aos (...) atos intelectuais, ao caminho que traçam e à possibilidade de aí avançar, sempre, levando a mesma inteligência à conquista de territórios novos” (Rancière, 2010, p. 43). Acaba por ser uma espécie de pesquisador em permanente procura e atento às ligações que estabelece entre o que já conhece e a floresta que ainda lhe falta compreender. É capaz de fazer ligações entre o sombrio e o claro, o que domina e o que ignora, reconhecendo que esse poema que escreve é sempre composto pelas suas palavras e pelos seus silêncios.

Em segundo plano e em consonância com a ideia anterior, o autor acredita que compreender nada mais é do que uma tradução – de si mesmo e do mundo - feita de tentativas, repetições e erros. Nos primeiros anos de vida, o ser humano age ao acaso e estabelece ligações intuitivas entre o que domina e o que desconhece. À medida que se emancipa e se torna consciente “age, conta o que faz, e fornece os meios de verificar a realidade da sua ação” (Rancière, 2010, p. 38) a partir da sua própria experiência. Cabe-lhe, portanto, repetir esse exercício do acaso, “cultivar uma vigilância contínua e manter uma atenção que permaneça sempre ativa” (Rancière, 2010, p.39).

A terceira e última ideia apresentada aponta para o modo como o sujeito relaciona palavras estranhas, acontecimentos distantes, formas menos próximas e reconstrói-as numa determinada forma que traduz aos outros - para Rancière (2010) é na tensão entre duas ideias estranhas que se pode encontrar uma aproximação insólita e um parentesco entre dois elementos aparentemente distantes.

Por desafio de um artista, em 2004, Rancière regressa aos seus primeiros escritos e aventura-se num paralelo entre a relação pedagógica por si defendida e a ligação entre a pessoa que atravessa o espaço de cena e aquele que o observa. Escreve o livro “O espectador emancipado” e aplica a mesma emancipação ao contexto do espetáculo, repensando a posição do espectador contemporâneo. À

semelhança do que faz com o aluno, situa o espetador no centro do debate, emancipando-o. Ao fazê-lo, reitera a condição original daquele que observa e define-o muito para lá do ato de ver.

Ver passa a ser uma forma de compor um poema com os elementos do poema que tem à sua frente, na aventura dos signos. O espetador compõe o seu poema a partir de outras imagens que lê, sonha, vive ou inventa. Ele “compõe o seu próprio poema” (Rancière, 2010, p. 23), permanecendo distante e próximo do que lhe é sugerido ver: distante, na medida em que o espetáculo se conserva fora de si e ele o observa e próximo de si, enquanto desenha o seu poema interior. Assim, o espetador é tradutor da história que vê e conta a sua própria história.

Evocar a emancipação para este projeto é conceber uma viagem numa máquina de signos que o espetador aceita ver e experimentar. Dentro dela, aguça sua capacidade de estabelecer correlações, põe as suas experiências em palavras e estabelece uma relação com o que vê. Do mesmo modo, experimenta o jogo que a máquina lhe propõe. Mas não o faz sozinho. Este engenho de fixar instantes pressupõe a existência de um ator que o mostre e o conte para que o espetador, guiado por ele, possa familiarizar-se com vários modos de ver: o seu próprio e o do jogo. Através do seu olhar é conduzido por um jogo de correlações na sua cabeça. Através do jogo, experimenta a sua capacidade de criar e construir o seu poema.

1.1.2. Ver e jogar

Apresentar o espetador emancipado como aquele que constrói o seu próprio poema é assumi-lo, de antemão, como um jogador. Diante de uma cena, o espetador capta um determinado estímulo e inicia uma expedição pelo cérebro que o descodifica, retém e organiza como imagem. Ele entrega-se a um trabalho incessante de produção de imagens que, tal como se refere anteriormente, pode incluir palavras, imagens verbais e não verbais, símbolos, sentimentos. É uma construção composta pelo que se percebe e o que já existe armazenado, resultando em representação, em poema. Dentro da cabeça, o conteúdo imagético constrói-se e desconstrói-se através de uma poesia interior que está em permanente construção, como num jogo. Não existe uma construção imutável ou predefinida: existem imagens soltas, organizadas e esquecidas que, sujeitas a um determinado estímulo, acorrem a fazer ligações (das mais óbvias às menos esperadas). A visão vê, a memória armazena ou reserva, os perceptos, influenciados pelos diferentes processos mentais e emocionais, organizam-se mas nunca se consegue prever como isso acontece. Ainda que as regras sejam claras, ver é sempre um encontro inesperado, um jogo imprevisível. O que acontece durante o percurso nunca

é previsível, como num jogo que se joga dentro de determinadas regras que delimitam o comportamento, mas não têm como prevê-lo.

Johan Huizinga, o primeiro a organizar o jogo como atividade autônoma, na primeira metade do século XX, afirma que chamar à criação poética um jogo “não é uma metáfora: é uma verdade precisa e literal” (Huizinga, 2003, p. 153). Recorre-se a esta referência para traçar um paralelo entre o ofício do *vate*⁵ e o espectador no sentido em que ambos constroem imagens e se entregam ao jogo. O que os distingue é a consciência e o propósito que os leva a criar: um fá-lo com o intuito de encantar o futuro leitor, o outro com a intenção de fabricar a realidade que vê. A afinidade entre eles encontra-se na forma como brincam com as imagens e as correlacionam. Tanto para um como para outro, o olhar incita um jogo de metáforas e metonímias. É o olhar que cumpre as regras e é a partir dele que se joga. O jogo decorre do olhar.

Todavia, o contrário também é válido. Um jogo pode ser um ponto de partida e tornar-se pretexto para o exercício de ver. O espectador joga, enquanto vê mas também pode ver, jogando. Ver é um jogo e conjuga-se no jogo. São dois modos distintos de ver e têm formas diferentes, ainda que não estejam necessariamente separados. O jogo interior não pode ser confirmado por ser um itinerário invisível (que acontece no pensamento de cada um), o jogo que se joga com outros pode ser atestado por movimentos concretos que confirmam o que está a acontecer (por exemplo, quando o espectador é convidado a experimentar uma determinada ação, enquanto assiste). Porém eles podem atuar em simultâneo e concorrer para a experiência do espectador.

Para assumir essa dupla possibilidade, enfatizando o jogo como uma forma de ver, implica perceber o que significa, afinal, a palavra jogo e o que se depreende desse conceito tão ambíguo.

Segundo Huizinga (2003), os gregos utilizam a palavra *paidiá* para designar todos os tipos de jogos da criança, à exceção dos jogos de competição para os quais utilizam a palavra *agon*. Os chineses, também fazem essa distinção e não incluem a competição organizada, as representações teatrais nem o jogo a dinheiro. Utilizam a palavra *wan* cujo ponto de partida semântico parece associar-se a “manusear qualquer coisa com o intuito de brincar” ou “alegremente absorto. Significa fruir, apontar, sentir e ainda, desfrutar do luar” (Huizinga, 2003, p. 50). O latim contradiz esta definição abrangente de jogo e tem um campo semântico mais alargado. A palavra *ludus* engloba os “jogos das crianças, a recreação, a competição, as representações teatrais e litúrgicas e os jogos de azar” (Huizinga, 2003, p.

⁵ “Nome arcaico do poeta arcaico que significa possuído ou louco, detentor de um conhecimento extraordinário que se confunde com o adivinho, o filósofo ou o orador.” (Huizing, 2003, p. 142).

53) mas é de *jocus* (associada a dizer piadas ou chalaças) não se sabe porquê, que deriva *jeu*, *gioco*, *juego* e *jogo*.

A mesma perspectiva declara que “a palavra inglesa *play* ou *to play* é notável do ponto de vista semântico” (Huizinga, 2003, p. 56). Significa originalmente jogar, mas inclui também fazer um gesto, agarrar com as mãos, bater palmas, tocar um instrumento musical e tem uma correspondência antiga com assumir um risco, expor-se a um perigo, realizar um juramento ou fazer uma homenagem.

As várias epistemologias parecem tecer uma espécie de batalha que vem desde a antiguidade, ora numa perspectiva dionisíaca, ora a partir do olhar de Apolo. Para Dionísio, o jogo é *agon* definido como algo pré-racional que envolve a fantasia, o risco, a quebra das regras e assume-se como o território da ousadia e de todas as possibilidades. Apolo, focado no *ludus*, concebe o jogo focado nas regras, no racional e na imitação que num espaço e tempo determinados controlam os comportamentos possíveis dos jogadores. A impossível conexão entre estes dois entendimentos presente que há sempre algo que fica por descodificar como se o jogo escarnecesse “pela sua inacessibilidade” (Sutton-Smith, 2001, p. 2).

Para Huizinga (2001) que enquadra, pela primeira vez, o jogo na sua dimensão cultural e social, o jogo é, afinal,

“uma atividade voluntária, ou uma ocupação, que tem lugar dentro de certos limites estabelecidos de tempo e lugar, de acordo com regras livremente aceites mas estritamente vinculativas, e que se institui como um fim em si mesmo, sendo acompanhado por um estado de espírito de tensão e de alegria, bem como pela consciência de ser «diferente» da «vida normal»” (Huizinga, 2003, p. 45)

No romper da segunda metade do século XX, Roger Caillois tenta aproximar os conceitos de Dioniso e Apolo, assumindo o jogo como uma atividade livre, classificado em quatro categorias, que resulta da uma luta entre a liberdade e o cumprimento das regras.

Na década de noventa, Schechner tenta encontrar uma definição de jogo, refletindo sobre a sua estrutura (observando a repetição do comportamento dos jogadores), o processo (captando a lógica e o encadeamento das suas diferentes fases), a experiência (acumulada em jogos ou situações anteriores com os quais estabelece um paralelo), a função (ou o impacto que o jogo tem sobre o jogador individualmente e em coletivo), a ideologia (fazendo referência aos valores que enuncia) e o enquadramento (isto é, a forma como o jogo é conduzido por quem o começa, conduz e interrompe).

Sutton-Smith (2003), no século XXI, repete o esforço dos primeiros pensadores e inclui formas e experiências de jogos tão alargadas que vão desde sonhar ou brincar com metáforas, fazer construções, palavras cruzadas ou jardinagem, brincar ou fazer de conta, viajar ou ir a um parque de diversões, ver televisão ou participar em festivais, ir ao teatro ou celebrar a Páscoa, participar nos jogos olímpicos ou numa partida de xadrez, fazer *rafting* ou andar de mota. A esta lista infindável, o mesmo autor acrescenta duas variáveis que a ampliam: uma multiplicidade de jogadores (todas as idades, identidades e características) e um amplo leque de cenários (com variadíssimas formas e equipamentos) que colocam o jogo num lugar ainda mais vasto. Ora, se na vida, o jogo adquire todas estas possibilidades, transformado em objeto de estudo pelas mais variadas ciências vê a sua significação espelhada em múltiplas perspetivas.

Assumindo todos os tipos de ambiguidade que o próprio jogo encerra, Sutton-Smith (2001) opta por seriar e ordenar a definição de jogo segundo retóricas que derivam das sínteses produzidas pelas ciências sociais e humanas: retórica do progresso, da frivolidade, do destino, do poder, do imaginário, da identidade, e do self. A retórica do progresso entende o jogo como forma de gerar competências adaptativas, participar na resolução de conflitos e desenvolver competências cognitivas e educacionais. A da frivolidade separa o *agon* do *ludus* e coloca o jogo como uma construção inútil, uma perda de tempo. A do destino ou “jogo cruel” trata dos jogos de azar, atirando a vida ao controlo do destino, da sorte, da magia. A do poder entende o jogo como força de poder cultural que estabelece como as pessoas se devem comportar e o seu contrário. O do imaginário, ligado à arte, à criatividade, à fantasia e à flexibilidade, olha o jogo como uma porta para um mundo extravagante, exagerado. O jogo separa-se da realidade, transformando-a e rearranjando-a. O da identidade não dissocia o jogo da vida. Pelo contrário, conecta-o com ela e acontece no seu seio. Por último, a retórica do self está conectada com a história do individualismo.

Incapazes de resolver este enigma de significação, Eugénio e Salgado (2018) avançam com uma síntese sobre as qualidades estruturais do jogo, esclarecendo, pelo menos, as suas características. Em primeiro lugar, o jogo é uma atividade a que o jogador se entrega de forma livre. Atua no lugar oposto ao do trabalho e, por isso, não implica uma obrigação ou uma exigência. Envolve antes, uma seriedade, absorção e devoção que redundam em êxtase e se tornam sérias. Jogar envolve voluntariedade e liberdade.

Sendo dissociado da vida e suspendendo-a, envolve o transporte para uma outra mundividência. O jogo estabelece uma espécie de parêntesis, um «como se» que abre espaço à experimentação e à interatividade, retirando-se dos hábitos, do rigor e da inflexibilidade da vida quotidiana. Constrói-se uma realidade paralela que, em segurança, permite que o jogador jogue.

Para que tal aconteça, o jogo baliza um tempo, um espaço e coloca regras. Enquadra o que é relevante e o que fica de fora, fornece os motivos e os riscos capazes de mobilizar a atenção do jogador e ainda oferece a liberdade de atingir o objetivo do jogo da forma como ele entender (Salgado, 2011, p. 111). O carácter lúdico dessas regras confina os jogadores a um espaço próprio que não é condicionado pelo exterior.

Ainda que essa estrutura simbólica seja demarcada, o jogo introduz a possibilidade de alterar as suas próprias regras e de se reinventar. Ele exige que as condições se mantenham e permite, ao mesmo tempo, que não sejam cumpridas. A mesma estrutura faz perder temporariamente a consciência dos seus jogadores, mas, no final, devolve-os ao quotidiano, permitindo que reflitam sobre o que aconteceu e podendo ter extensões na vida. O jogo envolve reflexividade.

Também Salgado (2011) caracteriza o jogo como liminar: inverte e subverte a realidade tal como é vista no quotidiano. A vida comum fica suspensa bem como a hierarquia imposta pela esfera pública e os mesmo jogadores ficam emersos numa espécie de efervescência coletiva. O facto de, juntos, partilharem algo excepcional, deixando de parte as regras instituídas, permite a inversão e a subversão da realidade. O jogo assume-se como um estado de espírito individual e coletivo, um querer dentro da fantasia que depende de regras, uma energia que emerge da descoberta de várias possibilidades, um resgate.

Como na fruição de uma obra de arte, o jogo implica que o jogador canalize as suas competências atencionais, cognitivas, culturais, emocionais e criativas. Sugere que ele estabeleça uma relação emocional que pode transformar-se, depois, numa relação sentimental (Gonçalves, 2018, p. 285). É que os sentimentos não se limitam a captar a experiência do jogo; os sentimentos gravam-na na sua totalidade, enquanto inspecionam os fenómenos do corpo. Eles “são percepções interativas que (...) ocorrem no interior do organismo e são resultado de uma cooperação intensa entre as partes do corpo e os elementos neurais” (Damásio, 2020, p. 112). O corpo e o sistema nervoso do jogador estabelecem uma ligação com o jogo, cartografam a sua interação e estabelecem “um diálogo, de uma troca dinâmica entre a química do corpo e a atividade bioelétrica dos neurónios” (Damásio, 2020, p. 112), responsáveis pela criação dos padrões neurais.

O jogo implica, por fim, expressões, representações, sedimentações. Desta feita, “o jogo é um estado de espírito, um modo de ver, de ser e estar, uma atitude, um querer, que se projeta para o futuro” (Salgado, 2011, p. 101).

O jogo é o *agora*, o *acolá*, o *quase*, o *tudo*, o *certamente*, o *nunca*, o *talvez*, o *simplesmente*, o *também*, o *depois*, o *eis*, o *porquê*. É o jogo que se “assenhora do jogador” (Gadamer, 1999, p. 181),

que o mantém “a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo” (Gadamer, 1999, p. 181). Importa, portanto, em vez de o definir, à semelhança de Susan Millar citada por Eugénio e Salgado (2018) pensar no jogo como advérbio. Se numa frase, os advérbios assumem uma função modificadora, também o jogo assume essa possibilidade como espaço de experimentação, subversão e rutura por excelência, transformando quem nele participa, as suas respostas e a si próprio.

Conceber uma máquina específica para fazer da visão um jogo implica criar um espaço singular, oposto ao trabalho, em que o “como se” impera e as regras podem ser cumpridas ou subvertidas, num clima em que a recreação impere. A máquina a que se pretende dar forma talvez ela própria possa, afinal, ser um mecanismo de advérbios – de *agoras, acolás, quases, todos, depois, porquês* - onde todas as possibilidades se podem testar, revelando uma infinidade de jogos de ver.

1.2. Conjuguar o verbo ver em José Gomes Ferreira

José Gomes Ferreira é, em verdade cronológica e se se quiser intuitiva (essas matérias misteriosas que tanto caracterizam este ofício – o da arte!), quem serve de pretexto a este projeto. Aliás, antes mesmo do autor, o que precipita realmente todo este exercício é a frase que alguém escreve no muro que separa os homens dos enigmas da infância – “É proibida a entrada a quem não andar espantado de existir” (Ferreira, 2021, p. 12). Antes de aventar possíveis significados sobre esta frase-aviso e de a transformar em jogo na concretização da ideia propriamente dita, importa situá-la na obra do autor que apelida a sua própria poesia (entendida aqui no seu sentido mais amplo) de militante.

Para isso, estrutura-se este capítulo a partir de uma passagem – num convite ao jogo e a um bebericar de palavras - do livro “Imitação dos Dias” que explicita a complexidade e a genialidade da obra de José Gomes Ferreira. A esse texto em destaque acrescentam-se outros incluídos na obra “A memória das palavras ou o Gosto de Falar de Mim” sobre a vida e o ofício de poeta e ainda alguns comentários tecidos por seus contemporâneos ou estudiosos mais tardios, a propósito da sua forma de escrita. É a estas duas obras que se recorre para explicitar a teoria do poeta militante que resume (ainda que de forma encriptada) o próprio ímpeto da escrita de José Gomes Ferreira.

“[Em] Noite de luar-bolor.” (Ferreira, 1970, p. 29), em plena sombra da ditadura em Portugal, José Gomes Ferreira atreve-se a tirar da gaveta o conjunto dos seus diários em verso e a editá-los. O país de 1948 conduzido por António Oliveira Salazar e mergulhado na noite da constituição de 1933 é bem diferente do luar aberto e radioso que o seu pai lhe mostra no início do século, prenhe dos ideais

republicanos, tempo dos cafés e das tertúlias, onde as tardes efervescentes são passadas a ruminar livros, a escrever versos e romances.

José Gomes Ferreira nasce no Porto, no romper do século, a 9 de junho de 1900. Por destino das Musas que dão nome à rua onde nasce ou por influência de seu pai ou do seu tempo, as palavras (escritas, lidas ou escutadas) são presença assídua nos seus dias. Em 1904, muda-se com a família para Lisboa. Certa manhã, acorda com o peso da realidade de ter um nariz tremendo que o faz viver grande parte da infância e da adolescência desgostoso de ser ele. Nessa altura adota as palavras como compensação do nariz comprido ou deixa-se atrair por essa invenção ideal da figura do Poeta ou faz-se forte pela audácia de sonhar acordado (Ferreira, 2004, pp. 12 a 15). Ele próprio não chega a esclarecer(-se).

Estuda nos liceus Camões e Gil Vicente. Assiste ao bradar da República e desiste de um eventual envolvimento político para “evitar a queda infalível no Abismo dos Cérebros Sugados (através de discursos recitados com lábios de microfone frio” (Ferreira, 2004, p. 62) depois do treino militar em Viseu, lhe permitir a consciência – que lhe gela os olhos e a boca - das diferenças entre a cidade e o campo e sobretudo, a distância a que se estava de uma verdadeira república.

Durante os anos de juventude, Gomes Ferreira diz-se “marcado a ferro em brasa pela obsessão da miséria física, da desgraça, dos trapos, da fome” (Ferreira, 2004, p. 91) e por isso, dessa marca resultam tantas vezes, “personagens contornadas com precisão, a moverem-se neste mundo real e inconcreto de nuvens, injustiça, absurdo e desgraça” (Ferreira, 2004, p. 103).

Licencia-se em Direito pela Universidade de Lisboa. Viver da pena é impossível. Opta pela carreira diplomática que o afasta de Portugal, entre 1926 e 1929. De regresso a Portugal, afoga-se no jornalismo, no cinema, no grupo Novo Cancioneiro, em vários jornais e revistas, tais como a Presença, a Seara Nova e Gazeta Musical e de Todas as Artes, mascarando-se entre pseudónimos – Caçador de Imagens, Álvaro Gomes ou Avô do Cachimbo - que o mantêm na penumbra, enquanto na gaveta continuam a somar-se improvisos. Os seus “delírios verbais nas noites de falar-sozinho” (Ferreira, 2004, p. 130) apenas saem da sombra em 1931 com a publicação do poema “Viver sempre também cansa” e mais tarde, em 1948, com o apoio do grupo de Coimbra do Novo Cancioneiro, com o livro de poemas “Poesia I” (a que se sucedem as edições II a VI. Trinta anos depois, os mesmos poemas são reunidos de novo, numa obra cujo título, descreve o intento de Gomes Ferreira: Poeta Militante (I, II e III). É por militante que se reconhece.

Desfaça-se de imediato qualquer equívoco sobre a militância associada à atividade política ou religiosa. Em Gomes Ferreira, a militância está na palavra porque a palavra segundo ele, é, antes de

tudo, a fonte inicial das bocas humanas e é, como um código de signos inventado ao longo dos séculos, uma forma dos homens lançarem pontes entre si, de se aproximarem⁶.

Ora, se a palavra é a matéria-prima do poeta, os poemas e as prosas são igualmente militantes porque cantam, amam e insultam o presente, aproximando a boca do poeta das restantes bocas humanas. Gomes Ferreira admite até que esse ofício possa ser misterioso, no entanto isso não torna os poetas diferentes dos outros. “Antes pelo contrário: exige que [os poetas] se assemelhem o mais possível aos chamados homens vulgares, que se identifiquem quase com eles, para melhor poderem exprimir o que anda sepulto e sem voz nas paixões, no amor, na cólera, nos anseios, no mistério de todos” (Ferreira, 1970, pp. 171, 172).

As palavras são militantes,

“estão nas bocas de todos e não têm temas ou assuntos predeterminados. Pertencem aos poetas e aos homens vulgares, sem distinção. Pertencem aos poemas e aos livros bem como às vísceras e aos gritos. As palavras respiram e vivem como qualquer ser vivo. Sim, um «ser vivo»” (Ferreira, 2004, p. 140).

E um ser vivo não se compõe apenas de belos sentimentos, feições impecáveis, formas redondas, “pensamentos puros expressos através de palavras musicais, mas de vísceras também, de fezes, máculas, contradições, ódios, covardias, sangue, gritos, nervos...” (Ferreira, 2004, p. 140).

Gomes Ferreira liga teimosamente as palavras «ser vivo» à ideia de missão. “Missão de quê? De Sacerdócio à Victor Hugo? Missão mágica? Missão de transformar a terra com palavras vivas?” (Ferreira, 1970, p. 171).

A uma missão que assume ter herdado de Alexandre Ferreira, seu pai, homem público, fervoroso republicano, vereador da Câmara Municipal de Lisboa e deputado da Primeira República que passa a vida a fundar bibliotecas e instituições de educação e com quem Gomes Ferreira assume ter aprendido a liberdade⁷.

⁶ “Na verdade, de tanto só as lermos nos livros, quase nos esquecemos de que as palavras não são meros sinais gráficos, para comunicações enigmáticas entre os poetas e coisa nenhuma, mas sons também, criados pelos homens, durante séculos de Terror, e à custa de muita morte, muito espanto e muita contumácia de existir, para lançarem pontes reais entre si.” (Ferreira J. G., *Imitação dos Dias - diário inventado*, 1970, p. 131)

⁷ No discurso de entrega do Grande Prémio da Poesia da Sociedade Portuguesa de Escritores, em 1961, Ferreira profere: “Finalmente, com ele aprendi a amar, do fundo do sangue, o que ainda hoje me parece ser a Mãe-Bem-Amada da Vida, do Amor, da Arte, da Beleza e da Poesia Maior: - Tu, liberdade.” (Ferreira, 1970, p. 172).

Alexandre Ferreira ampara os primeiros balbucios poéticos e o “princípio dessa Grande Aventura, a tal missão que se inicia pelo jogo: brincar com as palavras, rimar [...]: «Amor» com «flor». «Querida» com «vida». «Saudade» com «há-de»” (Ferreira, 2004, p. 10).

O texto “Noite de luar-bolor” (Ferreira, 1970, p. 29) não é do tempo em que, nos cafés, se detém a escutar as algaraviadas dos outros e a esconder na gaveta os seus primeiros intentos escritos. “Noite de luar-bolor” (Ferreira, 1970, p. 29) é já resultado de um ofício maduro. Certamente com vestígios daquele jogo de infância, esta frase é um convite a uma primeira paragem. Se às primeiras palavras – noite de luar - não se franze o sobrolho, a última – bolor - em conjugação com as primeiras, desafia a uma pausa. Mesmo um leitor desatento é forçado a jogar o jogo de estranhar. Inevitável se torna a vontade de acrescentar à lua que todos conhecem, manchas negras ou uma suposta penugem estranha que cause asco, suscite nojo ou incompreensão.

Estas quatro palavras são meticulosamente escolhidas, indispensáveis ou de ouro⁸, não só pela maneira como depuram a imagem, mas também pela associação de sentidos que regam a cabeça do leitor. Elas aproximam-se e distanciam-se ao mesmo tempo. Aproximam-se na medida em que uma noite de luar é familiar a todos e distanciam-se porque bolor é uma palavra que aparentemente não tem sentido junto das outras. É neste preciso instante que as palavras se tornam seres vivos e exigem uma descodificação. Delas germinam perguntas e espanto que se desdobram quando se principia a leitura propriamente dita.

À frase-enigma inicial, no mofo da noite, Ferreira faz suceder uma afirmação: “O que mais admiro nos homens (e o que neles mais me desgosta também) é a sua extraordinária capacidade de *resistir à monotonia da realidade*” (Ferreira, 1970, p. 29). Em tom de desabafado ou como se exortasse o leitor, confirma a admiração que tem por todos os homens sem exceção. Ao fazê-lo, inclui os homens do seu tempo e os de outros, os que partilham o mesmo lugar ou são de sítios diferentes, como se fosse possível admirá-los a todos e em qualquer momento, horizontalmente. São os parêntesis que esclarecem o gesto inicial, sucedendo-se à admiração o contraditório desgosto.

Estes sentimentos e esta contradição permanentes caracterizam a sua obra porque a realidade fá-lo sentir surpresa e repulsa ao mesmo tempo, tornando-a matéria cantável. É a fábula da realidade em que vive que o faz reagir: o fascismo, Hitler, guerra de Espanha, invasões, movimentos de resistência, etc. (Ferreira, 2004, p. 144) e é nela que amolda a escrita e a alma.

⁸ “(...) a técnica da palavra necessária consiste em descobrir primeiro a palavra *indispensável*, a palavra-fulcro, a palavra de ouro, para a colocar depois no discurso poético de qualquer maneira, em último caso num sítio despropositado e mesmo contra a corrente da lógica gramatical do poema. (Conquanto lá aparecesse, o resto pouco importava.)” (Ferreira, 2004, p. 142).

Gomes Ferreira “é um poeta fundamentalmente atento à sua época” (Torres, 1975, p. 74) com a qual se confronta por um lado, por renunciar “ao velho sonho de se dedicar à escrita em exclusivo e por outro, por ver toda a sua vida repartida entre a arte e o que ele designa como entulho sufocante ou de literatura-prostituição, de segunda-ordem, a literatura-ganha-escudos” (Ferreira, 2004, p. 128).

A arfar de não poder aturar mais esse raio de modo de vida⁹,

“esgueira-se em pseudónimos para ocultar a sua verdadeira identidade e quando de todo não é possível, recorre ao amparo da Madre Salvadora, a Ironia, a princípio mera nuvem de recurso que [vai] [...] depois, aos poucos e poucos, afeiçoando com o suor da [...] mão de cronista” (Ferreira, 2004, p. 127).

A mesma ironia que cinge no parêntesis espraia-se na sua extraordinária capacidade de resistir à monotonia da realidade. A mesma ironia que apelida de doce e melancólica concede-lhe três capacidades tão extraordinárias como a resistência dos homens: a de virar as coisas do avesso num momento histórico às avessas (entre os estremeções da República, a ascensão do fascismo, as revoluções que os entremeiam), a de fazer o pino (diante de um público tão desigual como o era no Portugal da altura) e a de rir-se ao espelho (perante um país que acredita mais em Pesadelos do que em sonhos)¹⁰.

Assim, reparte-se entre as forças da realidade e as incertezas do futuro, entre o jornalismo e a poesia, a colaboração em revistas e os sonhos por concretizar. É sobre a realidade que escreve – “às vezes tão medíocre que nem deveria merecer a honra de lhe chamarmos realidade, esse decalque de coisa nenhuma a papel químico” (Ferreira, 2004, pp. 30, 31) – a que recusa habituar-se.

Insurge-se, portanto: “gaita para as mesmas flores!, para a chuva repetida!, para o Sol igual!, para os fatos idênticos” (Ferreira, 1970, p. 30) e “cansado dos pêndulos dos relógios, da injustiça, dos automóveis, do bater dos corações, do vento, dos satélites, dos astronautas, das plantas sempre verdes, dos telhados sempre vermelhos, dos homens sempre com cabeça, tronco e membros, recorr[e] aos poetas” (Ferreira, 1970, p. 30).

Na poesia, descobre o espanto de tropeçar nas circunstâncias do mundo.

⁹ Assumido jogo de palavras engendrado a partir das expressões que Ferreira utiliza para descrever o seu trabalho como tradutor, jornalista ou colaborador em revistas: “raio-de-modo-de-vida e arfar-de-já-não-poder-aturar-mais-chila!” (Ferreira, 2004, p. 129).

¹⁰ “A doce Ironia Melancólica que me ensinou a virar as coisas do avesso, a fazer o pino grave diante do público e a rir-me ao espelho, por simulacro de cinismos, antes que os leitores se rissem. Porque lá nisso de rir, queridos senhores, nunca me aprouve ser o último, mas sempre o primeiro” (Ferreira, 2004, p. 127).

“Tudo lhe serve: a morte de uma borboleta, o fuzilamento de Lorca [...], a Morte-Morte, a mulher Amada, a Odiada, a Inventada, o Amor-Amor, a vítima de Hitler a caminhar para o cepo, Deus existe ou não existe?, a queda de Madrid, o pontapé numa pedra, o medo de atravessar o corredor às escuras, a flor pisada e principalmente [...] e principalmente essa coisa nenhuma «que é o grande alinhamento dos poetas vorazes»” (Ferreira, 2004, p. 145).

Aqueles poetas vorazes que, tal como ele, gravam instantes e se demoram e impacientam do/com o mundo. Também ele voraz, “aguenta o seu tempo com coragem (embora envergonhado e com raiva!), mantendo-se um (pobre) espectador contemplativo a quem não resta outra solução senão o espanto no encontro com as suas próprias palavras e com poemas saudosos de futuro” (Torres, 1975, p. 52).

É na escrita que procura a ilusão de uma outra lógica por isso, se nos seus textos por um lado se encontram “monotonia, realidade chocha, relógios, automóveis, corações, plantas, homens, também é possível descobrir transcendentais missões, ilusão, pernas azuis, asas, sonho e todo um conjunto de palavras outras que segundo ele, convidam a enlouquecer e a repousar” (Ferreira, 1970, p. 30).

É à escrita que se entrega como uma forma de luta transcendente contra a monotonia, que “concede aos homens a faculdade de transformar a natureza, modificar as leis eternas, pôr tudo do avesso e dar um pouco de férias revoltas ao tédio organizado em que [se] vive” (Ferreira, 1970, p. 30). Se a explicação sobre aquele exercício do avesso e a maneira de (sor)rir ao real aparecem explicitadas antes como impulso para reagir ao que (se) vive, observa e sente, talvez a alternativa de férias revoltas seja agora proposta através da fantasia.

É frequente encontrar-se o irreal nos seus textos e ver o fantástico sobrepor-se deixando que a imaginação lhe sacuda soluções¹¹. Contudo, não se desvincula completamente desse real. Bem que reclama: “Apre! Estou farto destas árvores! Arranjem-se outras, depressa!” (Ferreira, 1970, p. 29), “dessas árvores que são sempre as mesmas, dessa realidade que se repete, buscando a solução no mundo platónico das ideias: Árvores voadoras, por exemplo. Com raízes nas nuvens...” (Ferreira, 1970, p. 30)

Ao propor este exercício de inverosimilhança, coloca na verdade, uma situação de ambiguidade que serve o exercício do espanto e das perguntas. Instaurar a ambiguidade permite

¹¹ “Sou um simplificador. Um pragmático que nem sempre consegue sacudir o Anjo da Imaginação que às vezes me sopra soluções que – sei-o – ninguém aceitaria por absurdas” (Ferreira, 1974, p. 218).

revelar e ocultar em simultâneo, favorecendo múltiplos caminhos de leitura ao espetador e abre espaço ao sonho. Gomes Ferreira espanta-se com as suas realidades e devolve o espanto ao leitor como num exercício incompleto em que cada um pode definir o seu sonho. Por isso, se permite imaginar “na cidade-em-que-as-ruas-arrombam-as-casas e os cavalos correm com mil pernas azuis” (Ferreira, 1970, p. 30).

Ainda que a realidade não se amolde ao seu sonho e as ruas não possam arrombar as casas num sonho edificado em conjunto, os cavalos com mil pernas azuis podem ser idealizados e ser a grande meta a atingir ou ser o céu – propriedade azul de todos os desgraçados¹². E se o seu sonho não se transforma em realidade¹³ e “ninguém estoira com dinamite ou atravessa com flechas” (Ferreira, 1970, p. 30), a Lua bolorenta, a solução pode ser escavada nas palavras e esgravatada pela imaginação. [Mas] pensará, por fim, o Poeta que esse jardim sonhado, o que ganhou pelo Sonho, é uma SOLUÇÃO, é a SOLUÇÃO? (Torres, 1975, p. 170)

Um dos estudiosos do seu tempo considera que o Poeta não tem ilusões... “o que tem é vergonha de solucionar pelo Sonho o que deveria (ou poderia) ter resolvido doutro modo (mas que pode o Poeta ou a Poesia?)” (Torres, 1975, p. 170).

Gomes Ferreira embriaga-se com “lufadas de vinha e sonho” (Reis, A ideologia do fantástico, 1980, p. 33) e por isso, “encontra a solução no delírio do seu retrato com asas e decide enlouquecer provisoriamente por ser a maneira mais cómoda de repousar” (Ferreira, 1970, p. 30) e se respondesse à pergunta o que pode o Poeta, “talvez aventasse a hipótese do fantástico ter a capacidade única de fazer nascer palavras-pedras, as mesmas que ficam a ver sóis no olhar das crianças, a ouvir fontes, a inventar o futuro, a construir utopia” (Reis, 1980, p. 33).

¹² “Paisagem de muros e de cães
a ladrarem para o céu
- propriedade azul

de todos os desgraçados (Poema XXIII, Areia - 1938)” (Torres, 1975, p. 162 e 163)

¹³ “Logo, a realidade não se amolda ao seu Sonho [...] E se a realidade não pode obedecer o que ele, em sonho, idealiza, se o mundo não se pode pôr de acordo com o Poeta, tal Projecto de possível e ideal coincidência entre os dois planos – o dos universos real e mental – não deixa de não continua a constituir-se-lhe como a grande meta a atingir. Só que a simultaneidade deles, a sua coexistência, a sua contemporaneidade, é já o *impossibilium* de que é feito o próprio tecido da poesia:

ah! só um segundo

com o mundo

de acordo comigo...” (Poema XV, Areia – 1938) (Torres, 1975, p. 170)

As mesmas palavras denominadas de pedras¹⁴ pelo autor e aqui, reinventadas como palavras-grito que incluem o poder do arremesso e a angústia do berro, resistem à monotonia da realidade e deliram na angústia.

“Apre!” (Ferreira, 1970, p. 30). Não é à toa que o brada. Brada-o pronunciando o bramido, para libertar ou indignar os adormecidos ou ser mesmo um Evangelizador do Grito capaz de ser um militante circunscrito à «Acção» da «palavra escrita» ou “servir a Coação, a Hegemonia, o Trono do Homem Restaurado” (Torres, 1975, pp. 171, 173).

Afinal, Gomes Ferreira encontra na sua vida e na realidade histórica específica em que vive, a possibilidade de virar tudo do avesso e modelar a conceção do “Poeta Militante ideal, misto de cavaleiro andante, profeta, jogral, vate, bardo, jornalista, comentador à guitarra de «grandes e horríveis crimes!»” (Ferreira, 2004, p. 145). “Em resumo: um homem que cumprisse apenas o ofício natural da sua missão de reagir poeticamente diante da vida, ofício aliás terrível, com um martelar tenebroso nas bigornas do coração” (Ferreira, 2004, p. 145).

Ora, este projeto reclama justamente para o espectador este lugar de poeta militante, entre o jogo de palavras e o espanto pela realidade, sugerindo que tal como Gomes Ferreira, também ele, munido de papel para registar qualquer ideia súbita, possa olhar para o céu:

“Fechei a janela com furor. E sentei-me à mesa a desenhar uma paisagem nocturna, saudosamente iluminada por uma Lua quadrada.” (Ferreira, 1970, p. 31)

¹⁴ Aqui utilizadas como recurso pela força da imagem mas evocadas pelo autor para caracterizar as tertúlias em que participava: Ali inventei doutrina, agredi filauciosos com palavras-pedras violentes, apanhei murros, entornei chávenas nas calças dos vizinhos de mesa e bocejei a cada minuto dos dias e das noites esta frase de exclusiva génese portuguesa: «Estou chateado!» E principalmente convivi com os amigos. (Ferreira, 2004, p. 75)

1.3. Conjuguar o verbo ver para um possível “espetador fazedor”

1.3.1. Ver é fazer ver

Este último momento pretende ser a súmula de todas as hipóteses do ver e ousa construir um conceito que adiciona a esse primeiro ato, uma segunda ação: o fazer. Cruza todas as definições apontadas nos capítulos anteriores – da percepção à poesia de Ferreira - e atreve-se a devolver o espectador emancipado ao seu ato original, avançando por uma possível definição do *espetador fazedor*. Serve-se, por isso, dos escritos de Marie-José Mondzain cuja obra filosófica se centra na história da imagem e nos trabalhos do olhar (Mondzain, 2015, p. 7). É nas capacidades de olhar, imaginar, produzir e dar a ver imagens que a filósofa reconhece o momento inaugural do humano.

Na sua obra “*homo spectator*” refere que a paleontologia desvenda o homem a partir do que ele endereça à humanidade, tentando decifrar as marcas deixadas por ele e os motivos pelos quais se entrega à criação dessas marcas. Aquela ciência olha o homem a partir do que ele dá a ver e daquilo que ele quer mostrar. Mondzain (2015) assume falar do mesmo homem a partir do seu lugar de espectador. Define-o como aquele que, simplesmente por ser humano, olha ou contempla o que o mundo lhe dá a sentir e que, preso e afetado por esse mundo, compreende e age. Apresenta-o como aquele que inscreve, narra e partilha a sua história.

Num exercício que a própria designa como de filosofia elementar, inicia uma viagem às profundezas da gruta de Chauvet, em França, para descrever o sentido do gesto que há mais de trinta mil anos assinala o momento em que o homem se humaniza (e se distingue do animal).

“Um homem abandona a superfície da terra e afunda-se numa gruta. Avança no seu interior até escolher um lugar para se deter. Esse lugar longe do sol não é mais do que trevas, e o homem ilumina-o com uma tocha.” (Mondzain, 2015, p. 37)

Ei-lo a estender o braço, apoiado na parede. O homem sopra para a mão e afasta-se dela num mesmo movimento. Para Mondzain (2015), este homem desvia o seu corpo das tarefas quotidianas de sobrevivência e conservação e encena a composição do seu primeiro olhar. Instaura o nascimento da imagem. Ao afundar-se no escuro da terra, escolhe um tempo para olhar a vida e um lugar para parar no meio das trevas desconhecidas. Em seguida, a mão e a boca inauguram um novo movimento. A mão deixa de segurar e de premir, a boca não rasga ou engole. Ambos se organizam para fundar uma nova ação: a de se impregnarem de matérias coloridas e se apoiarem (literalmente ou pelo sopro) na parede.

O último ato decisivo é o de retração que faz aparecer a mão, não como metáfora ou metonímia, mas como forma de compor o seu primeiro olhar. Distancia-se para ver, retira-se para produzir uma imagem e dar a ver aos olhos uma marca separada de si (Mondzain, 2015, p. 40).

Mondzain (2015) confirma que este homem já havia visto a sua mão, “mas nunca vira esta mão semelhante, assemelhada, esta imagem de si que se mantém fora de si na parede inanimada do mundo.” (Mondzain, 2015, p. 40). O primeiro olhar sobre o visível é obra das suas mãos e a sua representação. Ele fabrica o seu horizonte na parede da gruta e faz nascer um signo, uma marca. É aí que nasce o espectador: naquele conjunto de ações que fazem do gesto uma marca (da sua ausência e do que pode partilhar com os outros). As suas mãos deixam de possuir coisas (ou de serem possuídas por elas) para se dirigirem à humanidade e produzirem o signo.

O primeiro espectador observa a imagem criada por si próprio e acena ao tempo presente. É espectador de si mesmo e produtor de signos. Ele inventa a imagem (feita pelas suas mãos) e a imagem de si próprio (espetador da sua obra das suas mãos). São as suas mãos que fazem surgir o olhar do mundo sobre si. Logo, “ver é tornar-se espectador da imagem que as (...) mãos produzem para inscrever uma marca” (Mondzain, 2015, p. 57).

Mas antes de ver, o espectador faz ver, deslocando o corpo, desde a mão que se encosta à parede ao sopro que expira, para voltar a afastar o corpo. Ora, enquanto vê, o espectador – que também faz ver – tem necessariamente a memória de todos esses movimentos e vê com o corpo inteiro. Conclui-se, portanto, que ver é uma experiência performativa em que o espectador mobiliza as suas capacidades e se entrega a um exercício de fazer. Transferir esta definição do primeiro espectador, neste momento, tem uma importância crucial na medida em que inspira a definição de um espectador que vê e faz ver num contínuo desdobramento: a do espectador fazedor. Assenta este conceito nos dois substantivos que o compõem e nos dois verbos primeiros, sublinhando esta dupla ação.

Por um lado, mobiliza a visão, assumindo o espectador como um tradutor de signos. O homem das cavernas faz ver com as suas mãos e vê uma marca, assinalando o vestígio de uma presença que tem de ser decifrada por aquele que observa. Ao afastar-se para ver a representação da sua mão, o primeiro espectador assume uma viagem na floresta dos signos e imagina uma tradução poética para o seu gesto. Apenas distante, consegue construir o seu próprio olhar. É porque se distancia do que vê que percebe. Ver é decifrar ou, como explica a psicologia da arte, é traduzir. Da infinidade de estímulos que lhe chegam dos seis sentidos¹⁵, o homem das cavernas integra, organiza, elabora de forma criativa

¹⁵ Referidos no capítulo primeiro e que incluem para além da visão, audição, tato, olfato e cheiro, um sexto considerado ainda pela psicologia que oferece informações sobre o espaço do próprio corpo (sentido vestibular ou quinestésico)

e faz uma construção mental da realidade que acaba de observar (no caso, da própria mão transformada em símbolo).

Do mesmo modo, o espectador fazedor produz e cartografa imagens, representando a realidade a que se predispõe a assistir durante um espetáculo. Distante, propõe-se a ver e a decodificar os signos que o espetáculo lhe apresenta. Também o espectador, hoje, aceita essa viagem e decide observar, comparar, aprender, verificar, estabelecendo correlações, questionando e estabelecendo relação com o mundo que o rodeia. Ambos, num processo de emancipação, constroem o seu próprio poema.

Por outro, não se circunscreve à visão, mas parte do jogo e amplifica-se no corpo pela ação. Mobilizar o corpo implica colocar o corpo ao serviço da experiência da ficção e remeter o poder dos olhos para o poder das mãos. Para Mondzain, “de certa maneira, não há olhar sem mão, ou seja, sem gesto” (Mondzain, 2015, p. 274). Por isso, o homem das cavernas interrompe o cotidiano e entrega-se a um “como se” ou “e se”: entrega-se à escuridão da gruta, leva consigo pigmento para, muito provavelmente na presença de outros, se dedicar a um exercício onde as regras se traçam para a execução de um gesto concreto. O espectador fazedor também se entrega a um espaço de cena, leva consigo o seu próprio corpo e joga, na presença de outros, o jogo que lhe é proposto.

O primeiro espectador também implica o corpo que faz sinal com a mão e indica o visível pelas suas próprias mãos. Depois socorre-se da boca e como num grito silencioso, “expulsa, com a força do seu sopro a matéria dos signos” (Mondzain, 2015, p. 39). O espectador fazedor também cria um gesto, tropeçando com o seu corpo nas circunstâncias do espetáculo e experimentando, no jogo, o que as suas mãos são convocadas a jogar. Do mesmo modo, o grito silenciado da sua boca tal como o grito de José Gomes Ferreira é transferido para a mão poética criadora que joga. Tal como o primeiro espectador convoca a ação da boca para as mãos e o gesto de ambos fazem-no rever a sua relação consigo próprios e com o mundo.

Assim sendo, o espectador fazedor é aquele que mobiliza todos os seus sentidos de modo a elaborar, organizar e integrar os estímulos, cartografando-os em imagens. Ele decide interromper a sua vida quotidiana e absorve-se voluntariamente num “como se” ou “e se”, experimentando, interagindo e criando em segurança. Assume regras que, em coletivo, pode propositadamente não cumprir ou inverter e entrega-se a um jogo que o joga, transformando-se. Portanto, o espectador fazedor que aqui se propõe é aquele que, enquanto vê e joga, constrói o seu próprio poema e age poeticamente diante da (sua) vida.

2. “Máquina de gravar instantes” – projeto para um espectador fazedor

O capítulo que agora começa, emoldurado pelo anterior, estabelece uma ligação entre os conceitos teóricos e a criação de um objeto artístico que conduz o espectador numa expedição pelo seu modo de ver. Apresenta-se repartido em três subunidades que incluem a descrição do projeto propriamente dito, a sua fundamentação e, por último, o relato de experiências testadas em contexto real.

O objeto artístico em causa é designado por “Máquina de gravar instantes” e rasga o entendimento da arte como luxo de uma minoria e sublinha, pelo contrário, a fruição e prática artísticas como uma necessidade de todos. Acredita que, ao cativar o espectador a ver e a fazer ver, possa levá-lo a conhecer e a reconhecer o seu processo de olhar. Espera assim, transformá-lo, por instantes, num espectador fazedor, capaz de jogar, traduzir e criar, fazendo jus aos fundamentos teóricos que lhe subjazem. É inventado com recurso às palavras de José Gomes Ferreira e a uma oficina instantânea que, como trampolim, faz saltar o espectador (literalmente e sem ser). Ambos o conduzem, em pleno voo, a espreguiçar os sentidos e a curiosidade (Wallenstein, et al., 2014, p. 26).

2.1. Descrição do projeto

2.1.1. Sinopse

“Máquina de gravar instantes” é uma cabine de fotografias - composta por um paralelepípedo em madeira, três aberturas para espreitar, uma frase, uma porta, um banco, três figurinos, um par de óculos, um ator, espectadores e três hipóteses de jogo - que se inspira nas duas primeiras páginas de um clássico da literatura portuguesa. Tal como na obra de José Gomes Ferreira, em que as aventuras obedecem ao disparate de pernas para o ar, dentro dela, também o espectador pode saltar um muro à laia de um verdadeiro João Sem Medo, ler frases minúsculas e sem ser, encontrar objetos distorcidos ou nem por isso, testando a sua capacidade de ver. Esta máquina é um jogo que, no instante, convida qualquer espectador a ver e a fazer teatro.

2.1.2. Objetivos

O projeto é delimitado pelas margens dos seguintes objetivos:

- a. Conceber uma proposta que questione o processo de fruição e criação artística do espetador;
- b. Imaginar uma máquina portátil onde o público possa exercitar a capacidade de ver e de fazer (o seu próprio poema);
- c. Propor o jogo como mediador desses exercícios (ver e fazer);
- d. Utilizar um clássico da literatura portuguesa “As aventuras de João Sem Medo”, de José Gomes Ferreira para instigar o jogo;
- e. Instalar o dispositivo cénico no espaço público: numa rua, nas imediações de um teatro, de uma escola ou de uma biblioteca;
- f. Estabelecer dois públicos específicos: o público em geral e alunos dos ensinos básico e secundário;
- g. Oferecer um projeto que sirva a programação geral de um espaço cultural em estreita ligação com o serviço de mediação de públicos.

2.1.3. Justificação do título

Armando Bacelar, na Revista “Vértice”, descreve o diário inventado de José Gomes Ferreira “Imitação dos Dias” como “uma sucessão libérrima de notas, apontamentos, crónicas, evocações, comentários acerca de casos, figuras, eventos que de qualquer modo estimularam o poeta [...] ou foram simples pretexto para o exercício duma fantasia [...], em que o quotidiano se espelha” (Ferreira, 1970). Entre esses relatos, encontra-se o momento singular, espelhado da realidade, em que Irene Lisboa, debruçada sobre a infância do filho de Ferreira, improvisa a história do Zé Coelho ou Zé Cabriolas, o boneco de trapos, orelhudo e com dois olhos do tamanho de cabeças de alfinete.

A descrição desse episódio é muito breve - tem, aliás, o tempo de um relâmpago da mesma forma que o “momento Zé Coelho” (Ferreira, 1970, p. 33) – e, curiosamente, serve de pretexto a um outro assunto que se anuncia desde o título: “Arte, máquina de gravar instantes” (Ferreira, 1970, p. 32).

O autor começa por explicar como revolve a memória para encontrar aquela passagem da sua vida e a forma como a sua mão vasculha num lugar de neblina, um fundo de nada, um grande armário ou arquivo de relíquias (Ferreira, 1970, pp. 32 e 33). É à memória e à sua imensidão a que se refere. À falta de palavras exatas, opta por recorrer a imagens que revelam a sua inacessibilidade. Como se não bastasse, ainda adiciona umas chaves de “solidez ferrugenta” (Ferreira, 1970, pp. 32 e 33) que têm de

ser rodopiadas para aceder a esse armário de preciosidades. Além de serem várias, como se assinala pelo plural, são cravadas pelo tempo e retardam o acesso a esse mundo. É precisamente no esforço de revirar essas chaves enferrujadas que Ferreira encontra a razão daquele relato. Para ele, a arte é como uma máquina imensa que começa no revolver da memória até ao ponto de se fixar num resultado concreto.

Mais tarde, Ferreira adita uma segunda função a essa máquina misteriosa: a de “gravar a esperança de eternidade” (Ferreira, 1970, p. 32). Nessa breve expressão, em que volta a fazer uso de uma linguagem carregada de sentidos que obriga a leitor a demorar-se, percebem-se duas ideias: a de que a arte não só talha a esperança, trazendo ao mundo novas expectativas, como a perpetua, tornando-a imortal. Ainda que adjective essa tentativa como vã, não deixa de cultivar a esperança através da escrita para que se prolongue no tempo “numa espécie de memória que substitua a outra, a dos astros, a inexistente, a inquietante, a talvez impossível...” (Ferreira, 1970, pp. 33 e 34). Nesta perspectiva, a arte é também uma máquina de lançar o passado no futuro e de manter viva a memória, animando-a. Só a morte não tem memória, como ele acaba por concluir.

Remata, por fim, com duas pequenas palavras - “ouviste, homem?” (Ferreira, 1970, p. 34) - que são, na verdade, uma pergunta que coloca o leitor do seu lado e o implica. Desde o início, é ao leitor que Ferreira se dirige, sem que o revele de forma explícita. O texto parece ser desvelado por partes como o próprio exercício de memória e ser carregado de enigmas ou pistas que se decifram à medida que se lê. Repare-se que, através da pergunta, o autor não só espera ser escutado, como pressupõe que qualquer pessoa possa ouvir as suas palavras. Por isso, utiliza a palavra homem, dirigindo-se a todos de forma indiferenciada. O facto de a expressão ser curta e concluída por um ponto de interrogação, incita a uma espécie de resposta ou reacção do próprio leitor.

O presente projeto sustenta-se precisamente neste entendimento da arte como imersão na memória, registo de um momento concreto e um desafio passível de ser realizado por todos. Começa, portanto, por dar forma real à metáfora. Apropria-se de parte do título e atribui o mesmo nome ao objeto artístico que designa por “Máquina de gravar instantes”. Em seguida, toma à letra o conceito de máquina e concebe uma instalação que o espectador pode utilizar livremente. Como em qualquer outro engenho instantâneo, o espectador sabe que vai demorar-se pouco e que os resultados são imediatos.

A proposta consiste em fazer uso de uma caixa de fotografias *à la minute*, pela curiosidade que ainda desperta, não só por ser cada vez menos comum, mas também por representar experiências singulares. Se, para alguns, é sinónimo de alguma solenidade porque representa a altura em que se tiram fotografias para os cartões pessoais, para outros, é sinónimo de festa e brincadeira porque é

aproveitada para revelar poses divertidas. Em qualquer dos casos, não deixa de estar envolta num misto de tensão, jogo e de um certo mistério que a cortina, demasiado curta, acaba por instigar. Para além da máquina, a fotografia em particular parece ser a forma mais óbvia de captar o instante e a mais próxima de qualquer espetador.

O que o espetador desconhece é que esta máquina é capaz de o empurrar para uma outra realidade e que, dentro dela, é desafiado a repensar a sua relação com a arte. É a definição de arte como gravador de instantes e de esperanças que se recupera e se dá a experimentar ao espetador, mas são as palavras das “Aventuras de João Sem Medo” que guiam o espetador numa viagem. Do diário inventado de Ferreira recupera-se a ideia e do romance do João Sem Medo tomam-se as palavras para inventar o jogo, que, em conjunto com o texto, guiam o espetador numa aventura de sentidos.

Tal como em Ferreira, esta instalação, que é também uma performance, dirige-se a todos e, ainda que não lhes pergunte diretamente “ouviste, homem?” (Ferreira, 1970, p. 34), é em todos que pensa, rasgando a arte como um luxo para uns poucos.

2.1.4. Público-alvo

A “Máquina de gravar instantes” (instalação e a performance) pode ser acolhida em teatros, centros culturais e bibliotecas e ser proposta por diversos festivais, encontros e programas de rua. Pretende instalar-se no espaço público e interromper o quotidiano de qualquer espetador com o desígnio de pensar a sua relação com a arte.

Define, porém, desde a sua criação, dois públicos distintos: o público em geral e os alunos do ensino básico e secundário, complementando-se. Para o caso do público em geral, a máquina imagina instalar-se na rua e interpelar qualquer espetador a gravar o seu próprio instante. O objetivo é surpreendê-lo e inverter a relação que habitualmente se estabelece entre ele e a experiência artística. Desta vez, é a arte que vai ao seu encontro e se confunde com o quotidiano de forma propositada, permitindo que se aproximem.

No caso do público escolar, a distinção faz-se não tanto pela forma, mas pelo propósito com que se programa. Também neste caso, a máquina se instala num espaço exterior e se aproxima das crianças e jovens. Porém, para alcançar este objetivo, é fundamental integrar o plano de atividades dos serviços de mediação de uma instituição cultural e complementar a sua ação, convidando escolas a participar. Assim, é possível fazer aproximar o projeto das demandas dos diversos planos nacionais,

fazendo cumprir o direito à criação e à fruição cultural que consta da Constituição da República Portuguesa, bem como todos os esforços que têm sido levados a cabo pelo Plano Nacional das Artes, instituído por via da Resolução do Conselho de Ministros n.º 42/2019 de 21 de fevereiro. O compromisso assumido nos documentos legais coloca a arte num lugar central na formação do indivíduo e concorre para o desenvolvimento das competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Em suma, esta máquina apresenta-se como estratégica em dois eixos de aproximação ao espectador: o da vida e o da escola.

2.1.5. Instalação

“Máquina de gravar instantes” é uma caixa de fotografias *à la minute* formada por uma caixa (com aberturas para espreitar e um conjunto de letras para decifrar), um ator, três figurinos, um banco, um par de óculos (e umas quantas lentes com muros), alguns espectadores e três hipóteses de jogo: um salto, uma fotografia e uma carta. Facilmente reconhecida, assume o formato de um paralelepípedo, em madeira, com 2,5m de comprimento por 1,5 de largura. Em três das suas faces – nas duas maiores e numa das de tamanho menor - é possível distinguir várias aberturas que, à altura da campainha de uma porta, permitem adivinhar o interior e distinguir o enigma “Divertimento escrito” (Ferreira, 2021, p. 9). Na face que resta, distingue-se um segundo mistério: um conjunto de letras dispostas em espelho e sem ordem aparente. O interior da caixa, pintado a branco, contrasta com os adereços de madeira que contam a história de João Sem Medo e se transformam em peças de um jogo.

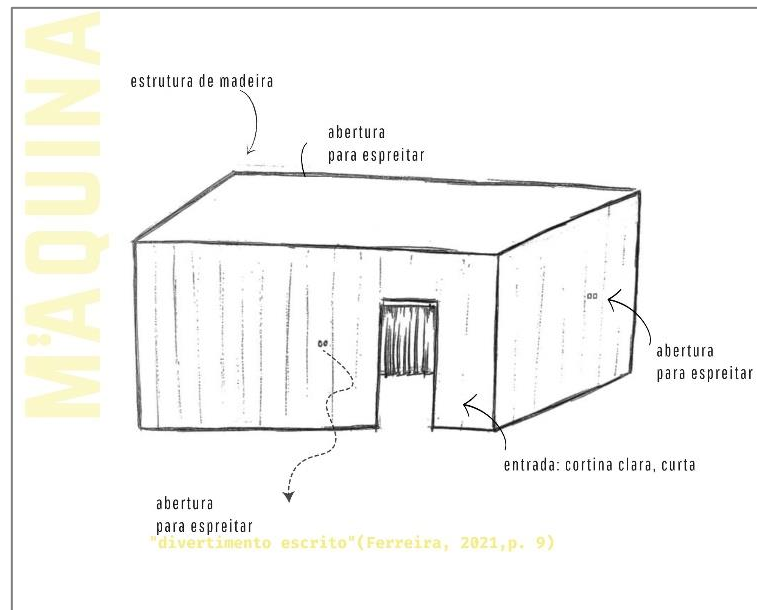


Figura 1: *Esquissa da Máquina de gravar instantâneas (DIA)*

Como numa caixa real de tirar fotografias, o espetador sabe que pode entrar de livre vontade e fazer um registo instantâneo de si mesmo. Todavia, alguns elementos menos familiares são colocados no exterior das paredes da caixa para intrigar quem por ela passe. Ao aproximar-se, o espetador percebe que talvez aquele instrumento não tenha o seu propósito habitual e algumas pistas são deixadas através de orifícios que mostram parte do interior e de um conjunto de letras que não se decifram à primeira. O espetador é convidado a entrar num jogo e permite-se adentrar nele (ou não) como uma criança que, perto de uns baloiços, examina cada uma das suas partes.

O espaço de cena é dividido em dois – exterior e interior - do mesmo modo que o espetador saltita entre a realidade e a ficção, replicando o salto do protagonista da história e distendendo o dentro e o fora de si. Ambos os lugares se desdobram em contrastes: a madeira e o branco, o fora e o dentro, o dia e a noite. Durante o dia, às claras, distinguem-se pela morada inesperada no espaço público e pelos objetos que se adivinham no interior; à noite, ao escuro, transformam-se, iluminados pelas luzes dos rasgos na madeira e das letras que, no chão, projetam afinal, um aviso: “É proibida a entrada a quem não andar espantado de existir” (Ferreira, 2021, p. 12).

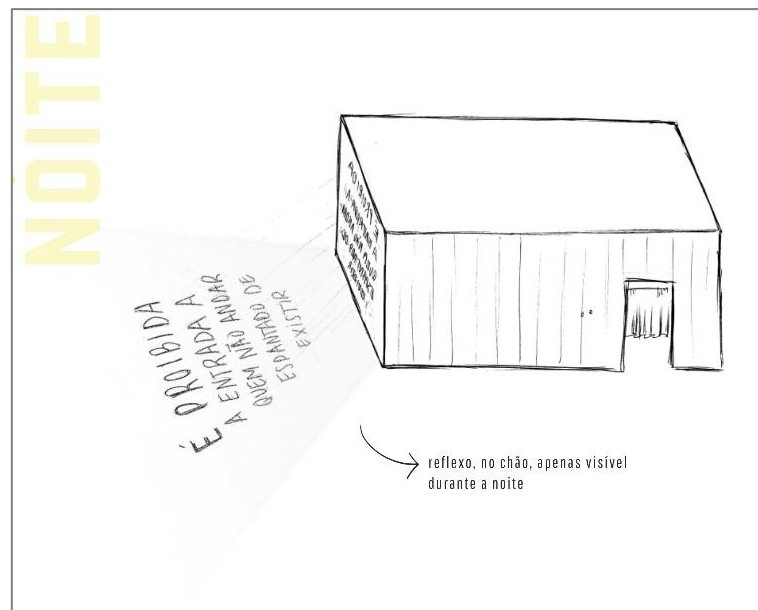


Figura 2: *Esquisso da Máquina de gravar instantes (NOITE)*

As aberturas, as letras e a própria cortina que assinala a única entrada na caixa (manifestamente curta para deixar antever o que se passa dentro da caixa) tal como o ator, os figurinos, os óculos, os espetadores e os três registos (o salto, a fotografia e a carta) auxiliam o treino do olhar. Os figurinos e os óculos, em conjunto com a história guiam o jogo e determinam as regras para que se experimente em segurança. São as margens do que há para ver. O ator é quem obriga “o raciocínio a mudar de trajeto” (Tavares, 2013, p. 381).

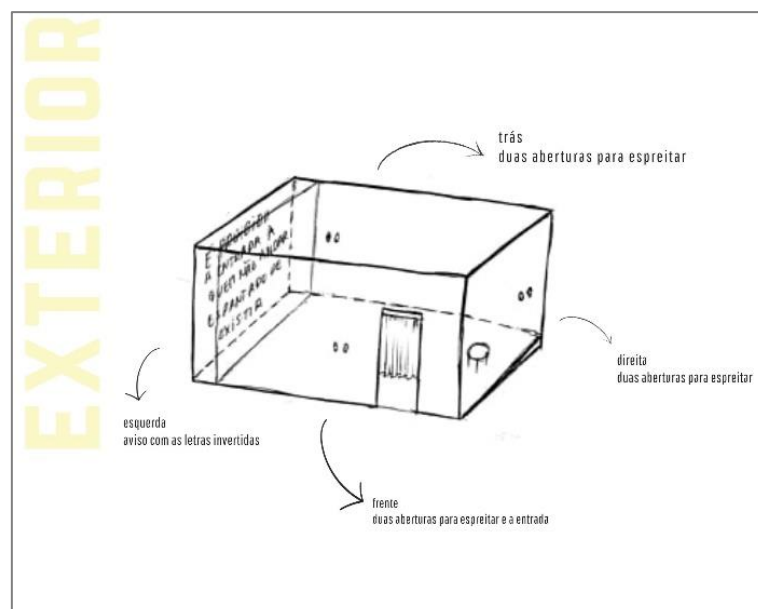


Figura 3: *Esquisso do exterior da Máquina de gravar instantes*

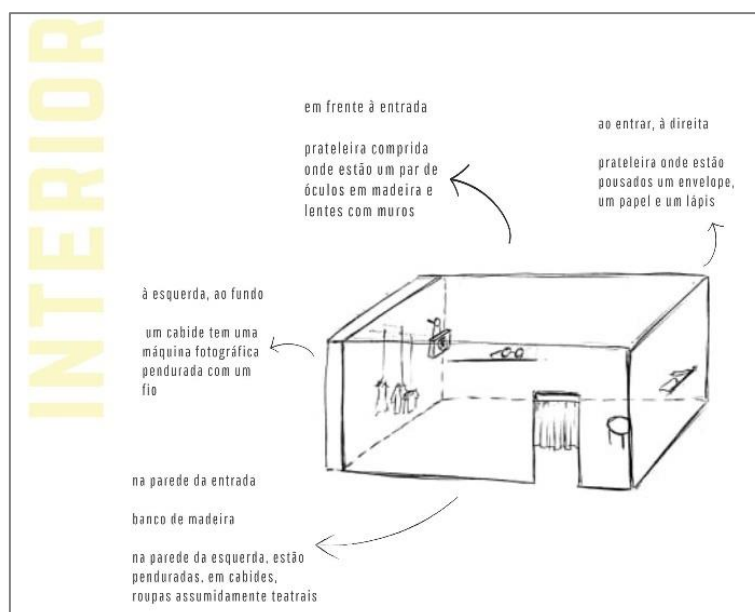


Figura 4: *Esquisso do interior da Máquina de gravar instantes*

O espetador vê (e ouve) uma história, vê (e experimenta os figurinos) o seu próprio João, vê (e escolhe) o seu muro, vê (e regista) o salto através desse muro e vê (e escreve) sugestões a José Gomes Ferreira.

2.1.6. Guião

Máquina de gravar instantes

(A criação da Máquina de gravar instantes inspira-se no universo de duas obras da autoria de José Gomes Ferreira. Do livro “Imitação dos dias – diário inventado” resgata a arte como exercício de captar o instante – do mais grandioso ao mais singelo - e das “Aventuras de João Sem Medo” recupera a possibilidade do salto e o espanto de existir¹⁶.

Uma caixa semelhante a uma cabine de fotografias à la minute está colocada a meio de uma rua, à porta de uma biblioteca ou no foyer de um teatro. É colocada propositadamente para interromper o caminho de qualquer espetador.

¹⁶ Para a redação deste texto são utilizados os seguintes excertos: Ferreira, 1970, pp. 32 e 33 e Ferreira, 2008, pp. 9, 11 e 12, 72 e 73, 168 a 170, 154, 156, 160 e 159.

Ao longe, o espetador pode ver uma caixa feita de madeira, com a forma de um paralelepípedo e, numa das suas faces retangulares, uma cortina bege, descentrada à direita, que assinala a única forma de entrar. Mais próximo, pode ver pequenas aberturas-binóculo que, em diferentes alturas, servem todos os olhos.

Existem no total, três aberturas e através delas, três pistas por decifrar:

abertura-binóculo UM | face retangular, frente | ao lado da entrada-cortina e à altura de uma campainha, a abertura permite ver: com o olho direito, o interior da caixa e um par de óculos em madeira; com o olho esquerdo, distingue-se qualquer coisa escrita mas não dá para ler sem o auxílio de uma lupa. Só os espetadores que decidirem entrar na caixa podem decifrar a frase: DIVERTIMENTO ESCRITO.

abertura-binóculo DOIS | face retangular, nas costas | uma abertura é colocada ao centro e permite observar os figurinos que são utilizados dentro da caixa.

abertura-binóculo TRÊS | face quadrada, próxima da entrada | a abertura permite distinguir um envelope pequeno, um papel e um lápis.

A última face da cabine (quadrada, distante da entrada) não tem binóculos. Tem rasgado na madeira um conjunto de letras invertidas que durante o dia só os espetadores mais atentos decifram. À noite, a frase fica iluminada e revela, ao projetar-se no chão, o seguinte aviso: É PROIBIDA A ENTRADA A QUEM NÃO ANDAR ESPANTADO DE EXISTIR.

Apresentação

Bom dia.

Posso interromper o bolor dos seus dias?

(Procura aparentemente uma chave no bolso. Atrapalhado.)

Desculpe. (a voz é condicionada pelo próprio movimento. As palavras arrastam-se) Vas-cu-lho na ne-bli-na e acabo por encontrar, lá no fundo do nada, a solidez ferrugenta das chaves do Grande Armário (encontra finalmente e mostra em vez de uma chave, uma lupa).

Importa-se...?

(Inclina a lupa na direção do que seria a campainha da porta. Distinguem-se umas linhas que só são decifradas com a ajuda da lupa.)

Importa-se de ler em voz alta?

(Hesita como se não entendesse o que o espetador acabou de ler. Experimenta ele próprio, claramente a achar que o espetador enlouqueceu. Lê em voz alta como se corrigisse o espetador, ainda que diga exatamente a mesma coisa que o espetador acabou de dizer.)

DIVERTIMENTO ESCRITO

Estamos a ver a mesma coisa. Estamos a ver exatamente a mesma coisa? *(pausa)* O que é que vê? *(fica à espera de que o espetador diga ou faça alguma coisa. Concorda sempre com a pessoa independentemente da sua resposta)*

Já percebi que é daqueles/as que sonhou conservar a Criança bem viva dentro de si. *(Abre a cortina num só gesto.)*

Por favor...

(Faz um gesto, sugerindo que o espetador entre.)

Cena 1

(O interior da caixa é todo branco e quase vazio. Não é um branco gélido mas um tom quase bege, confortável. Todos os adereços são em madeira para lhe fazer contraste. É o espetador que lhe acrescenta cor.

À entrada existe um banco de madeira. À direita, sai uma prateleira de madeira quadrada onde estão pousados um envelope, um papel e um lápis. Em frente, sai uma prateleira branca comprida onde estão um par de óculos em madeira e uma espécie de lentes com muros desenhados cuja utilidade não se percebe à partida. Atrás, uns quantos cabides com roupas assumidamente teatrais: uma capa que fica sempre de lado, uma gravata de pernas para o ar, uma gola rendada demasiado grande, um boné que fica sempre para trás... Ao fundo, um cabide tem uma máquina fotográfica pendurada por um fio semelhante aos restantes adereços.)

A frase-enigma que acabámos de ver não foi inventada por mim. Foi escrita por José Gomes Ferreira e faz parte do livro *As aventuras de João Sem Medo*. Está escrita imediatamente antes da história começar. *(pega no banco como se fosse dar ao espetador mas opta por se sentar. Conta muito rápido, de cor)* Era uma vez um rapaz chamado João que vivia em Chora-Que-Logo-Bebes, exígua aldeia aninhada perto do Muro *(diz devagar a palavra muro para voltar rapidamente ao ritmo acelerado)* construído em redor da Floresta Branca onde os homens, perdidos dos enigmas da infância, haviam estalado uma espécie de Parque de Reserva de Entes Fantásticos.

Apesar de ficar a pouca distância da povoação, ninguém se atrevia a devassar a floresta. Não só por se encontrar protegida pela altura descomunal do Muro (*diz devagar*) mas principalmente porque os Chora-que-logo-bebenses (*diz devagar, mais íntimo com o espetador*) - infelizes chorincas que se lastimavam de manhã até à noite (*volta ao ritmo rápido, fazendo os gestos*) andavam [sempre] de monco caído, sempre constipados por causa da humidade, e a ouvirem com delícia canções de cemitério ganidas por cantores trajados de luto.

Ora um dia, farto de tanta chorinque, disse à mãe:

(Opta pelo ritmo mais lento, como se aquela fosse o seu momento preferido. Imita o João.)

- Mãe: não aturo mais isto. Vou saltar o Muro.

- Ah! não vás, não vás, meu filho! Pois não sabes que essa Floresta Maldita está povoada de Canibais Mágicos que se alimentam de sangue de homens? (*volta ao ritmo rápido*) Mas as implorações da mãe não impediram que, na manhã seguinte, João Sem Medo se esgueirasse de Chora-Que-Logo-Bebes e se dirigisse à socapa para o tal Muro (*diz devagar*) que cercava a floresta e onde alguém escrevera este aviso:

(Abre a cortina. Sai e deixa o espetador pendurado. Pausa breve. Lê a frase de fora através da abertura-binóculo.)

É PROIBIDA A ENTRADA A QUEM NÃO ANDAR ESPANTADO DE EXISTIR.

(Regressa ao interior. Fecha a cortina. Senta-se.)

Anda espantado de existir. Anda espantado de existir? (*pausa*) O que o espanta? (*percebe a falta de cortesia e oferece o banco ao espetador. A pergunta não tem um peso real*)

Já percebi que é daqueles/as que sonhou conservar a Criança bem viva dentro de si.

Cena 2

(Caminha pela caixa de forma meio tonta mas não exagerada ou clownesca: anda para a frente, em marcha atrás, encaixa-se nas prateleiras, observa tudo, toca nos adereços sem os usar como era suposto.)

Preciso de ver se isto é realmente verdade.

As aventuras desta caixa não obedecem à lógica e ao ritmo comuns. Assumem um plano de barafunda paranoica. Em resumo: dentro dela, pugna-se com denodo pela mumificação do Disparate de pernas para o ar. *(ri. Coloca uma venda ao espetador, depois de a tirar de um bolso inesperado e de a sacudir de forma teatral)*

Tem o caríssimo espetador de passar por um exercício às avessas. Só assim tenho provas de que está apto para me ajudar a encontrar o muro, o verdadeiro muro, o seu muro.

Queira por favor, não obedecer a regra alguma. Quando eu disser “Mãos na cabeça” deverá colocar as mãos longe da cabeça. Se eu pedir para saltar deve fazer o contrário, se insistir que diga o seu nome muito alto, deve fazer o contrário. Preparado?

Mãos na cabeça.

Cerre os lábios com força.

Cruze os braços.

Chore.

Cante.

Sussurre o seu nome.

Mais baixo ainda... *(retira a venda com cuidado. Mostra intenção de abraçar o espetador. Muito contente)*

Está apto ao desconcerto. *(bate palmas)*

Cena 3

(Passa as mãos pelos cabides como alguém que está numa loja de roupa, à procura da peça ideal. Percebe-se as que gosta e as que nem por isso.)

O João das aventuras dele próprio antes de ser João foi muitas coisas. Vamos ao nome.

Começou por ser José Coragem (mas soou mal). Depois, foi João Pequeno. João? Sim, João. João. Mas não arteiro e tolo. Antes leal, duro, intransigente, criador constante da própria liberdade e atirador implacável de nós contínuos a todas as transigências e cantos de sereias de poucas-vergonhas.

Mas João quê? João Sem Receio? (Não.) João Sem Temor? (Talvez.) João Sem Medo. (Dois saltos de alegria no coração.)

(orgulhoso) Valente e refilão, sem idade determinada nem feições fixas, a fim de cada um lhe desenhar o perfil e atribuir a idade que desejasse. Fala-barato de imprecações e graçolas populares, desprezador dos tiranetes e dos poderosos e, sobretudo, cheio de alegria de existir, de respirar, de acreditar nos bons sentimentos e de inventar monstros para os destruir e vencer. *(interrompe o discurso e tem uma ideia)*

Que João vê em si?

(Tira as peças para que o espetador experimente.)

Que João é? Pode escolher um qualquer. *(dá as peças a experimentar e tira do bolso um espelho minúsculo através do qual sugere que o espetador se veja)*

Está a ver? Que João vê agora?

(Sugere nomes João Sorridente, João Valente, JoãoZásTrásPás, etc. Entusiasma-se, cativando o espetador a inventar o seu próprio nome de João. Repete o nome que o espetador inventa. Como se fosse um estilista, reage, orgulhoso.)

Ai!

Cena 4

(Interrompe-se a si mesmo e decide passar à fase seguinte, radiante.)

Se vê o João que lhe apetece decerto, pode inventar muros extraordinários...

Lembra-se?

(Repete exatamente a cena do início propositadamente. Conta ainda mais rápido nos momentos acelerados e ainda mais lento nos momentos mais calmos.)

Era uma vez um rapaz chamado João que vivia em Chora-Que-Logo-Bebes, exígua aldeia aninhada perto do Muro *(diz devagar a palavra muro para voltar rapidamente ao ritmo acelerado)* construído em redor da Floresta Branca onde os homens, perdidos dos enigmas da infância, haviam estalado uma espécie de Parque de Reserva de Entes Fantásticos.

Apesar de ficar a pouca distância da povoação, ninguém se atrevia a devassar a floresta. Não só por se encontrar protegida pela altura descomunal do Muro (*diz devagar. Dá um salto na história propositadamente*)

Mas as implorações da mãe não impediram que, na manhã seguinte, João Sem Medo se esgueirasse de Chora-Que-Logo-Bebes e se dirigisse à socapa para o tal Muro (*diz devagar*) que cercava a floresta e onde alguém escrevera este aviso:

(Abre a cortina. Sai e deixa o espetador pendurado. Pausa breve. Lê a frase de fora através da abertura-binóculo.)

ESPANTADO DE EXISTIR.

(Está visivelmente cansado. Tira o banco ao espetador e senta-se, aproximando-o da prateleira dos óculos.)

Importa-se de escolher um muro?

Importa-se de escolher um muro para o seu João?

À sua frente tem um conjunto de muros: empedrados, cimentados, de tijolo, de pedra, de verdete... Que muro vê no seu João?

(Deixa que o espetador experimente os muros, adicionando várias lentes com muros e imagina vários muros que o João acabado de inventar precisa ou teria coragem de saltar. Quando o espetador finalmente encontra o “seu” muro, mostra intenção de abraçar o espetador. Muito contente.)

Ai, esta tendência para obrigar as palavras e os factos a fazerem o pino, em busca de não sei que profundidade.

Cena 5

Bem, estou certo de que tudo o que lhe foi dito, o deixa apto para mostrar finalmente esse grande salto que o meu... nosso... seu nosso João dá na história. (*corrige*) Na vida!

Vamos por partes.

Coloque-se aqui neste local. Agora, salte. Salte. Salte baixinho, salte muito alto, salte empolgado, salte obrigado e salte como o João. (*Sugere que o espetador experimente vários saltos. Quase parece um coreógrafo.*)

Pode repetir o seu salto preferido?

(Lembra-se da máquina fotográfica e sugere que repita o salto. Finge fotografar o corpo todo da pessoa mas no fim, acaba por lhe fotografar apenas os pés.)

Importa-se que eu o fotografe?

(Mostra intenção de abraçar o espetador mas controla-se a tempo, olhando para a fotografia que acaba de tirar. Muito contente.)

Ai, esta tendência para obrigar as palavras e os factos a fazerem o pino, em busca de não sei que profundidade.

Cena 6

(Procura de novo o banco e sugere que o espetador se sinta, agora visivelmente cansado. A olhar para a fotografia – digital ou impressa na hora.)

Estivemos a ver a mesma coisa? *(narra o salto do espetador)* Isto é que é um salto! Não podia este salto ser descrito deste modo e ter páginas e páginas de um talento que só um cavaleiro andante pode ter?

Tive uma ideia. Escreveremos a José Gomes Ferreira e falaremos do que acabamos de ver. Mudaremos a história do (seu) João para sempre. Só um recadinho sobre o que acabou de ver, agora...

(Começa a escrever num envelope.)

José Gomes Ferreira

Rua das Musas da cidade do Porto

Não! Lisboa. A sua segunda morada.

O que escreve como recado? Estivemos a ver a mesma coisa... *(Pode sugerir pistas ao espetador, incitando-o a escrever sobre o que acabou de ver.)*

Já estou a perceber as palavras a escorrerem do grafite...

(Mostra intenção de abraçar o espetador mas controla-se a tempo. Faz intenção de abrir a cortina mas volta-se para trás muito contente, elogiando o espetador, sincero.)

Ai, esta tendência para obrigar as palavras e os factos a fazerem o pino, em busca de não sei que profundidade.

Cena 7

(Em jeito de despedida.)

Vá! Agora as Potências do Mundo Mágico sugerem que *saias* com a condição de *ficares*. Pois julgas possível cumprir esse enigma? *(tem uma ideia)* Só se te dividíssemos em dois. Para um deles permanecer *neste lado* e o outro *do lado de lá*. Continuando apenas a ser *um*, claro.

Sai pela porta que não há.

Monta o vento e parte.

(Mostra intenção de abraçar o espetador mas controla-se a tempo. Faz intenção de abrir a cortina mas volta-se para trás muito contente, elogiando o espetador, sincero.)

Ai, esta profundidade.

2.1.7. Figurino

O figurino é composto por três peças de roupa em tons de preto e branco, não sendo suposto assumir qualquer identidade de género para a personagem. As calças são compridas, têm um punho a apertar na perna e uns bolsos de lado para reservar a lupa (ou outros adereços). São de um tecido confortável mas não necessariamente de algodão, para que não se assemelhem a um fato de treino. Uma camisa branca comprida é colocada por baixo de um colete, liso e preto como as calças. Inclui ainda um par de sapatilhas amarelas que contrastam com o resto das peças.

O conceito do figurino é pensado como se pudesse ser encontrado numa qualquer loja de roupa, enquanto alguns detalhes, marcadamente teatrais, são pensados para surpreender (pelo tamanho, pela forma ou pela extravagância). O público deve rever-se nele com facilidade, aproximando-o da experiência artística, e ao mesmo tempo é capaz de lhe encontrar, subtilmente, alguns elementos que parecem deslocados e vão sendo revelados ao longo da representação. A teatralidade surge na camisa, em clara relação com os figurinos do interior, marcadamente brancos e pertencentes ao armazém de um teatro próximo; é igualmente conferida através do formato da camisa (que pode ser assimétrica, ter mangas díspares ou ter uma composição mais armada) e de detalhes como letras, frases ou recortes em tons de amarelo que podem surgir inusitadamente: num dos punhos, numa dobra voltada para cima ou até num capuz que se lhe acrescente e contenha um forro (e apenas se revele num momento específico do espetáculo).

2.2. Fundamentação do projeto

Fundamentar um exercício criativo é um trabalho complexo que, além de não estar determinado à partida, parece estar continuamente incompleto. Implica colocar a intuição a par do rigor teórico, num contínuo vai e vem entre a ânsia do que se sente como urgente (num discurso subjetivo) e a concretude que os conceitos encerram.

Escrever este projeto cumpre esse preceito e assume-se claramente como uma tarefa em argumentação e revisão permanentes. O processo não é linear: as ideias surgem, muitas vezes, desagarradas e entre imagens, frases e desejos, algumas assumem-se como definitivas. Trata-se de uma tarefa tão intrincada como aquela que a percepção faz no interior de cada um, ao tecer cruzamentos e junções tantas vezes inesperadas. Não quer isto dizer que todas as respostas são válidas e que o acaso tece as decisões. O processo é subjetivo e convoca o artista a aceitar a presença constante do inesperado e do incerto. É uma espécie de puzzle, sem encaixes predefinidos, que se constrói em função de um sentido a que se quer dar forma.

Para clarificar este processo de criação, coloque-se o foco no conceito de espetador fazedor e faça-se um esforço não tanto de o encerrar numa explicação com assento no dicionário mas de o imaginar enquanto viagem. Repare-se no movimento que a própria dramaturgia encontra para anunciar esse conceito, de forma subtil, através das perguntas que, ao longo do texto, repetem o verbo ver: “O que é que vê?, Preciso de ver se isto é realmente verdade., Que João vê em si?, Que muro vê no seu João?, Importa-se que eu o fotografe?, Estivemos a ver a mesma coisa?”. O conjunto das perguntas desenha uma curva dramática que se revela em três momentos. As duas primeiras, que constam da apresentação e das duas primeiras cenas, colocam o problema ao espetador e envolvem-no numa aventura conjunta com o ator. “Que João vê em si?”, “Que muro vê no seu João?” e “Importa-se que eu o fotografe?” fazem o pico da curva, conduzindo o espetador pela história de Ferreira e interpelando-o ao jogo. A última pergunta, a única colocada no pretérito perfeito, encerra a curva dramática, imediatamente antes de devolver o espetador à realidade. Este desenho, construído através das perguntas, parece fazer um arco que começa no espetador e se encerra no espetador fazedor, pronunciando uma transformação (nem que seja, por instantes).

Ora, o mesmo movimento traçado para o guião é repetido na presente fundamentação, traçando uma linha que tem início no verbo ver, se encaminha pelo texto e pelo jogo e termina no fazer, como exercício último desta proposta artística.

Imaginar uma máquina portátil onde o público pode exercer a capacidade de ver é o grande propósito deste projeto, unindo numa só experiência a possibilidade de o espetador ver e fazer teatro, ou seja, de fruir e de criar.

“Máquina de gravar instantes” é, antes de mais, uma metáfora espacial que se serve do conhecido modelo de máquina de fotografias *à la minute* para dar visibilidade a esse fenómeno extraordinário que começa na visão e dá forma e expressão ao percurso que os sentidos estabelecem no corpo e no cérebro.

Damásio (2000) contesta por completo a ideia de aproximar o cérebro a uma *polaroid* ou a um ecrã *cinemascope*, porque a neurociência há muito que prova que o cérebro não arquiva permanentemente fotografias de pessoas, objetos ou paisagens em miniatura¹⁷, nem tão pouco tem uma área exclusiva onde existam representações de todas as modalidades sensoriais.

A escolha de um dispositivo que se assemelha a uma máquina de fotografias *à la minute* serve, antes, de referência ao espetador. Ao vê-la, reconhece-a e sabe que pode entrar dentro dela, encenar-se e ser representado numa fotografia. É por esse motivo que se recorre a este lugar específico, aproximando-se do original pela forma exterior: um paralelepípedo fechado composto por uma abertura única, uma cortina demasiado curta e um banco que se adivinha no interior. Um conjunto de outros rasgos (em forma de binóculos), bem como um conjunto de letras disposto nas arestas da caixa convidam o espetador a aproximar-se e a espreitar, tentando adivinhar a utilidade daquele objeto. O interior, inspirado na viagem perceptual, devolve o espetador à sua função primeira e incentiva-o a acreditar nesse ato básico da mente e nos seus processos. Propõe o percurso que começa no olhar e se desenha até ao perceto, com o intuito de o tornar claro, observável e, portanto, familiar.

Mesmo antes de entrar, o espetador decide ver e, no interior, continua a fazê-lo, imergindo num universo paralelo que só tem ferramentas para descodificar no fim da jornada. É desafiado a fazer escolhas sucessivas – selecionar um figurino, um muro e experimentar um salto, vasculhando na memória das suas referências. Também o cérebro, perante um determinado estímulo, é convocado a escolher e a recorrer à memória para estabelecer relações entre o que está a ser recolhido e o que já existe nesse grande armazém. É isso que o encaminha para a criação de um perceto.

Simbolicamente, o espetador, dentro da máquina, constrói uma imagem, fotografando um salto (a partir das escolhas anteriores) e redigindo um recado que relata a própria experiência. Fabrica,

¹⁷ “O cérebro não arquiva fotografias Polaroid de pessoas, objetos, paisagens; nem armazena fotos magnéticas com música e fala, não armazena filmes de cenas da nossa vida; nem retém cartões com «deixas» ou mensagens de Teleponto (...). Em resumo, não parecem existir imagens do que quer que seja, que sejam permanentemente retidas, mesmo em miniatura, nem microfichas, microfilmes ou outro tipo de cópias” (Damásio, 2000, p.116).

neste caso, uma imagem visual e uma imagem verbal, tal como acontece numa experiência do quotidiano. Faz concorrer toda a sua vivência anterior para aquele momento, estabelece ligações inesperadas, mais ou menos conscientes, e forma o seu próprio poema visível.

A máquina, além de habitar um espaço físico concreto, também ocupa um lugar imaginário como a cabana de infância. Serve de abrigo e abriga algo desconhecido. Dentro dela, imagina-se que aconteça alguma coisa excepcional, extra vida, que evoca as cabanas feitas nas árvores ou os lençóis e cobertores transformados em casa no sótão da avó. A vida é interrompida e esse interregno traz a recordação da infância, da aventura ou, até, do segredo desses lugares que se construíam para brincar, enquanto criança. Tal como os olhos, este lugar inventado é apenas o princípio de uma viagem em miniatura que interessa habitar, antes mesmo de se desmontar em signos ou ideias. É antes de tudo, um espaço de contemplação.

Localizar estes lugares – real e imaginário – num espaço público como a rua, próximo de um teatro ou paredes meias com uma biblioteca, sugere que se tropece neles e permite não só que permaneçam implicados, como também autoriza que a arte e a vida se confundam, sem se fundirem. A rua permanece em movimento mas parar para contemplar a caixa apresenta uma pausa para aquele que a observa. Tudo se mantém em funcionamento, mas entrar dentro da máquina implica assumir um interregno, suspender o tempo e deixar-se afundar numa ficção. Uma sala de espetáculos convencional faz isso mesmo e subentende, de igual modo, um gesto de aproximação do espectador. Ademais, esta máquina não se situa fisicamente à margem; ela interrompe a vida quotidiana do espectador, aproxima-se dela e convida-o a exercitar o seu olhar.

Para os componentes do espaço cénico são utilizadas apenas três cores: o preto, o branco e o castanho-claro ou amarelo. A restante paleta, tal como nas obras das artistas plásticas Keri Smith ou Catarina Gomes, é acrescentada por quem vê. O facto de a cor, tal como nos livros de ambas, ser retirada do espaço, dos adereços e dos figurinos solicita um gesto daquele que se defronta com eles. É como se algum elemento estivesse em falta e a sua ausência apelasse a um gesto ou a uma ação concreta. Smith (2016) expõe esse vazio ao leitor, apresentando a magia como um poder imenso, Gomes (2015) serve-se dos seus próprios desenhos para incentivá-lo a desenferujar a mão, do mesmo modo que o ator que conduz a máquina de gravar instantes elogia o espectador ao perceber que ele sonha conservar a criança bem viva dentro de si. Tal como nos livros, todas as cenas estão permanentemente inacabadas ou, antes, todas dependem da resposta de quem assiste. É, por isso, que são apresentadas como estando incompletas. A proximidade e a construção de um espaço tão singular como o dispositivo propicia isso mesmo: a criação de uma viagem temporária concebida por aqueles que decidem fazê-la, incluindo o próprio ator.

É uma espécie de “binómio fantástico”¹⁸ sem parar. Rodari (2006), especialista da pedagogia da escrita e da literatura infantil, atribui este nome a um exercício que junta duas palavras distantes entre si como vassoura e sol. É a estranheza da sua conjugação que obriga a erigir um grau de parentesco entre elas e faz despontar uma relação que antes não existia. A máquina que grava instantes não se circunscreve a criar binómios, mas combina elementos que se organizam sem ligação aparente - uma caixa e letras ao acaso, uma lupa e uma chave, óculos com lentes de muros através dos quais pouco se vê – e têm de ser decifrados de forma fantástica. Não são binómios ou duplas, mas organizam-se em conjuntos de vários elementos que provocam estranheza, acrescentam mistério e se combinam por associações criadas no momento. É um jogo jogado em permanência, no interior de cada espetador.

A “Máquina de gravar instantes” inclui, por isso, como qualquer outro dispositivo, “uma série de práticas e mecanismos com o objetivo de fazer frente a uma urgência e obter um efeito” (Salgado, 2017, p.115). Neste caso, a de aproximar o espetador da sua própria prática, de ver e fazer teatro numa só experiência. Para que isso possa acontecer, socorre-se ainda do texto e do jogo como alicerces do próprio dispositivo: são eles que assinalam o clímax da curva dramática e através dele, o espetador pode ser conduzido numa viagem.

A criação do texto, como nos capítulos anteriores se esclarece, inspira-se no universo de José Gomes Ferreira. Do livro “Imitação dos dias – diário inventado” resgata a arte como exercício de captar o instante – do mais grandioso ao mais singelo – e esculpir a esperança; das “Aventuras de João Sem Medo” recupera a possibilidade do salto e o espanto de existir.

Recupera o universo de Ferreira por motivos de vária ordem. Para além de resgatar a metáfora da máquina do seu diário inventado e de lhe atribuir uma forma concreta, mergulha na história de João Sem Medo, com o assumido intuito de transpor para o objeto em construção a viagem, a ambiguidade e o fantástico. Retoma a ideia de viagem não só pela sua familiaridade literária, mas, principalmente, por causa da sucessão de incidentes (no tempo e no espaço) e a transformação constante e inevitável que esses incidentes podem conceder ao espetador: “constante pela sucessão forçosa de cenários e situações (mesmo quando a viagem parece resumir-se, com Xavier de Maistre,

¹⁸ “É preciso haver uma certa distância entre as duas palavras, é preciso que uma seja suficientemente estranha à outra, e a sua aproximação discretamente insólita, para que a imaginação seja obrigada a pôr-se em movimento para instituir entre elas, um parentesco, para construir um conjunto «fantástico» em que possam conviver os dois elementos estranhos” (Rodari, 2006, p. 29).

a uma Voyage autor de ma chambre), inevitável porque (...) implica sobretudo uma transformação do sujeito (...)” (Reis, 1980, p. 23).

Para além disso, cruza, nessa viagem, o manto fantástico de Ferreira e prolonga-os pela narrativa do guião concebido propositadamente para este projeto. É, por isso, possível identificar elementos oníricos como as “canções de cemitério ganidas por cantores trajados de luto” (Ferreira, 2021, p. 11), o “parque de reserva de entes fantásticos” (Ferreira, 2021, p. 11) ou a expressão “monta no vento e parte” (Ferreira, 2021, p. 159), presentes das “Aventuras de João Sem Medo”. Ocorrem também situações bizarras, tais como a “barafunda paranoica” (Ferreira, 2021, p. 72). Estes elementos contagiam o guião construído para o projeto: “Queira por favor, não obedecer a regra alguma.”; “Agora, salte. Salte. Salte baixinho, salte muito alto, salte empolgado...”.

No sentido de mesclar ainda mais a natureza dos dois textos, também se mantém o sentido de ambiguidade e entrecorta o fantástico com alguns elementos que impedem o espetador de sair radicalmente com o real. Assumindo inequivocamente a inspiração na história (“A frase-enigma que acabámos de ver não foi inventada por mim. Foi escrita por José Gomes Ferreira e faz parte do livro “As aventuras de João Sem Medo”.”), faz-se referência clara a alguns dados biográficos do autor (“José Gomes Ferreira. Rua das Musas da cidade do Porto. Não! Lisboa. A sua segunda morada.”) e assume-se um certo equívoco no discurso da própria personagem (“Bem, estou certo de que tudo o que lhe foi dito, o deixa apto para mostrar finalmente esse grande salto que o meu... nosso... seu nosso João dá na história. *(corrige)* Na vida!”).

As palavras de Ferreira, costuradas a numa narrativa nova, compõem um conjunto de oito cenas, duas das quais descobrem e encerram a experiência, e seis outras onde se experimenta o jogo propriamente dito.

A didascália inicial localiza o universo das obras que lhe servem de inspiração. Localiza ainda o espaço físico (exterior) da máquina e parece a incentivar um desenho à margem do texto, ajudando a imaginação a dar forma às suas partes constituintes. O aviso que a remata envolve a experiência em mistério, graças ao aviso de Ferreira: “É proibida a entrada a quem não andar espantado de existir” (Ferreira, 2021, p. 12).

O texto abre com uma interpelação inusitada que convida o espetador a decidir se pode interromper o bolor dos seus dias e apresenta cada um dos elementos da aventura: a máquina, o ator e o jogo. Nesta triplicidade, assenta a natureza da própria proposta.

Tudo é apresentado de forma concreta, mas não deixa de ser acrescentado de detalhes que fazem o espetador estranhar e/ou divertir-se. Reconhece a máquina que tem diante de si, no entanto

ela é apelidada de “Grande Armário” (Ferreira, 1970, pp. 32 e 33) ou como “divertimento escrito” (Ferreira, 2021, p. 9); também o ator é real, mas o seu discurso e gestos não deixam de revelar uma certa atrapalhão quando não encontra a chave (que afinal é uma lupa) para abrir a máquina ou repete o que o espectador diz, fingindo dizer outra coisa; o jogo é mostrado pela primeira vez, mas a dúvida parece instalar-se com as perguntas “Estamos a ver a mesma coisa? O que é que vê?”. Os dados estão lançados a partir dos elementos descritos e concretizam-se, de novo, nas perguntas que apresentam o tema da proposta. O espetáculo é, assumidamente, sobre a ação de ver e a condição de ser espectador.

A primeira cena é precedida de uma didascália menor do que a primeira, que revela o interior do engenho. Mais uma vez, a descrição sugere o desenho, em redor do texto, para dar forma a cada pedaço descrito. Em seguida, é assumido o enquadramento literário que suporta o espetáculo, revelando Ferreira e as aventuras que acontecem em Chora-que-logo-bebes e no lado de lá do muro. Está completo o quadro que expõe a proposta.

A cena identificada com o número dois prepara as experiências subseqüentes e sugere se ensaie o jogo dos contrários. Nas três seguintes, o espectador é convocado a dar resposta a desafios: escolher um figurino para o João inventado por si, eleger um muro que habite a sua memória e, por último, dar um salto que conjugue as duas escolhas anteriores. Ele tem oportunidade de escolher o salto que mais o agrade ou que mais combine com o figurino e o muro selecionados e de registar, com uma máquina fotográfica, esse instante. Além da fotografia, também o salto é fixado por um exercício de escrita (ou recado), dirigido a José Gomes Ferreira, que descreva o seu exercício de ver.

Descrito deste modo, percebe-se que o texto se subjugava a uma estrutura próxima à de uma oficina de expressão dramática inspirada nas metodologias de Hélène Beauchamps (1997) e Gisèle Barret (1999). Socorre-se da primeira autora para encontrar um modelo dividido por etapas que mobiliza o espectador, o convida a explorar um conjunto de ideias que desembocam num resultado concreto realizado por ele para, por fim, terminar numa apreciação sobre a experiência e num retorno à realidade. Não se usam propositadamente as terminologias que situam a metodologia de Beauchamps (1997), por não cumprirem de forma rigorosa a estrutura por ela proposta.

A construção do texto subentende essa ideia de momentos em que o espectador é progressivamente envolvido na experiência: o primeiro, composto pela apresentação e pela primeira cena, anuncia o propósito do espetáculo e apresenta os elementos que o compõem: o espaço cénico, o texto que o inspira, o ator, o texto e o jogo. Desde logo, o espectador é aproximado desses elementos e situa-se neles. No momento seguinte, é solicitado a experimentar as possibilidades que os primeiros elementos mostram, inventando uma personagem (através de figurinos que pode vestir), um muro

(que vê através de uns óculos especiais) e um salto (escolhido de entre muitos outros). Essa experiência é registada numa fotografia e deixada num recado dirigido ao autor original. O encontro termina com uma decisão no bolso do espetador. Ele deve decidir, ali ou mais tarde, se quer permanecer entre a realidade e a ficção ou abdicar disso.

De Barrett e Landier (1999) resgata-se a ideia de indutor como pretexto para o jogo. Tira-se partido da história e da criação teatral como forma de experimentar, através do corpo, da voz e da imaginação, o seu papel de espetador. As aventuras de João e os adereços transformam-se em mediadores, instrumentos ou pretextos para incitar a criação. Servem de rede de comunicação e facilitam a entrada em domínios aparentemente menos acessíveis. Constituem-se como primeira coleção de referências que favorece a aproximação a uma nova realidade.

No momento final, o espetador faz uma última escolha: ficar ou regressar à realidade, solucionando o enigma das forças mágicas que lhe sugerem partir, ficando. Ele deve decidir, ali ou mais tarde, se quer permanecer entre a realidade e a ficção ou abdicar disso.

A par do texto, o outro alicerce do dispositivo é o jogo que se constrói pela implicação, capacidade, conhecimento e motivação dos espetadores. Entre ler em voz alta, assistir a uma história, não obedecer a ordens, escolher um figurino e um muro, saltar, fotografar e escrever, os espetadores são chamados a intervir e a fazer das indicações do ator, um trampolim para o seu próprio reservatório de ideias. O jogo é um advérbio de possibilidades.

Tome-se o jogo dos contrários como paradigma. Imediatamente depois de entrar na caixa e de contar a história de João Sem Medo, o ator incita o espetador a obedecer a um exercício às avessas, acedendo a cumprir ordens ao contrário. Para além de exigir uma rapidez nos reflexos, trata-se de realizar tarefas diferentes das que são indicadas, com o propósito de criar um ambiente divertido e descontraído que prepara o espetador (como um convencional aquecimento de teatro) para os momentos seguintes, enquanto lhe garante a confiança necessária para os executar. Pela sua simplicidade, não implica uma habilidade técnica específica e pode ser executado por qualquer pessoa. Admite uma multiplicidade de respostas e tolera a pausa ou o erro. Antecipa, portanto, o espírito da própria experiência.

O espetador voluntaria-se a responder a esta proposta e abandona, de antemão, o comportamento que teria num espetáculo convencional ou diante de um ator. Ele predispõe-se a jogar e disponibiliza-se a atravessar os limites que as convenções culturais, num espaço formal, habitualmente colocam. Decide ainda sair da lógica e do decurso normal de um evento do género para se submeter a um exercício de faz de conta. Entra numa realidade paralela que lhe sugere um “e se”

ou “como se” e... experimenta. Ao mesmo tempo, implica-se no cumprimento de um conjunto de regras que essa realidade específica lhe propõe, num tempo e espaço determinados.

Contudo, essas regras, naquele jogo em concreto, falam sobre si mesmas e são o exemplo da metalinguagem: trata-se de um jogo cujas regras são inequívocas mas as ações provocadas permitem a transgressão. É um jogo que se subverte a si próprio, em que as normas podem ser cumpridas em sentido oposto.

O jogo dos contrários contraria o estabelecido e permite que o espetador não o faça. Ele pode fazer o que o ator lhe indica, ficar parado ou até ir embora até que as ordens terminem. Um jogo inclui este conhecimento. Subentende-se que ele pode cumprir integralmente todas as regras ou desafiá-las. Mediante a reação do espetador, o jogo será sempre um reflexo sobre a realidade que propõe e aquela que interrompe. A interação lúdica, ela mesma, é um comentário da realidade, questionando-a. Apesar de manter o espetador na liminaridade e de o dissociar da vida quotidiana, desmonta o contexto original (individual e coletivo) e reflete sobre ele.

Culmina, neste caso concreto, num gesto (propositadamente subversivo) que inaugura um resultado expressivo. O gesto é propositadamente o contrário do que se espera e é colocado, deste modo, como um exercício próprio do jogo e da arte. É ele que lança o espetador para o lugar da experimentação e da rutura, elogiando a sua capacidade (modificadora) de ser advérbio.

Isso propicia-se graças ao texto e ao jogo, mas, sobretudo, pelo *nonsense* que está presente em ambos. Segundo Salgado, “o *nonsense* é “aquilo que não devia estar ali”, é desordem, desorganização e reorganização” (Salgado, 2017, p. 124). No texto, revela-se pelos motivos já referidos, nomeadamente nos elementos fantásticos, na bizarria e na ambiguidade próprios da escrita de Ferreira. No jogo, pelas características que lhe são inerentes, o *nonsense* é intrínseco, pois é próprio do jogo promover “uma atitude, uma força, um temperamento de boa disposição e vivacidade de espírito, uma atitude de brincadeira dentro de um engenho” ((Ed.), 2017, p. 124). Graças à presença do *nonsense*, trazida por estas duas vias, o espetador é convidado a entregar-se a um espírito, a um temperamento próprio que é capaz de mudar as fronteiras do senso comum, repeti-las, ampliá-las ou fraturá-las, potenciando a profanação dos dispositivos subjacentes” (Salgado, 2017, p. 125).

Afigura-se, neste momento, oportuno destacar uma outra particularidade que diz respeito à ação do espetador. A máquina que se apresenta pressupõe a permanência de dois espetadores diferentes: o que decide entrar e descobrir o que tem dentro e aquele que, optando por não entrar, permanece do lado de fora e observa o que se passa no interior, adivinhando-o. Através dos orifícios ou da assumida fresta da cortina, repara nos movimentos, nas formas e em tudo o que lhe é dado a

ver, construindo a sua própria narrativa. A percepção também acontece para esse espectador, que formula ligações no interior do seu próprio cérebro. Aos dois espectadores é permitido o contacto com a instalação e suscitado o exercício de ver, mas apenas aquele que entra pode fazer. Pode assumir-se a emancipação de ambos?

A resposta a esta pergunta está presente no texto e é apresentada pelo próprio ator, que assume precisar de ver se é realmente verdade. Ao fazê-lo, não só concretiza a perspectiva de quem idealiza e escreve o texto, como assume tratar-se de uma missão a que se quer entregar. Parte do pressuposto de que os espectadores são potencialmente emancipados e que todos são capazes de criar o seu construto, espelhado na realidade que produzem. Todos podem ser pesquisadores em permanente procura, cultivar a sua vigilância e traduzir o que veem de acordo com a sua biblioteca de sentidos. Aproximar a arte de todos é acreditar nesta formulação emancipatória de Rancière e defender a arte como um direito de todos os seres humanos. O ator propõe-se a descobrir, em conjunto com o espectador, se é realmente verdade que podem ver coisas diferentes a partir do mesmo ponto de partida.

Num espetáculo convencional de teatro, onde quer que decorra, é apresentado um conjunto de signos (cenário, figurinos, narrativa, luzes, partitura de gestos...) que o público tem de eger, conjugar e decifrar. A comunicação fica completa na presença e na construção do seu olhar. Há sempre uma zona por preencher que depende de quem observa. No entanto, a narrativa não é interrompida, nem as luzes mudam por decisão do público ou os figurinos são trocadas por indicação sua. Nesta proposta, ao invés, a ação e o desfecho dependem do público, que é convidado a entrar no espaço de cena.

A estrutura do guião reflete exatamente essa ideia de dependência da ação do espectador relativamente àquilo que vai observando, numa relação hermenêutica que constitui, ela própria, outra (re)criação. É visível através do dispositivo cénico; depois, revela-se nas palavras e consagra-se no jogo. Ainda que não tenha sido premeditado, o texto revela essa intenção, de forma clara, através da utilização singular do verbo ver. É empregue em cinco momentos específicos, quase sempre associados a pontos de interrogação, que formam três blocos. Assinalam a curva dramática e correspondem a um princípio, meio e fim: o primeiro, localiza-se nas primeiras cenas e apresenta o verbo ver, o segundo aparece nas cenas intermédias e transforma-se em jogo e o último, perto do fim, questiona esse gesto.

“O que vê?”, na abertura, indica prontamente o objetivo da máquina e coloca o intérprete e o espectador lado a lado. Essa intenção é comprovada ainda pela observação: “Preciso de ver se isto é realmente verdade.” Ao contrário das frases citadas, é a única que não tem ponto de interrogação.

Nas cenas seguintes, o verbo ver regressa: “Que João vê em si? Que muro vê o seu João? Importa-se que eu o fotografe?” Elas questionam o olhar criativo do espectador e impelem-no a descobrir o que a sua máquina interior pode colocar ao serviço daquela experiência específica. Depois, atiram a visão para os signos das mãos, sugerindo que as palavras deem forma ao que encontrou dentro de si.

As palavras que interpelam o espectador a jogar são as do dramaturgo, mas as que o inspiram são as de Ferreira. São elas que emolduram toda a experiência e fazem mergulhar no enigma das circunstâncias do mundo. São palavras que gritam o lugar do avesso e, dentro dele, buscam uma profundidade desconhecida. É por isso que tantas vezes, no final de cada cena, se repete a frase: Ai, esta “tendência para obrigar as palavras e os factos a fazerem o pino, em busca de não sei que profundidade” (Ferreira, 2021, p. 170). A profundeza que se desconhece pode ser a da realidade, a do ator, do espectador, do mundo. O lugar do avesso é o lugar de Ferreira, que faz desse desconcerto uma presença forte na sua obra, sobretudo nas “Aventuras de João Sem Medo”. É o lugar da arte cujo propósito não é tanto o de virar o mundo de cabeça para baixo, mas encontrar-lhe novas formas. O poeta fá-lo através das palavras que escreve, o ator através das palavras de que se apropria, o espectador através das palavras que fazem eco na memória e que conjuga com a realidade vivida.

Este é um espectador fazedor que, aceitando entrar na máquina, se entrega a um exercício complexo de observação, comparação, apreensão e verificação dos signos que os seus olhos escolhem reter, para construir uma narrativa de sentidos dentro da sua cabeça. Diante de um cenário concreto, adereços, ações e um texto específico, o espectador é conduzido pela sua própria floresta de signos, fabricando uma cartografia de imagens.

Depois de convocado a experimentar e a jogar, é a pergunta “Estivemos a ver a mesma coisa?” que coloca o espectador, tal como no início da representação, com um pé entre a realidade e a ficção e o convoca a escrever sobre a sua própria vivência. Volta, portanto, ao código inventado de signos e faz das palavras, uma possibilidade de reflexão. De novo, as regras determinam uma hipótese - escrever um recado sem tamanho definido, sem conteúdo certo e sem forma predeterminada - para que, dentro delas, o espectador se espraie. Vê e faz ver, remetendo o poder do olhar para o poder da escrita. Ao fazer, toma consciência do que viu e dá a ver (a si mesmo e a quem presencia a cena). Acrescentam-se, paulatinamente, camadas interpretativas relativamente à realidade que se assinala, abrindo possibilidades ao surgimento de leituras diversificadas num mesmo contexto artístico.

O espectador constrói o seu próprio poema mas apenas pode agir poeticamente diante da vida, quando após este gesto último, tem de cumprir o enigma e dividir-se em dois, para que uma parte

permaneça na realidade e a outra se encontre com ela. São as potências do Mundo Mágico, segundo o texto, que entregam nas suas mãos, a possibilidade de agir.

Para Ferreira, esse é um gesto poético porque talvez, imbuído da experiência artística, possa resgatar da arte, hipóteses para a vida. Implica uma ação que, preche de ficção e de fantasia, carregue a esperança de eternidade.

2.3. Espectador fazedor - relato de experiências

No decorrer da concepção deste documento, a ânsia de ver experimentada a ideia que o sustenta e de compreender a pertinência de um objeto artístico desta natureza, impulsionaram a preparação e a execução de uma oficina pontual, pensada propositadamente para o efeito, dirigida aos dois públicos selecionados para o projeto: público escolar (1) e público em geral (2).

Em meio escolar, foi selecionada uma turma do 3º ciclo de uma escola básica 2/3 do distrito de Coimbra, constituída por doze elementos, com idades compreendidas entre os 11 e 12 anos de idade, sem contato regular com a prática teatral. Relativamente ao público em geral, optou-se por interpelar um grupo de teatro amador, do concelho de Coimbra, composto por treze elementos, entre os 13 e os 81 anos de idade.

Não sendo possível a presença da verdadeira máquina de gravar instantes, na oficina reproduziu-se a estrutura da performance, centrando-se num jogo intitulado “Eu estou a ver...”.

No início do encontro, foi explicado ao grupo de espectadores convidado que a experiência faz parte de um projeto mais alargado que pressupõe a construção de uma máquina e de um espetáculo, para os quais era necessária a sua ajuda. Não foram dadas explicações concretas sobre a criação, nem sobre o que iria acontecer ao longo dos noventa minutos desta experiência, a não ser que as suas opiniões eram determinantes para pensar as propostas e que se esperava que se divertissem. O grupo foi surpreendido por três perguntas, às quais deviam responder, erguendo o braço sempre que a resposta fosse positiva: “Quem foi ao teatro a semana passada?”, “Quem foi no mês passado?” e “Quem foi este ano?”.

Depois do questionário breve, a artista dirigiu-se ao espaço de jogo – previamente preparado - onde se encontrava uma folha de papel branco e deu indicação, por gestos, para que se formasse um círculo à volta dessa folha. Em seguida, a artista dirigiu o olhar à folha e aguardou que os espectadores replicassem o seu gesto. As regras não foram ditadas verbalmente. Era o seu gesto que era suposto

ser copiado. Começou por dizer “Eu estou a ver...” e completou a frase de acordo com o que os seus sentidos captaram, naquele instante. Aguardou que os espetadores a seguissem, também eles dissessem “Eu estou a ver...” e concluíssem a frase a seu modo. O jogo foi suspenso quando a dinâmica ou o grupo sugeriram o desfecho.

Sem que tenha sido declarado, este exercício expôs o objetivo da oficina e resumiu o próprio projeto. Na verdade, ele assumiu a sùmula de ambos, situou o foco no ato de ver e induziu, socorrendo-se da folha branca, o espetador a pensar sobre esse processo. Por outro lado, colocou a artista e o espetador lado a lado, fazendo-os partilhar, naquela ocasião, uma mesma experiência. Apresentou-se também como um exercício inacabado, através da frase em suspenso, desafiando todos a dar o seu contributo. Foi também, pelas suas características, um resumo da própria ideia de jogo ao implicar a participação livre, impor regras e um objetivo em que todos se implicaram, imprimindo um ambiente de descoberta através do “como se”. Foi ainda o único momento que se repetiu na oficina. Teve lugar no início e no fim, exatamente com as mesmas regras, sugerindo uma comparação entre os dois exercícios de ver.

Entre ambos, organizou-se um conjunto de desafios que levaram os participantes a ver e a experimentar a (ideia da) máquina de gravar instantes. Para os situar, começou-se por dar visibilidade a uma montra de materiais, onde constaram: os livros “Caixa para pensar” e “As aventuras de João Sem Medo”, uma bolsa de tecido que revela parte de uns óculos de madeira, lápis de carvão e quatro cartões (com a descrição de figurinos). Os participantes tomaram contacto com todos os materiais que eram necessários e, sem que se dissesse explicitamente, perceberam que cada um deles representava uma etapa específica.



Figura 6: **Materiais para a oficina**

O primeiro objeto que se deu a conhecer foi o livro “Caixa para pensar” que desdobrou a maquete da escultura excepcional feita de madeira, espelho e aço, da autoria de Fernanda Fragateiro. Foi a “Caixa para guardar o vazio” que permitiu dar forma visual à ideia da máquina, que ainda não pudemos ter acesso. A caixa “que se inscreve no ponto sensível entre habitação, gruta e construção” (Fragateiro, 2007, p. 34) propôs conhecer, interpretar e imaginar o vazio e fez o participante caminhar, espreitar, descobrir e transformar. Do mesmo modo, a máquina pressupôs o exercício dos verbos ver, jogar e criar.

Para concretizar a máquina em criação, foi retirado um lápis da montra e desenhou-se uma nova maquete, desta vez, na folha branca que, ao centro, foi exibindo um desenho de linhas simples. As extremidades da folha foram os limites de uma planta-baixa. Assinalaram-se as letras e os orifícios que permitiram espreitar o interior da máquina bem como o lugar dos adereços.

Ao desenho da instalação acrescentou-se o livro de José Gomes Ferreira e o excerto das “Aventuras de João Sem Medo” foi lido diante de todos e defendido como o grande ponto de partida do projeto.

Os exercícios práticos foram apresentados de seguida, implicando a utilização progressiva de todos os objetos dispostos nas paredes: os cartões que descreviam os figurinos e as lentes dos óculos que haveriam de reservar os muros.

Os figurinos descritos nos cartões (capa que fica sempre de lado, gravata de pernas para o ar, gola rendada demasiado grande e boné que fica sempre para trás) foram testados em pequenos grupos e vestidos a fingir, por gestos, por um dos elementos do grupo, sob a orientação dos outros. Feito o ensaio dos gestos, os figurinos foram mostrados ao grande grupo.

Em seguida, os grupos voltaram os cartões e aproveitaram o verso para desenhar o molde das lentes dos óculos que, entretanto, lhes foram entregues. Dentro delas, cada grupo desenhou um possível muro inventado, com a inscrição “É proibida a entrada a quem não andar espantado de existir” (Ferreira J. G., Aventuras de João Sem Medo, 2021, p. 13). Com o figurino criado e naquele muro acabado de desenhar, os grupos foram convidados a experimentar vários saltos, nas circunstâncias criadas. De entre todos os saltos, cada grupo selecionou e fotografou o seu preferido. Rematado mais um ensaio de movimentos, tudo foi mostrado ao grande grupo.

O único exercício que faz parte da performance e não constou propositadamente da oficina é o da escrita. Deu lugar ao jogo “Eu estou a ver...”, permitindo um regresso ao ponto de partida. A breve

conversa que assinalou o final da experiência permitiu comparar os dois momentos deste jogo, implicando necessariamente o regresso aos desafios que as palavras de Ferreira incitavam.

2.3.1. Dados observados e conclusões

2.3.1.1 Público escolar (1)

Sobre a experiência com os dois grupos importa fazer referência às reações que o “Eu estou a ver...” despertaram, apresentar uma descrição sucinta dos muros inventados e reproduzir a voz dos participantes.

No primeiro grupo, o “Eu estou a ver...” assumiu grandes contrastes entre a primeira experiência de jogo e a segunda. Na primeira, envolveram-se quatro alunos¹⁹, fazendo uso do braço para pedir a palavra ou verbalizando esse pedido. A sua participação foi entrecortada por vários silêncios e exigiu a intervenção da artista desde o início. Foi ela quem incitou o jogo, repetindo-se:

“Artista: Eu estou a ver uma folha.

(Silêncio)

Artista: Eu estou a ver uma folha branca.

(Silêncio)

Artista: Eu estou a ver um retângulo.

(Silêncio)

Artista: Eu estou a ver um retângulo.

S 1: Eu estou a ver quatro pontas.

S 2: Eu estou a ver quatro linhas retas.

Artista: Eu estou a ver um ângulo.

S 1: Eu estou a ver mais... três ângulos.

¹⁹ Os alunos envolvidos estão assinalados de forma abreviada pela letra “S” que indica o sujeito seguido de um número que o distingue dos restantes.

(Silêncio)”

Do mesmo modo, foi a artista que apresentou uma nova premissa, instigando o grupo.

“Artista: Eu não estou a ver o chão.

S 2: Eu não estou a ver a cor amarela.

S 3: Eu estou a ver a folha em cima do chão.

Artista: Eu também estou a ver a folha em cima do chão.

S 2: Eu não estou a ver cinco pessoas na folha.

Artista: Eu estou a ver um tabuleiro.

(Silêncio)”

Nessa altura, as respostas ampliaram-se. Deixou de haver silêncios. Já foi possível ouvir intervenções como:

“Artista: Eu estou a ver uma praia.

S 1: Eu estou a ver uma piscina.

S 3: Eu estou a ver um tapete.

S 4: Eu estou a ver uma carpete.

Artista: Eu estou a ver uma almofada.

S 1: Eu estou a ver uma árvore.

S 2: Eu estou a ver uma galáxia.”

No segundo momento, ou seja, no final da oficina, percebeu-se que se envolveram cerca de dez alunos e os silêncios quase não aconteceram. A qualidade das respostas foi ampliada já para lá da folha de papel:

“Artista: Eu estou a ver uma folha.

S 6: Eu estou a ver alguns pontos pretos.

S 2: Eu estou a ver muros da prisão.

S 3: Eu estou a ver pontos pretos mal preenchidos.

S 2: Eu estou a ver uma cabra.

S 7: Eu estou a ver uma onda.

S 8: Eu estou a ver musgo.

As descrições associaram-se à experiência da oficina e do próprio texto, acabados de viver:

S 12: Eu estou a ver duas pessoas a tirarem fotos na cabana de fotos.

S 4: Eu estou a ver uma floresta.

S 2: Eu estou a ver a imaginação.

S 4: Eu estou a ver uma cortina.

S 5: Eu estou a ver pessoas a chorar.

S 1: Eu estou a ver pessoas a rir.

S 1: Eu estou a ver pessoas a ver fotos.

S 7: Eu estou a ver uma cabine fotográfica.”

Comparando os dois desempenhos, é notória a diferença do número de participantes. Quase todo o grupo se envolve e quer participar. Também é visível a diferença na velocidade da sua participação: além de serem mais imediatos, revelam até alguma ânsia em colaborar. Denotam uma maior familiaridade com a proposta e estão mais relaxados. A qualidade da sua intervenção também se altera ou adquire outras nuances. É mais despreocupada e não procura a resposta certa ou esperada. Os participantes percebem que é possível espalhar-se nas regras, num ritmo que eles próprios lhe conferem. Ao contrário do primeiro momento, deixam de colocar a mão no ar e de pedir autorização para falar. Arriscam descrever muito para além do que o objeto concreto lhes dá a ver.

No que diz respeito aos muros imaginados, apresentaram-se criações com os nomes como: “Rodopiar”, “Preso no muro”, “Queda hilariante” e “Grande Salto” que representavam muros empedrados com musgo e uma cascata, de uma prisão com arame farpado, de pedra com escadas e um letreiro e uma cabra ou e um último, alto, laranja de tijolos, placa e floresta assustadora, tal como consta na imagem abaixo.



Figura 6: Desenhos dos muros (oficina com público do 3º ciclo)

Percebe-se que a leitura da história interferiu na diversidade de muros que se forjaram, pela surpresa que os nomes atribuídos causaram aos próprios criadores. A sua invenção teve reflexo direto nos saltos criados naquele instante.



Figura 7: Saltos do grupo do 3º ciclo

Na retroação da oficina, aquando da avaliação da experiência, um dos participantes descreveu uma sensação de felicidade que o restante grupo comprovou, acenando com a cabeça ou sorrindo a olhar para o que se acaba de experimentar. A tensão inicial deu lugar a um ambiente mais descontraído e a uma partilha mais franca, na medida em que não se temeu errar ou ser criticado. Um outro participante reconheceu que o jogo “Eu estou a ver...” especificamente o levou a descobrir que diz o que pensou e não aquilo que os olhos viram. Não comentou esta ideia mas talvez se possa concluir que reconhece, no exercício, a sua própria viagem interior. É, talvez por isso, que elogiou outros participantes e mostrou surpresa sobre o que eles partilharam.

Talvez se possa apontar uma conclusão que corrobora o que se defende no projeto: a de que os espectadores podem ser fazedores. Nenhum momento da oficina implica um conhecimento ou preparação prévios e todos podem ser chamados a participar. A clara mudança de atitude entre o primeiro “Eu estou a ver...” e o segundo justifica-se pela sucessão de jogos que os encaminha para um lugar de experimentação livre. O jogo convida os espectadores a experimentar e transforma-os em fazedores.

2.3.1.2. Público em geral (2)

A experiência do segundo grupo, composto por pessoas que se conhecem e têm proximidade com a prática teatral, assentou, de igual modo, na descrição do jogo inventado propositadamente para a oficina. O grupo não hesitou em participar, descrevendo objetivamente o que vê diante de si. Pôde escutar-se:

“S 1: Eu estou a ver um papel A4.

S 2: Eu estou a ver um papel A3, pronto a ser riscado.

S 3: Eu estou a ver um papel retangular.

Artista: Eu estou a ver uma folha pousada no chão.

(Comentários)

Arista: Eu estou a ver uma folha com uma dobra num canto.

S 4: Eu estou a ver uma folha com uma dobra levantada.

S 1: Eu estou a ver uma folha com um canto levantado.

S 5: Eu estou a ver uma figura geométrica.

(Comentários)

S 2: Eu estou a ver que quando a gente olha para ele fica com a cor nos olhos.

S 6: Eu estou a ver uma folha de papel no chão com sombras no meio.

(Comentários)

S 7: Eu estou a ver uma folha de papel pousada no chão pousada no chão com um canto levantado.”

Houve uma sucessão de descrições da própria folha, fazendo referência às suas características (formato, cor, tamanho, espaço que a circunda). De seguida, a exposição concreta deu lugar a outros relatos, para além da folha.

“S 7: Eu estou a ver um bolo de natas.

(Risos)

S 2: Eu estou a ver um bolo de noiva. Tão bons.

(Risos)

S 6: Eu estou a ver uma mesa com uma toalha, pronta a levar qualquer coisa em cima.

S 7: Eu estou a ver o meu álbum de casamento que é branco.”

Este exercício foi entrecortado por comentários (assinalados entre parêntesis), risos ou vontade de provocar (“S 1: Eu estou a ver uma folha de papel, no chão e a folha não está à direita. Está assim... (gesto)”) e observações que interrompiam o exercício (“S 2: Mas agora a sério. Se vocês estiverem muito tempo a olhar para ela, não ficam com ela (a cor) nos olhos?”). Os participantes não estavam necessariamente a boicotar ou a impedir que o jogo prosseguisse mas, dentro dele, assumiram que todos estes desvios faziam parte e eram possíveis. Seguiram-se ainda intervenções sobre a participação dos outros elementos, nomeadamente a dos mais novos: “S 2: Eu estou a ver tanta gente a olhar para ela que cada um dos mais velhos dá opinião e os mais novos ainda não se ouviram...” que obrigou à criação de uma nova regra que inibiu os adultos de participar

temporariamente. Mesmo depois da nova regra estabelecida, foi possível ouvir-se: “Mas eu não consigo estar calada!” ou “Então, mas agora não podemos falar?”²⁰.

Conseguiram incorporar, ainda, no exercício, notas sobre a sua relação com a própria experiência, aproveitando as regras para falar sobre o que estavam a sentir. Um dos elementos referiu “S 3: Eu estou a ver uma folha à rasca.”, “S 3: Eu estou a ver uma folha que *está à rasquinha* porque não sabe o que lhe vai acontecer.” Ou “S 3: Eu estou a pensar no que esta folha está ali a fazer com estes parolos a olhar para ela.”

Fizeram também um outro movimento que se aproxima da sua prática, ao personificar o que a folha podia estar a pensar ou sentir, como é o caso de “S 2: “O que é que eles me querem?” [como se assumisse a voz da folha]”. “S 1: Aquela folha está à espera...” ou “S 4: A folha de a espera de alguém que lhe possa fazer um desenho.” Tornou-se ainda mais evidente essa referência no segundo momento do exercício quando comentaram “S 7: Eu estou a ver uma folha de papel com uns buracos por onde tu podes espreitar. Imaginar cenas. Podes sonhar. «De sonhar ninguém se cansa». Lembraste?” ou “S 6: Eu também estou a ver ali um papel com uma frase escrita que Eu Não sei o que é que lá está mas que pode ser «o céu começa onde os telhados acabam».”, em clara referência aos espetáculos que integraram.

Os muros imaginados por estes grupos assumiram nomes como: “Muro com trevo”, “Muro de gambiarras”, “Espelho de água” e “Muro com trepadeiras” que representavam a sorte do outro lado do muro, uma parede feita de luzes quase na penumbra para manter o suspense, uma forma imaginária para passar para o mundo mágico e iludir os olhos e uma vedação que veda o acesso ao lado de lá mas, ao mesmo tempo, ajuda a subir, respetivamente.

²⁰ Estes comentários não aparecem descritos na íntegra, em anexo, para que não se perca a sequência das respostas do exercício propriamente dito. Ficam assinalados através de “(comentários)” e incluem comentários com os participantes do lado, reclamações pontuais, sugestões ou opiniões soltas...

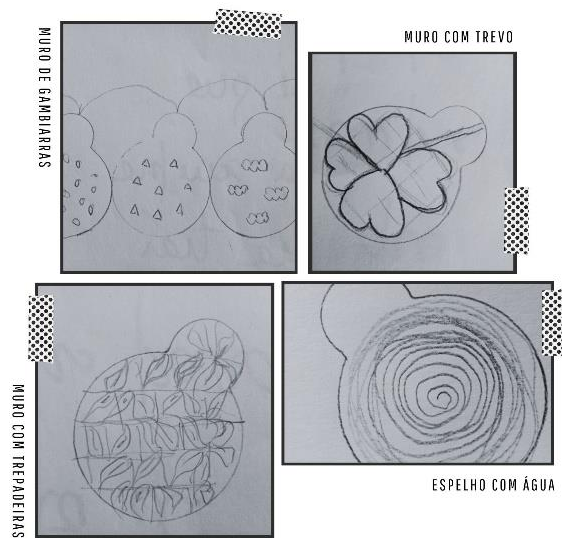


Figura 8: *Desenhos dos muros com público com prática teatral*

Percebe-se que a leitura da história interfere na diversidade de muros que se forjam tanto quanto algumas experiências estéticas de espetáculos anteriores (criadas pelo grupo). Ambas têm reflexo nos saltos criados:



Figura 9: *Saltos do grupo com proximidade da prática teatral*

O segundo momento do exercício “Eu estou a ver...” foi assumido como remate da experiência e foi frequente referirem-se à folha de papel como um “trabalho”, uma “planta”, um “futuro” ou uma coisa que “ainda vai levar muita coisa lá dentro”. Reconheceram o caminho que a folha estabelecia e a ideia de uma construção lançada para o futuro. Os silêncios foram mais permitidos do que na

primeira tentativa e todos pareceram estar mais disponíveis para o que os outros tinham para acrescentar.

No momento da retroação, em que se avaliou a experiência, o grupo voltou a participar de imediato, na expectativa do seu contributo ter sido útil. Pareceram reticentes sobre a possibilidade de a máquina contribuir para que os espetadores vejam o teatro de outro modo mas reconheceram que os obriga “a sair da casca”. Preocupou-os a forma como os espetadores se podem dirigir a ela, são capazes de “meter a cabeça” das frestas que permitem ver o interior e começaram a imaginar eventuais soluções para as fazer entrar e interessar-se.

De regresso a eventuais conclusões, talvez se possa concluir que o grupo, por ter prática artística, se coloca nos jogos de forma instantânea e se mobiliza a experimentar. Não resiste em mobilizar o corpo para os exercícios e assume o faz-de-conta. A sua resposta não se altera necessariamente entre o primeiro e o segundo jogo, mas a sua forma de escuta parece encontrar um outro espaço que os faz entrar, em conjunto, na “brincadeira”, fazendo-os ficar “mais animados”, “felizes e confiantes” e a gostar, a gostar muito.

Para este grupo de espetadores que também são *fazedores*, a experiência artística já pressupõe ver, jogar e criar, numa tríade que se interpela continuamente.

Considerações finais

Terminada a construção do presente projeto, ainda que os estudos sobre a criatividade tardem em estabilizar e a sua amplitude permaneça nublada, e que muitos conteúdos tenham permanecido à margem (por inevitabilidade ou por escolha), é possível reiterar que a arte, resultante da ação do ser humano, se constitui como uma atividade essencialmente criativa. Por isso, perante uma determinada experiência artística, o espectador, longe de assumir uma posição passiva, socorre-se do sentido da visão para dar início a uma viagem imensa pelo corpo e pelo cérebro. Os olhos captam projeções de luz e acionam um complexo aparelho em cadeia, que tem início na córnea (na pupila e na íris), que acordam o cristalino, que espoleta os músculos ciliares da retina, que põe a funcionar a retina, que o converte em impulso elétrico e o conduz, através do nervo ótico, até ao córtex cerebral. Essa viagem é dirigida pelo espectador que, em conjunto com o cérebro, fixa uma ínfima parte do espetáculo que tem diante de si. No seu interior, entretanto, um conjunto de informações selecionam-se e organizam-se, formando percetos ou imagens que incluem palavras, imagens verbais e não verbais, símbolos, sentimentos, entre outros, que de forma consciente ou inconscientemente podem ser convocadas a tornar-se representação. Enquanto desoculta a obra de arte, o espectador, ao representar o real (e não o real percecionado) constrói o seu próprio poema, executando um ato criativo.

Enquanto assiste, dirige o olhar para um objeto específico e para si mesmo, permitindo-se ser uma espécie de pesquisador. Está em permanente procura e estabelece ligações entre o que já conhece e a floresta que ainda lhe falta compreender. É capaz de fazer junções entre o que domina e o que ignora, reconhecendo que esse poema que escreve é sempre incompleto.

O projeto “Máquina de gravar de instantes” revela os fenómenos criativos anteriores e inventa um mecanismo para exercitar e descodificar o ato de ver, explicitando o que se passa no interior do espectador durante uma experiência estética. Constrói um engenho tangível que, tal como o cérebro, é uma máquina que fixa instantes e recria o que vê.

Acrescenta-lhe o jogo e as palavras de José Gomes Ferreira, certo de que ambos concorrem para a criação de um espaço que rompe a lógica das regras e a rigidez dos conteúdos previamente estabelecidas, familiarizando o espectador da espontaneidade, da flexibilidade e da originalidade que lhes são inerentes. Coloca-o perante as hesitações, as angústias, as pausas, o novo e o acaso, próprios do lúdico e do fantástico. Ao subjugar o jogo e a palavra à estrutura de uma oficina de expressão dramática, permite que a fruição dê lugar à experimentação.

Nessa altura, o espectador passa a ser um fazedor que, dentro de um dispositivo, decide entregar-se a um exercício complexo de observação, comparação, apreensão e verificação dos signos

para construir uma nova narrativa de sentidos dentro da sua cabeça, familiarizando-se com eles. O espetador é conduzido pela sua própria floresta de signos, fabricando e reconhecendo a construção dessa cartografia de imagens.

Acostumado a este gesto criativo de ver - que joga e ficciona - o espetador, que é também um fazedor, permanece espantado de existir, na arte e na vida, dispõe da chave ferrugenta do imenso armário que existe dentro de si e carrega a esperança de eternidade.

BIBLIOGRAFIA

- (Ed.), F. M. (2017). *Conceitos e dispositivos de criação em artes performativas*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Arhneim, R. (2005). *Percepção visual, uma psicologia da visão criadora*. São Paulo.
- Barret, G., & Landier, J.-C. (1999). *Expressão Dramática e teatro*. Lisboa: Edições ASA.
- Berger, J. (2018). *Modos de ver*. Lisboa: Antígona Editores Refractários.
- Brook, P. (2008). *O Espaço Vazio*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Carlos, L. A., & Mourão, P. (2000). José Gomes Ferreira - o operário das palavras. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa.
- Carvalho, A., Marques, G., Bastos, H., & Gomes, J. A. (2000). *Recomeço límpido - No centenário do Nascimento de José Gomes Ferreira*. Porto: Sector Intelectual do Porto do PCP.
- Coelho, E. P., Valente, M. A., & Silva, M. C. (1 de Maio de 1975). *Com Todas as Letras*. Obtido de RTP ARQUIVOS: <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/jose-gomes-ferreira/>
- Cunha, A. (Realizador). (2001). *José Gomes Ferreira - um homem do tamanho do século* [Filme].
- Damásio, A. (2000). *O Erro de Descartes - emoção, razão e cérebro humano*. Mem Martins: Publicações Europa-América.
- Damásio, A. (2004). *O sentimento de si - o corpo, a emoção e a neurobiologia da consciência*. Mem Martins: Publicações Europa-América.
- Damásio, A. (2020). *Sentir e saber - a caminho da consciência*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- de Lima, I. P., Eiras, P., & Martelo, R. M. (2022). *Viagem do século XX em José Gomes Ferreira*. Porto: Campo das Letras - Editores, S.A.
- Eugénio, F., & Salgado, R. S. (Fevereiro de 2018). Introdução: A operacionalidade do jogo. *Cadernos de Arte e Antropologia*, pp. 5-10.
- Ferreira, J. G. (1970). *Imitação dos Dias - diário inventado*. Lisboa: Portugália Editora.
- Ferreira, J. G. (1974). *Revolução Necessária*. Lisboa: DIABRIL EDITORA.
- Ferreira, J. G. (1977). *Poeta Militante*. Lisboa: Círculo de Poesia.
- Ferreira, J. G. (2004). *A Memória das Palavras ou o Gosto de Falar de Mim*. Rio de Mouro: Círculo de Leitores.
- Ferreira, J. G. (2021). *Aventuras de João Sem Medo*. Alfragide: D.Quixote.
- Ferreira, S. (Março de 2000). *José Gomes Ferreira ou a Militância Poética nos 100 Anos do seu Nascimento*. Obtido de apagina: https://www.apagina.pt/Download/PAGINA/SM_Doc/Mid_2/Doc_8011/Doc/P%C3%A1gina_8011.pdf
- Fragateiro, F. (2005). *Caixa para pensar. Caixa para pensar*. Viseu, Viseu, Viseu.

- Fragateiro, F., Meireles, F., & Cativo, P. (2007). *Caixa para guardar o vazio*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- Freire, P. (2008). *Pedagogia da autonomia*. São Paulo: Editora Paz e Terra.
- Gadamer, H.-G. (1999). *VERDADE E MÉTODO*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Gloton, R., & Clero, C. (1997). *A actividade criadora na criança*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Gomes, C. (2015). *Ideias despenteadas*. Porto: Diário do Porto.
- Gonçalves, C. A. (2018). *Para uma introdução à psicologia da arte. As formas e os sujeitos*. Lisboa: Edições 70.
- Guimarães, F. (Julho de 1979). Colóquio | Letras. 85-86. Obtido de coloquio.gulbenkian.
- Huizinga, J. (Outubro de 2003). *Homo Ludens*. Lisboa: edições 70, Lda.
- Huizinga, J. (2003). *Homo Ludens - um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*. Lisboa: edições 70.
- Isabel Minhós Martins, M. P. (2017). *Cá dentro - Guia para descobrir o cérebro*. Carcavelos: Planeta Tangerina.
- Lehmann, H.-T. (2017). *Teatro Pós-dramático*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Lepecki, M. L. (Janeiro de 1980). Colóquio | Letras. *Sinédoque, eufemismo, disfemia*, pp. 12 - 21.
- Martinho, F. J. (Janeiro de 1980). *Colóquio | Letras*. Obtido de <https://coloquio.gulbenkian.pt/>: <https://coloquio.gulbenkian.pt/cat/sirius.exe/issueContentDisplay?n=53&p=5&o=p>
- Martins, A., & Lopes, Ó. (2001). *Recomeço Límpido – No Centenário de José Gomes Ferreira*. Porto: Quasi edições.
- Martins, I. M., & Pedroso, M. (2017). *Cá dentro - Guia para descobrir o cérebro*. Carcavelos: Planeta Tangerina.
- Minhós Martins, I. (2021). *Como ver coisas invisíveis - observações, experiências e perguntas de artistas, cientistas e outras pessoas com imaginação*. Carcavelos: Planeta Tangerina.
- Minhós Martins, I., & Matoso, M. (2021). *Como ver coisas invisíveis - observações, experiências e perguntas de artistas, cientistas e outras pessoas com imaginação*. Carcavelos: Planeta Tangerina.
- Moisés, C. F. (Maio de 1974). Colóquio | Letras. *A poesia participante em José Gomes Ferreira: contradição e recusa*, pp. 28 - 40.
- Mondzain, M.-J. (2015). *Homo spectator: ver fazer ver*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Petit, M. (2020). *Ler o mundo*. Santa Maria da Feira: Fatoría K de Livros.
- Porcher, L. (1982). *Educação Artística - luxo ou necessidade?* São Paulo: Summus Editorial.
- Rancière, J. (2010). *Estética e Política A partilha do sensível*. Porto: Dafne Editora.
- Rancière, J. (2010). *O espectador emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Rancière, J. (2010). *O Mestre Ignorante. Cinco Lições Sobre a Emancipação Intelectual*. Ramada: Edições Pedagogo.
- Read, H. (1943). *Educação pela arte*. Coimbra: Edições 70.

- Reis, C. (Janeiro de 1980). *A ideologia do fantástico*. Obtido de [https://colouquio.gulbenkian.pt/:
https://colouquio.gulbenkian.pt/cat/sirius.exe/issueContentDisplay?n=53&p=22&o=p](https://colouquio.gulbenkian.pt/:https://colouquio.gulbenkian.pt/cat/sirius.exe/issueContentDisplay?n=53&p=22&o=p)
- Reis, C. (1980). A ideologia do fantástico - Aventuras de João Sem Medo. *Colóquio Letras*, 22-30.
- Ribeiro, A. P. (2011). *Questões Permanentes*. Odivelas: Livros Cotovia.
- Rodari, G. (2006). *Gramática da Fantasia - introdução à arte de inventar histórias*. Lisboa: Editorial Caminho.
- Salgado, R. S. (Agosto de 2011). A política do jogo dramático - CITAC: Estudo de caso de um Grupo de Teatro Universitário. Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa.
- Salgado, R. S. (2017). Conceitos e dispositivos de criação em artes performativas. *O temperamento do jogo e a profanação dos dispositivos disciplinadores do senso comum*, pp. 113-130.
- Smith, K. (2016). *O mundo imaginário de...* Planeta Manuscrito.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard: First Harvard University Press paperback edition.
- Tavares, G. M. (2013). *Atlas do corpo e da imaginação*. Alfragide: Editorial Caminho, SA.
- Torres, A. P. (1975). *Vida e obra de José Gomes Ferreira*. Amadora: Livraia Bertrand.
- Torres, A. P., Abelaira, A., Cochofel, J. J., Fafe, J. F., & Saramago, J. (1968 (Maio)). No cinquentenário da actividade literária de José Gomes Ferreira - cinco depoimentos. *Seara Nova*, 166-169.
- Wallenstein, M., Pedro, R., Silvestre, A., Gil, M., Guerreiro, T., & Silva, P. (2014). *Se não havia nada, como é que surgiu alguma coisa?* Belém: Fundação Centro Cultural de Belém.

ANEXOS

Os anexos incluem o registo das duas oficinas testadas: o relato um recolhido da experiência com alunos do 3º ciclo e o relato dois com um grupo de um centro recreativo.

Relato 1

Exercício 1

Transcrição do exercício 1:

(Silêncio)

Artista: Eu estou a ver uma folha.

(Silêncio)

Artista: Eu estou a ver uma folha branca.

(Silêncio)

Artista: Eu estou a ver um retângulo.

S 1: Eu estou a ver quatro pontas.

S 2: Eu estou a ver quatro linhas retas.

Artista: Eu estou a ver um ângulo.

S 1: Eu estou a ver mais... três ângulos.

(Silêncio)

Artista: Eu estou a ver um vinco.

S 2: Eu estou a ver uma forma geométrica.

S 1: Eu estou a ver mais três vincos.

S 1: Eu estou a ver um buraco bem ali naquele canto.

Artista: Eu não estou a ver o chão.

S 2: Eu não estou a ver a cor amarela.

S 3: Eu estou a ver a folha em cima do chão.

(Silêncio)

Artista: Eu também estou a ver a folha em cima do chão.

S 2: Eu não estou a ver cinco pessoas na folha.

Artista: Eu estou a ver um tabuleiro.

(Silêncio)

S 4: Eu não estou a ver o teto.

S 2: Eu não estou a ver a cor azul.

S 5: Eu estou a ver uma coisa plana.

S 1: Eu não estou a ver cinco zebras.

S 2: Eu não estou a ver uma praia.

Artista: Eu estou a ver uma praia.

S 1: Eu estou a ver uma piscina.

S 3: Eu estou a ver um tapete.

S 4: Eu estou a ver uma carpete.

Artista: Eu estou a ver uma almofada.

S 1: Eu estou a ver uma árvore.

S 2: Eu estou a ver uma galáxia.

S 4: Eu estou a ver uma casa.

S 1: Eu não estou a ver os meus pés.

Exercício 2

Transcrição do exercício 2:

Artista: Eu estou a ver uma folha.

S 6: Eu estou a ver alguns pontos pretos.

S 2: Eu estou a ver muros da prisão.

S 3: Eu estou a ver pontos pretos mal preenchidos.

S 2: Eu estou a ver uma cabra.

S 7: Eu estou a ver uma onda.

S 8: Eu estou a ver musgo.

S 9: Eu estou a ver a cascata.

S 10: Eu estou a ver a placa.

S 6: Eu estou a ver uma floresta assustadora.

S 4: Eu estou a ver uma gola.

S 7: Eu estou a ver uma gravata.

S 2: Eu estou a ver arame farpado.

S 7: Eu estou a ver um quadrado... um retângulo.

S 8: Eu estou a ver um boné.

Artista: Eu estou a ver uma máquina fotográfica.

S 3: Eu estou a ver umas letras.

S 4: Eu estou a ver uns óculos.

Artista: Eu estou a ver saltos.

S 2: Eu estou a ver um retângulo desenhado.

S 1: Eu estou a ver um mapa.

S 12: Eu estou a ver duas pessoas a tirarem fotos na cabana de fotos.

S 4: Eu estou a ver uma floresta.

S 2: Eu estou a ver a imaginação.

S 4: Eu estou a ver uma cortina.

S 5: Eu estou a ver pessoas a chorar.

S 1: Eu estou a ver pessoas a rir.

S 1: Eu estou a ver pessoas a ver fotos.

S 7: Eu estou a ver uma cabine fotográfica.

S 2: Eu estou a ver seis pontos.

S 4: Eu estou a ver uma aldeia pequena.

S 1: Eu estou a ver um pato.

S 8: Eu estou a ver um menino infeliz a chorar.

Artista: Eu estou a ver alunos a divertirem-se.

S 1: Eu também.

Descrição dos muros concebidos:

1. Muro empedrado com musgo e uma cascata ou *Rodopiar*
2. Muro de uma prisão com arame farpado ou *Preso no muro*
3. Muro de pedra com escadas e um letreiro e uma cabra ou *Queda hilariante*
4. Muro alto, laranja de tijolos, placa e floresta assustadora ou *O grande salto*

Transcrição da conversa, no final da oficina:

Artista: O que acontece durante os exercícios?

S 2: Enquanto dizemos estamos a ver.

S 3 “Enquanto dizemos devemos estar, se calhar, a ver o que pensamos.

S 4: Uma vez deram-me um exemplo e eu vou tentar dar esse exemplo que é como este exercício. Basicamente a gente está a pensar numa coisa. Olha. Eu vou tentar dar (...) estamos a pensar numa imagem. Quando a gente está a pensar numa imagem automaticamente ela começa a transmitir para uma folha ou para um sítio onde a gente não queira. Ela parece que... parece que nos olhos a gente tem uma fotografia. Parece que está desenhado. Parece que está pintado. Ou então, parece mesmo a realidade. Eu acho que o que o S2 queria dizer (que a gente estava a imaginar) era que a gente estava a imaginar... quando a gente imagina uma coisa, acho que dá para transmitir para uma coisa em branco e conseguimos ver a realidade. Acho eu.

S 9: Estamos a ver a nossa realidade (...) a realidade do mundo da imaginação.

S 5: Depois de fazermos este exercício do muro, quase toda a gente fez, falou sobre o seu mundo.

Artista: Estou indecisa sobre o local onde devo instalar a máquina e realizar o espetáculo. Devo apresentá-los dentro de uma escola ou no meio de uma rua?

S 6: Acho que devias fazer isto na escola porque se calhar, as crianças têm mais curiosidade para saber o que está dentro da caixa. Diz-se que as crianças têm mais imaginação e talvez depois até pudesses fazer na rua mas se calhar, para começar, talvez fosse mais fácil começar na escola.

S 7: Na rua, acho que muitas pessoas não iam... como não sabiam o que é que aquilo era, se calhar também não iam chegar-se lá e ver “o que é que isto é?”

S 8: Acho que se tu estivesses numa rua e eu aparecesse lá, como eu sou tão curiosa, eu acho que eu ia.

S 7: Só que depois há aquelas pessoas que não acham jeito nenhuma na escola e gostam de estragar tudo. Há pessoas que gostam de estragar tudo.

Artista: Achas que devia cativar as pessoas a entrar?

S 7 e S 8: Sim. Sim.

S 7: Eu acho que devias fazê-las ter outro ponto de vista sobre aquilo. Que aquilo não é só uma caixa. Por dentro tem coisas que podem explorar e assim elas têm outro ponto de vista.

Artista: O que é que sentiram ao longo da experiência?

S 8: Senti felicidade.

S 6: Eu achei engraçado o S1.

S 1: Eu achava que era para improvisar

Relato 2

Exercício 1

Transcrição do exercício 1:

Artista: Eu estou a ver uma folha de papel.

S 1: Eu estou a ver um papel A4.

S 2: Eu estou a ver um papel A3, pronto a ser riscado.

S 3: Eu estou a ver um papel retangular.

Artista: Eu estou a ver uma folha pousada no chão.

(Comentários)

Arista: Eu estou a ver uma folha com uma dobra num canto.

S 4: Eu estou a ver uma folha com uma dobra levantada.

S 1: Eu estou a ver uma folha com um canto levantado.

S 5: Eu estou a ver uma figura geométrica.

(Comentários)

S 2: Eu estou a ver que quando a gente olha para ele fica com a cor nos olhos.

S 6: Eu estou a ver uma folha de papel no chão com sombras no meio.

(Comentários)

S 7: Eu estou a ver uma folha de papel pousada no chão pousada no chão com um canto levantado.

S 1: Eu estou a ver uma folha de papel, no chão e a folha não está à direita. Está assim... (gesto)

S 2: Mas agora a sério. Se vo cês estiverem muito tempo a olhar para ela, não ficam com ela (a cor) nos olhos?

S 6: Eu posso apaixonar-me pela folha em branco.

Artista: Eu estou a ver uma folha apaixonada.

S 2: Estás a ver o quê?

(Comentários)

S 3: Eu estou a ver uma folha à rasca.

S 2: Eu estou a ver uma folha a abraçar o chão.

S 3: Branca como a cal da parede.

(Risos)

S 3: Eu estou a ver uma folha que está à *rasquinha* porque não sabe o que lhe vai acontecer.

S 1: Aquela folha está à espera...

Artista: Eu estou a ver uma folha à espera.

(Comentários)

S 4: A folha de a espera de alguém que lhe possa fazer um desenho.

S 2: “O que é que eles me querem?” [como se assumisse a voz da folha]

Artista: Eu estou a ver uma folha à espera que alguém lhe faça um desenho.

S 6: Eu estou a ver uma folha no chão e muita gente a olhar para ela.

(Risos)

S 4: Eu estou a ver uma folha mas ao mesmo tempo eu posso imaginar. Não é uma folha mas sim, por exemplo, uma mesa.

S 2: Eu estou a ver tanta gente a olhar para ela que cada um dos mais velhos dá opinião e os mais novos ainda não se ouviram...

(Comentários)

Artista: Podemos esperar um bocadinho. Eu estou a ver um campo de futebol.

(Comentários)

Artista: Não tenham medo do silêncio. Há pessoas que podem precisar desse silêncio.

S 7: Eu estou a ver um bolo de natas.

(Risos)

S 2: Eu estou a ver um bolo de noiva. Tão bons.

(Risos)

S 6: Eu estou a ver uma mesa com uma toalha, pronta a levar qualquer coisa em cima.

S 7: Eu estou a ver o meu álbum de casamento que é branco.

(Comentários)

S 3: Eu estou a pensar no que esta folha está ali a fazer com estes parolos a olhar para ela.

S 7: Está à espera.

(Comentários)

Artista: Agora os adultos não falam.

(Silêncio)

(Comentários)

(Risos)

Artista: Os adultos não falam.

S 8: Eu estou a ver um palco.

S 9: eu estou a ver o vazio.

(Comentários)

Artista: Os adultos não falam.

(Silêncio)

S 8: Eu estou a ver uma casa.

(Silêncio)

(Artista roda folha no chão)

(Som de um telemóvel)

(Risos)

Artista: Eu estou a ver um jogo de computador.

S 9: Estou a ver uma televisão.

S 6: Eu estou a ver um cartaz de publicidade.

S 4: Eu estou a ver que mudou de posição.

(Risos)

S 10: Eu estou a ver um lenço.

S 1: Eu estou a ver uma porta.

S 5: Eu estou a ver uma bandeira.

S 9: Eu estou a ver um telemóvel.

S 6: Também depende da posição em que as pessoas estão.

S 2: Eu estou a ver um losango. Vai assim e vai assim (gesto).

Exercício 2

Transcrição do exercício 2:

Artista: Eu estou a ver uma folha.

S 1: Eu estou a ver um papel que está a ser o princípio de um projeto.

S 4: Eu estou a ver um papel com uns rabiscos.

(Risos)

S 3: Eu estou a ver uma folha de papel com uma estrutura... um projeto futuro.

S 2: Eu estou a ver um trabalho começado.

(Silêncio)

S 6: Eu também estou a ver um campo de futebol com umas balizas.

Artista: Eu estou a ver um muro.

S 10: Eu estou a ver um trabalho finalizado.

(Silêncio)

S 7: Eu estou a ver uma folha de papel com uns buracos por onde tu podes espreitar. Imaginar cenas. Podes sonhar. “De sonhar ninguém se cansa”. Lembras-te?

S 6: Eu também estou a ver ali um papel com uma frase escrita que Eu Não sei o que é que lá está mas que pode ser “o céu começa onde os telhados acabam”.

(Silêncio)

S 9: Eu estou a ver uma caixa que pode ter diferentes pontos de vista.

Artista: Os adultos não falam.

S 11: Eu estou a ver o início de um futuro.

(Silêncio)

Artista: Eu estou a ver seis pontos.

(Silêncio)

S 7: Os adultos não falam? Eu queria que tu repetisses a fala... Aquela que está lá escrita.

Artista: “É proibida a entrada há quem não andar espantado de existir”.

(Silêncio)

Artista: Os adultos já podem falar.

S 1: Não sei o que dizer mais sobre esse papel.

(Risos)

S 4: Eu estou a ver uma cortina mal-amanhada.

S 1: Eu estou a ver que desse papel vai sair um grande teatro.

(Silêncio)

S 9: Eu estou a ver uma folha prestes a ser desenhada e inspirada.

S 3: Eu seja ceguinho estou a ver alguma coisa.

(Risos)

(Comentários)

(Silêncio)

S 2: Eu Não sei se já disseram mas eu estou a ver uma baliza deste lado e uma daquele.

(Risos)

(Comentários)

S 6: Eu estou a ver que essa folha de papel ainda vai levar muita coisa lá dentro.

S 2: Eu estou a ver quatro pontos. Eu estou seis ponto. Estou a ver que já nem se contar... lembro-me que visto de cima...

(comentários)

S 2: São paus. Visto de cima, numa vista aérea, parecem paus.

Artista: Eu estou a ver uma planta.

S 6: Uma planta de um projeto.

S 1: A planta agarrada ao muro...

S 7: Eu estou a ver na minha casa: o telheiro, as galinhas e a horta.

S 1: A planta onde o João vai saltar...

Descrição dos muros concebidos:

1. Muro com um trevo (para se ter sorte do outro lado do muro)
2. Muro de gambiarras (com luzes quase na penumbra)
3. Muro espelho de água (para passar para o mundo mágico e iludir os olhos)
4. Muro com trepadeiras (para ajudar a subir)

Transcrição da conversa, no final da oficina:

Artista: O que aconteceu durante os exercícios (dentro de vocês)?

S 9: Consegui ver uma coisa diferente. Primeiro não via nada. Agora vejo uma caixa prestes a ganhar forma.

S 12: Eu acho que aconteceu alguma coisa.

S 11: Estamos mais animados. Foi giro! Descobrimos que um papel se pode transformar.

S 13: Felizes e confiantes. Conseguimos ajudar.

S 1: Senti-me bem.

S 7: “Gostei. Gostei muito.”²¹

Artista: O que aconteceu durante os exercícios (no grupo)?

S 10: Cria uma ilusão no grupo amador. Faz com que os espetadores entrem na caixa e saiam da casca.

S 6: Esta coisa da folha de papel deu uma certa ilusão.

S 5: Cada um tem uma perspetiva diferente.

S 7: Todos entraram na brincadeira.

Artista: O que pode acontecer aos espetadores?

S 6: Quando meterem a cabeça dentro da cortina...

S 2: É preciso que as pessoas lá entrem.

S 1: Devia haver uma maneira de fazer as pessoas entrar.

S 6: Cada vez nos interessamos menos (pelo teatro).

S 13: Acho que vais conseguir chegar onde queres. Tens uma imaginação incrível e deixas as pessoas a pensar como é que consegues fazer isso.

²¹ Referência a uma frase de um espetáculo em que o grupo participou.

