

Perguntas

Projecto de Criação Artística dos alunos de Teatro, Design de Cena

Marta Cordeiro

*

* Professora Adjunta, Departamento de Teatro
ESTC - Escola Superior de Teatro e Cinema, Instituto Politécnico de Lisboa, Avenida Marquês
de Pombal, 22 B, 2700-571, Amadora, Portugal.

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em
Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal

mcordeiro@estc.ipl.pt

1. O Projecto

O Projecto de Criação Artística dos Alunos de Teatro, Design de Cena assenta na convicção de que o ensino artístico é um ensino experimental, que encontra a sua metodologia no regime laboratorial.

Na Escola Superior de Teatro e Cinema do Instituto Politécnico de Lisboa, anualmente, o grupo de professores e alunos de Design de Cena organizam um projecto conjunto, que reúne muitas das orientações que estão na base de diversos dos exercícios propostos nos currículos dos cursos de licenciatura e mestrado. Ideias como a de que qualquer técnica é passível de utilizar, desde que responda à concretização de um projecto; ou a valorização das propostas e motivações de cada aluno, perseguindo uma escola assente na liberdade e na responsabilidade; o afastamento da hipótese de que existe uma forma certa de fazer e, em vez disso, a descoberta de processos possíveis; ou o incentivo do risco, estão condensadas neste projecto. Há um lado utópico, que deixa antever uma escola feita apenas de momentos assim; também existe um lado de festa e diversão e, sobretudo, existe a criação de uma comunidade.

Anualmente, é sugerido um tema, sempre aberto, a partir do qual professores e alunos investigam. A partir desse tema, cada professor organiza uma breve apresentação, que é um roteiro de pesquisa possível e que corresponde ao que cada um começaria por investigar, caso realizasse o projecto.

Depois, cada aluno ou grupo de alunos (com participantes de diferentes anos) decide uma abordagem e propõe uma ideia, que o(s) levará à construção de um objecto ou evento, sem restrições relativamente ao uso de linguagens ou ferramentas. O processo é curto e, em cerca de duas semanas, os alunos concebem, concretizam e apresentam os objectos publicamente. O primeiro ensaio coincide com a apresentação, a que se segue a discussão e análise.

Neste período de tempo, os programas das disciplinas práticas são suspensos e todos os professores estão na escola para orientarem e apoiarem a construção dos projectos, de forma transversal. Esta metodologia permite criar relações de proximidade entre alunos de vários anos, e entre alunos e professores, sendo determinante para o fortalecimento de um grupo de trabalho coeso, assente em relações de partilha, confiança e respeito.

O que se concluiu, ao longo das várias experiências, foi que, quando confrontados com a possibilidade de utilizar qualquer recurso, de forma mais ou menos especializada, os alunos são bastante inventivos na forma como colocam as diferentes linguagens e tecnologias ao serviço das ideias. Também se verificou que, apesar de serem necessários pontos de partida para a criação – como um tema, por abrangente que seja, um período temporal para a realização, ou a existência de determinadas condições materiais –, os alunos têm coisas para dizer e vontade de arriscar dizê-las. Curiosamente, muitos dos projectos são ou implicam operações performativas, verificando-se a utilização do corpo humano como mais um elemento cenográfico, que se harmoniza com objectos plásticos; observa-se, também, a opção pelo uso da teatralidade e da performatividade.

Em 2022, o Projecto de Criação Artística dos Alunos de Teatro teve como tema “perguntas”.

PERGUNTAS é a sétima edição desta proposta, antecedida pelos projectos FOGO (2016), ERRO (2017), MAPA (2018), FALSO (2019), EXPLODE CORAÇÃO (2020) e BARTLEBY (2021). Em todos eles, ecoa a intervenção dos estudantes de John Baldessari em 1970, “I will not make any more boring art”.

2. Perguntas Porquê

A escola devia ter espaços e tempos ociosos, alguns essencialmente improdutivos, outros que permitissem divagar. Desde sempre, devia existir um momento cujo objectivo fosse colocar pensamentos em marcha, sem outra tarefa

que não a dos alunos se dedicarem à curiosidade, a colocarem problemas, e a encontrarem coisas que lhes interessam e querem desenvolver.

Pensar numa pergunta é difícil porque, para perguntar, é necessário saber, de antemão, coisas; também é necessário dirigir a atenção e curiosidade para determinados temas; descobrir pontos de interesse (o que me interessa realmente, quem sou eu mas, também, como posso contribuir para o grupo); e, posteriormente, apresentar hipóteses, argumentar, acolher pontos de vista, pensar em formas de verificar hipóteses, encontrar respostas ou manter dúvidas e perceber que nem tudo tem resposta, mas pode-se e deve-se continuar a procurá-las.

Neste espaço, todos têm o mesmo direito de falar, contrariando a ideia de que, para falar, é necessário ter o direito à palavra, ter o poder do discurso, que é um poder hierarquicamente atribuído e que define a dominação.

Outra vantagem das perguntas é não existir um certo e um errado, o que também cria um espaço alternativo à avaliação que a escola impõe. E, a partir de qualquer pergunta, é possível fazer nascer ramificações que interessam a um grupo particular de pessoas, descartando a ideia de que há conhecimentos importantes e, outros, irrelevantes.

PERGUNTAS tem grandes probabilidades de falhar. Introduce a falha como elemento a considerar e é um meio para reflectir sobre os processos, as coisas que correm bem e mal, a possibilidade de não ter nada de importante para dizer e, mesmo, sobre a pertinência dos discursos.

PERGUNTAS é um espaço de encontro, em aberto, onde se oferece tempo para os vários assuntos importantes naquele momento e para aquelas pessoas.

3. Os Objectos

Alguns dos projectos dedicaram-se a pensar sobre o que é uma pergunta, e sobre possíveis desenvolvimentos do pensamento a partir das perguntas, suas

consequências, muitas vezes concluindo que perguntas geram perguntas. Noutros casos, escolheram-se temas, ou colocaram-se perguntas incómodas aos espectadores.

5, das autoras Madalena Santos, Lara Faustino e Rafaela Graça, parte da ideia de que uma pergunta origina várias perguntas e respostas, até encontrar um caminho. De forma análoga, é possível partir um, ou vários objectos, reconstruindo-os a partir da soma de fragmentos e encontrando uma nova entidade. Numa sala com múltiplas projecções, onde o espectador tem acesso, em simultâneo, a uma projecção de grande escala repetida em ecrãs de computador, vê-se a destruição de vários objectos, ao som de música clássica, criando um ambiente irónico e descontraído, até terapêutico, que rivalizava com a acção da destruição. A destruição é legitimada pelo dispositivo. Fora da sala, é possível ver o novo objecto criado, uma assemblage de vários destroços das peças utilizadas, cuja reconfiguração não contém qualquer significado estável.

Em **7**, Catarina Sousa e Carlota González, questionam a função do perguntar e do responder: obter soluções, comunicar, hábito. Na peça, vários objectos (um banco, um aquário, pedaços de esferovite, uma câmara de vigilância, o número 3, entre outros) encontram-se dispostos sobre uma mesa vermelha, de forma cuidada e lembrando uma mesa posta, ou a referência às imagens das naturezas-mortas e das *vanitas*. No entanto, estes objectos não se relacionam entre si, e nem remetem para qualquer significado. Parecem aleatórios (existe um número 3, cuja sombra se repete, que anuncia a sorte) e unidos, apenas, pela coerência visual. Ao lado, a mesma paisagem é vista através de um ecrã, apresentada num *travelling* que deixa ver pormenores quase invisíveis, mimando a experiência contemporânea do ver através do ecrã.

1, de Filipa Caetano, Inês da Silva e Luísa Cortês é um inquérito visual, a partir da questão “o que fazes quando ninguém te está a ver”. O público é convidado a decidir se responde, ou não, à questão, vertendo tinta num dos pratos de uma balança. O prato mais pesado, acabará por deixar entornar a tinta, tornando visível um desenho que lhe está associado, num processo que lembra a revelação fotográfica.

Em **6**, Maria Catarina Antunes utiliza um dispositivo simples: uma mesa, cadeiras, papel e canetas. Em simultâneo, quatro participantes decidem se respondem a questões incómodas ou inusitadas, “porque é que demoramos tanto tempo a ler uma página?”, “porque é que a vida não presta?”.

Em **3**, Tomás Lucas, Paulo Neves e Maria João Arsénio instalam um monólito num espaço circular, de luz controlada, que remete para ambientes de ficção científica *low tech*. No exterior deste espaço, notícias de jornal apresentam a surpresa de vários cidadãos, que encontraram este monólito na praia, e discutem a possibilidade deste ser um vestígio extra-terrestre. Depois de ler estas notícias, o espectador entra na sala e observa uma peça de linhas angulosas, preta. É convidado a seleccionar uma das muitas páginas com manchas próximas do teste de Rorschach, perguntar-se sobre o que vê, e revestir o monólito com estas manchas.

2, de Teodora Trifonova, discute a relação entre o insondável da existência humana e o acto de contemplar, procurando fazer nascer novas ideias.

Em **8**, Cíntia Silva, David Tavares e João Natário instalam um jogo num jardim. Remetendo para uma acção lúdica, e recorrendo a um jogo de sorte, permitem que cada espectador recolha um objecto doado por terceiros, tendo como premissa a identificação entre o objecto, o indivíduo e a criação de uma rede que liga os intervenientes.

Em **10**, Matilde Salsinha e Catarina Lopes reproduzem uma roda da sorte e anunciam que “sai sempre prémio”. Num ambiente festivo, denunciam que o jogo está viciado, que não existe correspondência entre as expectativas e o possível.

12, de Adriana Santos, Beatriz Carvalho, Mariana Urbano e Ricardo Pereira, é um percurso que responde à pergunta “o que é o sucesso”. O espectador é convidado a percorrer várias possibilidades de resposta, confrontando-se com o estereótipo do sucesso e a invenção particular de formas de sucesso.

11, de Francisca Gameiro, Mariana Fonseca e Sancha Viana, documenta duas acções clandestinas, a do rapto de Rute Reis, a personalidade mais solicitada pelos alunos do Departamento de Teatro, e a retirada de todas as cadeiras

do refeitório da escola. O vídeo regista as reacções da comunidade escolar, quando coisas importantes, mas tidas como adquiridas, desaparecem do quotidiano.

Em **13**, Beatriz Santos e Neusa Trovoada confrontam as suas vivências particulares: pessoas diferentes, com percursos diferentes, que unem experiências para pensar sobre o que significa ser determinada pessoa num determinado espaço e tempo. Convocando questões que remetem para a teoria interseccional, mas recusando oferecer respostas, criam um labirinto povoado de imagens em movimento e ritmos sonoros, no qual o espectador deve encontrar o seu caminho.

14, de Carlota Duarte, é um monólogo apresentado em vídeo, no qual várias imagens da autora se sobrepõem e reflectem sobre os paradigmas de beleza contemporâneos. O corpo é tido como campo político, podendo ser aceite, ou não, em função da construção dos olhares dominantes.

16, de Pedro Martinho, apresenta um dispositivo no qual uma imagem é projectada num espelho, e depois reflectida num ecrã e, para lá dele, na parede. A mesma imagem – um corpo – é vista, em simultâneo, três vezes, com graus de nitidez diferentes, em tamanhos diversos, em ecrãs com opacidades múltiplas. Ao mesmo tempo, ouve-se um texto que questiona a noção de identidade, de lugar, da materialidade do corpo e da presença do espírito. E a imagem sublinha uma ideia de dissolução ao apresentar um tronco – um torço – despido, ou embrulhado, frontal ou em movimento mínimo.

Em **4**, Martim Rodrigues apresenta uma conferência que parte da reflexão em torno da “disneyficação” de Auschwitz: sem esta apropriação, a sua memória subsistiria? A partir desta questão, apresenta uma narrativa ficcional, sobre a perda da memória e sobre a possibilidade de, um dia, podermos ver Auschwitz como o modelo do amor.

Em **15**, Rafael Santos coloca uma série de objectos precários, em linha, na teia de um teatro. A teia é um sítio instável, onde os acidentes podem acontecer. Os objectos (engenhos) de Rafael estão presos por meios frágeis e qualquer imprevisto pode desencadear movimentos. No final da sequência de objectos,

existe um trampolim, onde um corpo salta e os espectadores, como os objectos, são mantidos em suspenso.

9, de Tiago Venceslau, é uma performance com dois momentos: um feixe de bolas de sabão cai sobre uma peça escultórica, com um dedo em riste; o performer gira sobre si mesmo até aguentar. Os dois momentos, anunciam a possibilidade do fim, pois as bolhas podem rebentar, o corpo pode cair.

Autores, alunos da Licenciatura em Teatro – ramo Design de Cena e do Mestrado em Teatro – especialização em Design de Cena: Filipa Caetano, Inês da Silva, Luísa Cortês, Teodora Trifonova, Maria João Arsénio, Tomás Lucas, Paulo Neves, Martim Rodrigues, Madalena Santos, Lara Faustino, Rafaela Graça, Maria Catarina Antunes, Carlota González, Catarina Sousa, Cíntia Silva, David Tavares, João Natário, Tiago Venceslau, Catarina Lopes, Matilde Salsinha, Francisca Gameiro, Mariana Fonseca, Sancha Viana, Adriana Santos, Beatriz Carvalho, Mariana Urbano, Ricardo Pereira, Beatriz Santos, Neusa Trovada, Carlota Duarte, Rafael Santos, Pedro Martinho.

Professores: João Calixto, José Espada, Mariana Sá Nogueira, Marta Cordeiro, Rita Pico, Sara Franqueira, Sérgio Loureiro, Stéphane Alberto, Teresa Varela.

Apoio: Rute Reis, Rui Girão.

Fotografias: João Meirinhos e autores.