UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES

NARRANDO HISTÓRIAS ATRAVÉS DO DESIGN: O IMPACTO DA CENOGRAFIA NA EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR

Beatriz Alves de Almeida

Trabalho de Projeto
Mestrado em Design de Equipamento
Especialização em Design Urbano e de Interiores

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Cristóvão Pereira e pela Prof. Doutora Isabel Dâmaso

2024

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Beatriz Alves de Almeida, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulada "Narrando histórias através do design: o impacto da cenografia na experiência do espectador", é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 31/10/2024

RESUMO

A cenografia contemporânea ultrapassa as fronteiras do teatro tradicional, encontrando-se agora em concertos, eventos imersivos, exposições e espaços urbanos. Este campo expandido reflete a capacidade da cenografia de criar espaços que vão para além do cenário tradicional de fundo, transformando-se num elemento expressivo e significativo da performance e que coloca o espectador numa posição central.

O presente trabalho de projeto investiga o potencial da cenografia para contribuir para o impacto emocional da performance, exponenciando a experiência do espectador. Pretende-se demonstrar que ao compreender as dimensões cognitiva e corporal da experiência do espectador — suportando-nos nos princípios da fenomenologia e da neurociência — e explorando a sua aplicação através dos elementos-chave na relação cena-espectador, é possível projetar espaços que transcendam a sua função física e se tornem em elementos ativos na construção da narrativa e impacto emocional da performance.

A investigação ganha forma no projeto prático *Pronta-A-Vestir*, desenvolvido em duas iterações no contexto teatral, e adaptado para uma instalação apresentada num contexto externo ao teatro. Os seus resultados sugerem que, para além de definir o espaço físico de uma narrativa, a cenografia exerce uma influência determinante sobre a experiência do público, constituindo uma ferramenta poderosa para a construção de vivências e reflexões mais profundas sobre o espetáculo.

Esta dissertação propõe, assim, uma reflexão sobre o potencial do contributo do design na criação de experiências significativas, sublinhando a importância da materialidade e fisicalidade na ampliação do impacto emocional da interação entre cena e espectador, entre espaço e utilizador.

PALAVRAS-CHAVE

Cenografia; Design; Experiência; Espectador

ABSTRACT

Contemporary scenography goes beyond the boundaries of traditional theater, now extending into concerts, immersive events, exhibitions, and urban spaces. This expanded field reflects scenography's capacity to create spaces that transcend mere background settings, becoming an expressive and meaningful element of performance that places the spectator at the center.

This project investigates the potential of scenography to enhance the emotional impact of a performance, deepening the spectator's experience. It aims to demonstrate that by understanding the cognitive and physical dimensions of the spectator's engagement—drawing on principles from phenomenology and neuroscience—and exploring their application through key elements in the scene-spectator relationship, it is possible to design spaces that go beyond their physical function and actively shape the narrative and emotional impact of a performance.

The research takes shape in the practical project *Pronta-A-Vestir*, developed through two iterations within a theatrical context and later adapted into an installation presented outside theater's boundaries. The findings suggest that, beyond defining the physical space of a narrative, scenography significantly shapes the audience's experience, serving as a powerful tool for fostering deeper engagement and reflection on the performance.

Thus, this dissertation reflects on the potential of design to create meaningful experiences, emphasizing the importance of materiality and physicality in amplifying the emotional impact of the interaction between scene and spectator, and between space and user.

KEYWORDS

Scenography; Design; Experience; Spectator

DEDICATÓRIA

Aos meus colegas de mestrado, que depressa se tornaram amigos e são hoje como família.

Obrigada por transformarem estes dois anos numa viagem muito especial que guardarei comigo para sempre.

AGRADECIMENTOS

A todos os docentes que acompanharam o meu percurso nestes dois anos. Obrigada por todas as partilhas, todos vocês moldaram quem eu sou enquanto designer.

Ao professor Cristóvão Pereira, por ter aceitado este desafio, mostrando-se ser sempre uma fonte de apoio, conselho e incentivo. A qualidade deste trabalho em muito se deve a si.

À professora Isabel Dâmaso, cujo conhecimento e experiência fascinam a cada conversa. Obrigada pela confiança em mim e pela dedicação a este projeto.

Aos "Joões", em especial ao João Costa. Obrigada pela paciência, pelas conversas durante o trabalho e por me ensinarem a usar uma aparafusadora. Vocês são os verdadeiros ninjas do design.

Ao Tubo de Ensaios, em especial à Mar, por me permitirem fazer parte do vosso projeto e me terem adotado na vossa bonita família. Continuem a (fazer os outros) sonhar.

À organização do evento Homeing, pela oportunidade de partilhar o meu trabalho com e ao lado de colegas e amantes de design.

Ao cenógrafo André Guedes, pela disponibilidade e contribuição para este trabalho. Mas, acima de tudo, pelo *Retábulo* que me permitiu experienciar na pele de espectadora muito daquilo que aqui exploro.

Aos meus pais que, depois da apreensão inicial típica dos pais-galinha, sempre me apoiaram neste percurso. São e serão sempre os meus maiores fãs. Obrigada por tudo.

À minha família, em especial aos meus avós que fazem o meu coração rebentar de alegria e orgulho simplesmente por fazerem parte da minha vida.

Aos tripulantes do submarino, por fazerem dele o lugar a que eu chamo casa.

Ao Nuno, por ser tudo aquilo que é. Agradecer-te e pôr em palavras o que és para mim exigia um documento tão extenso como este, com palavras que ainda não foram inventadas. Talvez um dia o escreva.

ÍNDICE

Resumo 3
Palavras-chave 3
Abstract 4
Keywords 4
Dedicatória 5
Agradecimentos 6
Índice 7
Capítulo 1: Introdução 8
Capítulo 2: Teatro, Cenografia e Espectador 14
2.1. Teatro 14
2.2. Cenografia 20
2.3. Espectador 48
Capítulo 3: Elementos-chave na relação 72
cena-espectador 72
3.1. Espaço 73
3.2. Objeto 81
3.3. Luz e escuridão 85
3.4. Escala 97
3.5. Projeção digital 102
3.6. Cinética 107
Capítulo 4: Projeto *Pronta-A-Vestir* 113
4.1. Introdução 113
4.2. Primeira Iteração 115
4.3. Segunda Iteração 147
4.4. Feira Homeing 157
Capítulo 5: Conclusões 164
Referências bibliográficas 169
índice de Figuras 180
Apêndice 184

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO

The only important thing about design is how it relates to people.

Victor Papanek

O presente trabalho de projeto nasce da convergência entre o design[1] e a cenografia, práticas que, partilhando do mesmo âmago — a experiência humana —, se aproximam e intersectam.

O estado atual da cenografia pode ser caracterizado por uma variedade de abordagens, influenciadas tanto por técnicas tradicionais quanto pelas constantes inovações tecnológicas. A esta convivência entre abordagens distintas, junta-se o alargamento do campo da cenografia para contextos diferentes, oferecendo experiências cenográficas deslocadas do tradicional palco de espetáculo.

Nos últimos anos, a prática da cenografia tem visto o seu alcance aumentar, estendendo o seu espectro nuclear do teatro a outras periferias como concertos, experiências imersivas e eventos. Desde instalações imersivas apresentadas por museus, até ambientes cenográficos tecnologicamente inovadores, como o recente concerto dos U2 na revolucionária *Las Vegas Sphere*, o papel da cenografia tem vindo a afirmar-se, passando de representar apenas uma componente do espetáculo, para ser, muitas vezes, o fator principal e determinante do mesmo (McKinney & Palmer, 2017, p.01).

Segundo Aronson (2017, p.xiv), o palco tradicional e as relações padrão entre o performer e o espectador deixaram de ser necessárias no espetáculo contemporâneo, sendo estas evoluções importantes para a conceção da cenografia contemporânea, sobre a qual vamos aprofundar ao longo da dissertação. Hoje, é a construção *visual-aural-espacial* de uma performance que molda e determina a resposta dos espectadores. Assim, o papel da cenografia não se desloca apenas do fundo para o primeiro plano, mas passa de acessório

[1] Pelo enquadramento deste trabalho de projeto no mestrado em Design de Equipamento, referimo-nos especialmente ao design de produto e espaços quando falamos de design.

a conteúdo, constituindo o elemento gerador da performance e o seu principal significado (Aronson, 2017, p.xiv).

Este foco relativamente recente em modos alternativos de interação entre espetáculo e espectador foi ainda reforçado com o surgimento do conceito de "*design-led experience*", ou seja, experiência orientada pelo design, que convoca o público para um contacto mais próximo com a cenografia e onde o design é utilizado como a componente central na orquestração teatral de um evento de performance (Shearing, 2015, p.13).

Apesar de se ter registado um aumento nas práticas imersivas, as perspetivas teóricas sobre as relações em evolução entre participante/espaço e participante/design permaneceram, em grande parte, subdesenvolvidas (Shearing, 2015, p.13). De facto, existe literatura sobre o potencial comunicativo da cenografia, mas esse tema tem sido abordado principalmente dentro de quadros teóricos mais amplos, como os estudos teatrais e de performance, e não diretamente no campo específico da cenografia (McKinney, 2008, p.05).

A partir do século XXI, tornou-se evidente a expansão da cenografia para além dos seus limites e associações tradicionais, dando origem ao termo "cenografia expandida" (McKinney & Palmer, 2017, p.01). A prática atual abraça o progresso tecnológico, como é exemplo *Poemportraits* (2019) de Es Devlin, que combina inteligência artificial e a colaboração humana. Tornam-se palcos para a experiência cenográfica as ruas, edifícios abandonados ou qualquer outro local que permita ao espectador, hoje participativo, navegar pelo espaço cenográfico e construir o seu significado a partir desse encontro (Machon, 2010). Ao tornar visíveis as estruturas subjacentes da representação, a cenografia contemporânea apresenta ao espectador compreensões múltiplas (e por vezes contraditórias) que expandem o texto literal. O *significado* é substituído pela *relação* que se estabelece entre espectador e espaço (Aronson, 2017, p.xvi).

Esta relação entre espectador e espaço é inevitavelmente influenciada pela forma como o espectador perceciona aquilo que está a experienciar. Assim, a cenografia pode beneficiar bastante ao compreender os avanços da neurociência contemporânea (Di Benedetto, 2010, p.ix), percebendo como a perceção dos espectadores funciona e como os seus sentidos podem ser estimulados. Segundo Di Benedetto (2010, p.x), ao traçarmos o poder transformador dos sentidos e as formas através das quais a performance afeta e influencia a compreensão do público, podemos considerar como a perceção sensorial é intrínseca ao poder do teatro para transformar a experiência humana. Como tal, tem-se vindo a explorar a vertente cognitiva e sensorial da experiência cenográfica do espectador recorrendo à

neurobiologia, com o trabalho de António Damásio (ver (Di Benedetto, 2010), (McKinney, 2008) e (McKinney & Butterworth, 2009)), e à fenomenologia, através do trabalho de Merleau-Ponty (ver (McKinney & Palmer, 2017), (Garner Jr, 2001) e (Aronson, 2018)).

PROBLEMA DE PESQUISA

Apesar do crescente interesse na investigação da interação entre a cenografia e o espectador, existem poucas pesquisas que nos ajudam a compreender o seu "impacto afetivo" (Freshwater, 2009, p.19). No entanto, o crescente entendimento do valor da cenografia como uma lente crítica através da qual podemos compreender e apreender uma performance, pode elucidar novas formas de entendimento que de outra forma não se dariam (McKinney, 2015). É neste contexto que surge a premissa do presente trabalho de projeto na forma da seguinte pergunta:

Como pode o espaço cenográfico contribuir para o impacto emocional da performance, exponenciando a experiência do espectador?

Desta forma, este estudo tem como foco a compreensão da influência da cenografia na experiência do espectador, tomando como perspetiva a relação entre o design e o seu destinatário. À análise da prática cenográfica, juntam-se conceitos de fenomenologia ligados ao design, refletindo sobre as ideias de Merlau-Ponty. Para um entendimento profundo acerca dos caminhos psicológicos percorridos pelo espectador durante a performance, sustento-me no trabalho de António Damásio, neurocientista português de referência cujos contributos têm sido fundamentais para a compreensão dos processos cerebrais subjacentes às emoções, aos sentimentos e à consciência.

Esta análise dos conceitos neurobiológicos que moldam a nossa existência e experiência enquanto humanos, podem revelar-se um importante recurso para potenciar a capacidade do designer projetar em função destas e, em última análise, incitar um tipo particular de resposta no participante, dando origem a uma experiência que persiste e se eleva a níveis que de outra forma não seriam atingidos. Assim, partimos de uma abordagem natural ao designer — a de compreender e priorizar a experiência do utilizador — e aplicamo-la à cenografia, uma prática de design que se estende ao domínio da narrativa e se distingue pelo seu carácter efémero. Interessa-nos, assim, perceber de que forma pode o designer "alcançar o intangível através de meios tangíveis" (Svoboda, 1993), usando o material e o espaço para suscitar emoções e sensações.

OBJETIVOS

Este trabalho de projeto pretende determinar estratégias a usar para criar um espaço cenográfico capaz de contribuir para o impacto emocional da performance e influenciar a experiência do espectador. Intimamente ligado a este objetivo está a compreensão sobre de que formas pode a cenografia influenciar a experiência corporal e cognitiva do destinatário e projetar significados por si só. O desenvolvimento do trabalho de projeto *Pronta-A-Vestir* constitui o meio para atingir estes objetivos, testando ainda a aplicação dos conceitos e estratégias investigadas.

Como base teórica para a elaboração do trabalho de projeto, são determinados os seguintes subobjetivos de forma a guiar o trabalho de investigação:

1. reunir os conceitos que contribuem para a definição de cenografia;
2. estabelecer o espectro de atividade da cenografia de forma a compreender a sua evolução e determinar os limites de investigação da presente dissertação;
3. proporcionar uma visão abrangente sobre os principais marcos na história da cenografia e de que forma contribuíram para o estado atual da disciplina;
4. compreender o presente estado da disciplina da cenografia no que toca à relação entre cena e espectador;
5. compreender as dimensões corporais e cognitivas que integram a experiência da audiência e de que forma moldam a sua experiência do espetáculo;
6. analisar os diferentes elementos-chave que influenciam a interação entre cena e espectador e perceber de que forma podem ser trabalhados pelo cenógrafo, através de casos-exemplo;
7. estabelecer pontes entre a prática cenográfica e o design, refletindo como os conceitos e estratégias usados na cenografia são relevantes e extensíveis ao design.

METODOLOGIA

De acordo com os objetivos traçados para o presente trabalho de projeto, a metodologia assenta essencialmente na construção de alicerces teóricos que suportam o projeto prático e o desenvolvimento do mesmo, resultando nas seguintes vertentes:

- revisão bibliográfica, onde é explorada a literatura existente sobre o teatro, a cenografia e o espectador, procurando estabelecer estes conceitos e compreender o respetivo estado da arte.
- análise de projetos-exemplo, fazendo a ponte entre os conceitos teóricos inerentes à prática cenográfica e a sua aplicação prática, refletindo sobre os respetivos resultados.
- entrevista com especialista da área, por forma a compreender as suas estratégias, métodos projetuais e perspetivas acerca do papel que a cenografia desempenha na experiência do espectador.
- elaboração e aplicação do projeto *Pronta-A-Vestir* de maneira a materializar a base teórica que o antecedeu, testando a aplicação dos vários conceitos e estratégias estudadas.

O resultado esperado desta metodologia é levar a investigação a navegar pela paisagem da cenografia, recorrendo a métodos de design na conceção do projeto, com o propósito último de compreender como a cenografia pode ser utilizada para elevar o potencial narrativo de espaços projetados e, consequentemente, influenciar a experiência do espectador.

O estudo alicerça-se na análise da história e evolução da cenografia, dissecando os seus marcos e figuras mais relevantes, cujos trabalhos se têm como contribuições inovadoras para a evolução desta disciplina. O trabalho foca-se, simultaneamente, no entendimento do ponto de vista do espectador. São explorados os componentes psicológicos ligados à forma como o ser humano experiencia o espetáculo e o respetivo estímulo sensorial, resultando numa compreensão das diferentes formas de interação entre cena e espectador. A seleção destes componentes baseou-se na sua recorrência na literatura, sendo amplamente discutidos por diversos autores (ver (McKinney, 2008), (Di Benedetto, 2010), (Shearing, 2015)).

Além disso, são analisados os diferentes elementos-chave na relação cena-espectador, complementados pela análise de exemplos ilustrativos da exploração de cada um desses elementos.

Partindo da análise teórica, é elaborado o projeto *Pronta-A-Vestir* como investigação prática. O projeto pretende materializar a resposta ao problema de pesquisa - Como pode o espaço cenográfico contribuir para o impacto emocional da performance, exponenciando a experiência do espectador? -, testando e comprovando as ideias exploradas na fase anterior. O projeto é desenvolvido ao longo de duas iterações no contexto do teatro e também adaptado para o contexto de cenografia expandida, visando a sua apresentação na feira de design de interiores *Homeing*.

Esta dissertação convida à reflexão sobre como o design pode constituir uma força impulsionadora que molda a forma como experenciamos a vida, sendo capaz de projetar sensações e experiências através da manipulação da fisicalidade. Propõe-se ainda a exploração da cenografia numa perspetiva do design enquanto via para expandir a sua compreensão e a sua capacidade comunicativa.

CAPÍTULO 2: TEATRO, CENOGRAFIA E ESPECTADOR

Neste capítulo, procura-se compreender a interseção complexa entre a cenografia e a experiência do espectador. Dividido em três subcapítulos, começamos pela contextualização do teatro, investigando as suas origens e condensando a sua evolução. Mergulharemos na história e evolução da cenografia, desde os seus primórdios até aos dias atuais, destacando o trabalho de cenógrafos que a moldaram e redefiniram ao longo do tempo. Em seguida, intende-se definir o conceito de cenografia e compreender o seu espectro. No subcapítulo seguinte, explora-se a interação entre espetáculo e audiência. Desta forma, são analisados os fatores físicos e psicológicos que moldam a relação entre cena e espectador, fornecendo um quadro abrangente acerca da literatura existente sobre esta problemática.

O objetivo primordial deste capítulo é construir uma base sólida de conhecimento teórico que sirva como alicerce para a consequente análise dos elementos práticos da cenografia à luz da interação entre cena e espectador. Além disso, pretende-se fornecer um substrato conceitual que sustente o processo de design, enriquecendo e informando o trabalho de projeto a ser empreendido. Ao entendermos mais profundamente os fundamentos teóricos que caracterizam a experiência teatral, estamos mais capacitados a moldar e transformar o mundo efémero que se desdobra diante os olhos do espectador.

Este capítulo serve, portanto, como uma porta de entrada para uma jornada de descoberta, onde a teoria e a prática se entrelaçam em busca de uma compreensão mais profunda e significativa da cenografia e do seu impacto transformador na experiência humana. Desta forma, as conclusões que daqui tirarmos serão, com certeza, transversais à disciplina do design.

2.1. TEATRO

A história da cenografia está indubitavelmente ligada à do teatro, evoluindo de mão em mão. Como tal, neste subcapítulo, pretendemos compreender a sua origem de forma a construirmos uma base de conhecimento acerca do seu papel na vida humana. O teatro surge como resposta a alguma necessidade humana, e, portanto, é essencial compreendermos a relação que, como indivíduos, estabelecemos com ele, de maneira a compreendermos o papel que a cenografia desempenha nesta relação.

Além disso, torna-se relevante compreender a evolução histórica do teatro, estabelecendo pontes com a história da cenografia. Como tal, incluímos neste subcapítulo uma breve condensação da história do teatro, referindo os principais marcos da sua evolução.

AS ORIGENS DO TEATRO

As origens do teatro estão profundamente entrelaçadas com os aspetos fundamentais da cultura humana e da expressão. Como uma forma de arte que combina elementos de ritual, narração de histórias e imitação, o teatro evoluiu ao longo de milénios, refletindo as complexidades e diversidades das sociedades humanas. Imitação, jogo e performance sempre foram partes integrantes da vida humana, servindo como fontes de prazer, exploração, afirmação e persuasão (Brown, 2001, p.03).

Essas atividades proporcionam experiências compartilhadas através das quais identidades pessoais e sociais são definidas e redefinidas. A fascinação pela imitação, transversalmente evidente nas formas de expressão artística, como sucede nas pinturas rupestres do Paleolítico, sugere que os primeiros humanos se envolviam em práticas corporificadas de performance, representando figuras sobrenaturais, animais, e pessoas de admiração dentro das suas comunidades (Carlson, 2014, p.01).

Uma teoria proeminente sobre as origens do teatro, particularmente favorecida por antropólogos do final do século XIX e início do século XX, postula que o teatro emergiu do mito e do ritual (Brockett & Hildy, 2014, p.01). À medida que as sociedades antigas lidavam com os fenómenos que acreditavam influenciar o seu bem-estar e fornecimento de alimentos, atribuíam-nos frequentemente a forças sobrenaturais ou mágicas.

Sem entendimento científico, estas comunidades procuravam apaziguar essas forças por meio de rituais — ações formalizadas que acreditavam influenciar os resultados. Com o tempo, esses rituais foram-se tornando mais elaborados, incorporando mitos que explicavam ou idealizavam as forças sobrenaturais que visavam influenciar.

Os participantes desses rituais frequentemente vestiam trajes e máscaras para representar os personagens míticos ou entidades sobrenaturais, criando uma forma primitiva de performance teatral. À medida que as sociedades evoluíam, a sua compreensão dessas forças sofria modificações, levando ao abandono ou à modificação de alguns rituais. No entanto, os mitos persistiam, e os aspetos performáticos dos rituais foram gradualmente transformando-se em teatro, onde entretenimento e valores estéticos começavam a substituir funções místicas e sociais (Brockett & Hildy, 2014, p.02).

Outra teoria significativa propõe a narração de histórias como precursor fundamental do teatro (Brockett & Hildy, 2014, p.04). A narração de histórias é uma atividade humana universal, com mitos culturais antigos recontando as ações dos deuses, a criação do mundo e interações humanas. O narrador frequentemente assumia vários papéis e vozes, transformando a narração de histórias num ato performático. Esta transição de narrativa para encenação lançou as bases para o teatro, onde as histórias não apenas eram contadas, mas também interpretadas por várias pessoas, cada uma assumindo personagens diferentes. A relação estreita entre imitação e narração de histórias é evidente no papel do narrador da história, que ocupava geralmente uma posição especial na sociedade, como um vidente, guia ou xamã (Carlson, 2014, p.02). Portanto, o teatro pode ser visto como uma extensão desta tradição de contar histórias, usando o corpo para encenar as histórias em vez de uma única voz.

A perspetiva antropológica do pós-Segunda Guerra Mundial expandiu a compreensão do teatro ao ver todas as transações humanas como inerentemente performáticas (Brockett & Hildy, 2014, p.03). Esta mudança de perspetiva reconhece que tanto o ritual como o teatro são maneiras de organizar atividades humanas básicas para diferentes propósitos dentro de uma sociedade. Assim, sugere que o teatro não originou necessariamente do ritual, mas sim que o ritual e o teatro coexistiram como diferentes expressões de elementos performativos inerentes à cultura humana.

Embora as teorias do ritual e da narração de histórias sejam as mais proeminentes, não são as únicas explicações para as origens do teatro. Alguns teóricos argumentam que o teatro evoluiu a partir da imitação de animais ou da dança e da música, onde a admiração pela habilidade e graça dos artistas levou ao desenvolvimento de performances mais estruturadas. Outros questionam a viabilidade de identificar uma única origem para o teatro, sugerindo, em vez disso, que o teatro poderia ter surgido de uma miríade de atividades orientadas para a performance dentro de qualquer cultura (Brockett & Hildy, 2014, p.05).

Já Aristóteles e outros filósofos da Antiguidade consideravam os humanos como seres naturalmente imitativos que tiram prazer da imitação (Aristóteles, 2013). Ele argumentava que a imitação é um instinto humano fundamental e que as pessoas se deleitam em imitar outras e em ver imitações, perspetiva que se alinha com a ideia do teatro como uma atividade humana intrínseca. No século XX, os teóricos deslocaram o foco da investigação acerca do propósito do teatro para o papel da fantasia, propondo que o teatro serve como um meio para as pessoas reimaginarem a realidade, confrontando os seus medos e realizando esperanças através de narrativas fictícias (Brockett & Hildy, 2014, p.05). De acordo com este ponto de vista, o teatro permite que os indivíduos materializem os seus medos, confrontando-os em ambientes seguros e controlados, e explorem realidades alternativas, oferecendo assim uma forma de alívio psicológico e expressão criativa.

As origens do teatro revelam-no como uma convergência de práticas culturais e expressão humana. Embora não haja consentimento entre os teóricos sobre a sua origem, podemos dizer que o teatro evoluiu como uma extensão natural da criatividade e imitação humana. Teorias diversas, desde visões antigas sobre imitação até perspetivas modernas sobre fantasia, destacam o teatro como um rico bordado da expressão humana, do ritual e da narração de histórias. Importa também salientar que, por ser uma forma de entretenimento baseada inevitavelmente na partilha de espaço entre artista e espectador, o teatro apresenta uma fisicalidade inerente à sua experiência, diferenciando-se assim de outras formas de arte como o cinema.

BREVE HISTÓRIA DO TEATRO

Como acabámos de analisar, o teatro, como forma de arte, remonta aos primórdios da civilização humana. As suas origens estão profundamente entrelaçadas com a necessidade da expressão humana, desde rituais e narração de histórias até à imitação e construção de fantasias. Reconhecendo a transversalidade que o teatro tem nas diferentes culturas da Humanidade, e por razões de exequibilidade, a presente investigação cinge-se ao essencial de uma sinopse da história do teatro do contexto ocidental, especialmente europeu.

Embora controversas, as primeiras evidências de atividade teatral podem ser encontradas no antigo Egito, onde peças de paixão encenadas no terceiro milénio a.C. representavam a história do deus Osíris (Brockett & Hildy, 2014, p.06). Estas performances, que envolviam música e dança, faziam parte de festivais religiosos e tinham o objetivo de honrar os deuses e garantir a prosperidade contínua do reino.

Na Grécia Antiga, o teatro como o conhecemos começou a moldar-se por volta do século VI a.C. Atribui-se aos gregos a formalização de muitos elementos do teatro, incluindo o uso de um coro, as máscaras e o diálogo de guião. *As Grandes Dionísias*, um festival realizado em honra do deus Dionísio, apresentavam competições de tragédia e comédia, dando origem a famosos dramaturgos como Sófocles (Brockett & Hildy, 2014, p.08). O teatro grego era considerado uma atividade cívica, profundamente inserida na vida social e política da cidade-estado.

Os romanos herdaram e adaptaram as tradições teatrais gregas, integrando-as nas suas próprias práticas culturais e de entretenimento (Hartnoll, 1967). O teatro romano era caracterizado por produções grandiosas, frequentemente encenadas em grandes anfiteatros. Dramaturgos como Plauto e Séneca contribuíram para o desenvolvimento da comédia e da tragédia, respetivamente. No entanto, o teatro romano gradualmente declinou com o surgimento do Império Romano, cedendo lugar a outras formas de entretenimento público, como os jogos de gladiadores e as corridas de bigas. Após a queda do Império Romano, o teatro na Europa passou por um período de dormência, em muito devido à ascensão do Cristianismo.

Foi na Idade Média que o teatro foi reavido por meio de dramas litúrgicos encenados em igrejas para educar a população, em grande parte analfabeta, sobre histórias bíblicas. Essas peças eventualmente saíram da igreja e evoluíram para peças de mistério, milagre e moralidade, encenadas por grupos de teatro itinerantes e guildas. O teatro medieval lançou, assim, as bases para a explosão renascentista na prática teatral (Brockett & Hildy, 2014, p.05).

O Renascimento marcou uma reaparição significativa do interesse pela antiguidade clássica, incluindo o teatro. Na Itália, a *commedia dell'arte*, uma forma de teatro improvisado, tornou-se popular, caracterizada pelo uso de personagens estereotipados e cenários cómicos (Carlson, 2014, p.16). O Renascimento viu também a construção de teatros permanentes, como o *Teatro Olímpico* em Vicenza.

Em Inglaterra, a era isabelina (1558–1603) foi uma época dourada para o teatro. Este período viu o surgimento de dramaturgos como William Shakespeare, Christopher Marlowe e Ben Jonson. A construção de teatros icónicos como o *The Globe* proporcionou locais para essas obras, que combinavam elementos de fontes clássicas, medievais e contemporâneas. As peças de Shakespeare, em particular, tiveram um impacto duradouro no teatro e na literatura mundial.

No final do século XVI e inícios do século XVII surge a ópera em Florença, Itália. Como uma tentativa de reviver a tradição do teatro grego antigo, o grupo de músicos, poetas e intelectuais "Camerata Fiorentina" desenvolveu obras onde a música e o drama se uniam. Compositores como Jacopo Peri, considerado o autor da primeira ópera *Dafne* (1597), e Claudio Monteverdi, com sua obra-prima *L'Orfeo* (1607), ajudaram a definir o formato que se consolidaria no Barroco. Ao longo dos séculos, a ópera evoluiu com figuras como Mozart, Verdi e Wagner moldando diferentes estilos e formas de narrativa musical.

Os séculos XVII e XVIII viram o surgimento de novas formas e convenções teatrais. Na França, Molière dominou o palco com as suas comédias, enquanto na Espanha, Lope de Vega e Calderón de la Barca desenvolveram um teatro nacional distinto (Brockett & Hildy, 2014, p.18). O período da Restauração na Inglaterra trouxe um ressurgimento do teatro com um foco na sagacidade e sátira, exemplificado pelas obras de William Congreve e John Dryden.

O século XIX introduziu o realismo também no palco, um movimento que procurava retratar a vida quotidiana com maior precisão. Dramaturgos como Henrik Ibsen e Anton Tchékhov desafiaram o público com o seu foco em questões sociais e personagens complexos (Hartnoll, 1967). O surgimento do *box set*, um conjunto de palco com três paredes e teto, aprimorou a ilusão de realidade nas apresentações.

O século XX foi um período de experimentação e diversidade no teatro. O modernismo trouxe inovações em encenação, estrutura narrativa e técnicas de interpretação. Pioneiros como Bertolt Brecht e o seu teatro épico visavam provocar o pensamento crítico do espectador, e dramaturgos absurdistas como Samuel Beckett exploraram temas existenciais através de diálogos não convencionais (Carlson, 2014). O teatro pós-moderno continuou a puxar os limites, misturando muitas vezes vários media e géneros. Mais recentemente, o teatro tem abraçado uma ampla gama de estilos, desde o minimalista e vanguardista até ao espetacular e comercial (Brockett & Hildy, 2014). Movimentos importantes incluem o desenvolvimento do teatro imersivo, onde o público se torna parte da performance, e a contínua exploração da integração da tecnologia.

O teatro imersivo destaca-se por proporcionar ao espectador uma experiência que se diferencia das formas mais tradicionais de teatro. Este termo tem sido amplamente usado para designar performances que fazem uso de instalações e ambientes expansivos, colocando a audiência numa posição móvel e participativa (White, 2012). Ao quebrar a quarta parede e colocar o público numa posição de interação direta com o cenário e os atores, o teatro imersivo oferece uma experiência sensorial mais imediata e um maior grau de autonomia, que formam a base de uma experiência mais rica e multifacetada. Além disso, o uso de tecnologia multimédia e a adoção de narrativas fragmentadas e não lineares contribuem para a singularidade dessa experiência.

2.2. CENOGRAFIA

Optámos por incluir no capítulo de enquadramento teórico a análise da história e evolução da cenografia, com a intenção de traçar o seu percurso até à sua definição atual. Compreender como o papel da cenografia se tem transformado ao longo do tempo é fundamental para um entendimento abrangente das definições que lhe foram e são atribuídas. Além disso, a análise histórica da cenografia estabelece as bases para a compreensão da evolução do seu alcance e a amplitude do espectro que hoje engloba.

Passado o mapeamento do percurso histórico da cenografia, podemos então debruçar-nos sobre a definição do seu conceito que é, por si só, um tema complexo e profundo. Por esta razão, pretendemos estabelecer o seu conceito à luz de autores contemporâneos, não deixando de intersetar diferentes pontos de vista acerca da definição da cenografia.

Simultaneamente, explora-se o alcance da disciplina da cenografia que tem proliferado cada vez mais nos dias de hoje. Transcendendo a prática teatral, a cenografia tem vindo a estabelecer-se noutras manifestações de arte performativa como eventos, exposições museográficas, instalações artísticas, festivais, concertos e experiências imersivas. O estabelecimento de novas afinidades entre a cenografia e outras práticas sugere um alargamento saudável e promissor da disciplina, mas que deve ter em conta o perigo de se expandir tanto que acabe por colapsar completamente (McKinney & Palmer, 2017).

CONCEITO E ESPECTRO

A definição do conceito de cenografia tem sido um debate permanente entre os práticos e académicos da disciplina, sendo constituído por um espectro de opiniões variadas. A juntar a este, junta-se a discussão sobre as distinções (ou a falta delas) entre os conceitos de cenografia, design de cena, design de teatro ou design de performance. No entanto, por motivos de sucintez, adotamos cenografia como o termo que melhor designa os meios pelos quais se alcança a realização tridimensional do teatro na performance, como estabeleceu Svoboda (McKinney & Butterworth, 2009).

A diversidade de definições atribuídas à cenografia é de tal dimensão que deu origem ao livro *What is Scenography* (2002) de Pamela Howard que, por sua vez, a define como "a síntese perfeita de espaço, texto, pesquisa, arte, atores, diretores e espectadores que contribui para uma criação original." (Howard, 2002, p.130). Tal como Howard, também Downing (2013) define cenografia de uma forma mais sucinta, pensando nela como "a organização expressiva do espaço".

Na sua base, a cenografia é, de facto, a manipulação e orquestração do ambiente da performance (McKinney & Butterworth, 2009), mas sobre ela podem construir-se definições centradas noutros aspetos como a experiência da audiência, que é particularmente relevante no contexto desta dissertação.

Dorita Hannah, designer e académica, considera a cenografia como "O papel dinâmico que o design desempenha no palco, orquestrando o ambiente visual e sensorial da performance." (Howard, 2002, p.xv). Segundo Lotker & Gough (2013, p.05), a cenografia pode ser percebida como uma dramaturgia do espaço, onde o que é projetado não é o cenário, mas uma dramaturgia de contexto, perceção e posicionamento. Assim, é como uma "cenografia invisível", projetada na mente do cenógrafo, mas vista, experimentada e sentida pelo corpo do espectador individual. Esta visão é complementada pelas ideias de McKinney & Butterworth (2009) que afirmam a cenografia como uma extensão e enriquecimento da experiência do público através de imagens que operam distintamente, mas em conjunto com os restantes elementos da performance.

A partir do século XXI, com a expansão rápida da prática cenográfica (McKinney & Palmer, 2017) surge a necessidade de novas definições de cenografia que alberguem a sua natureza expandida para outras disciplinas. Sara Franqueira (2019, p.77) contribui com a sua visão, considerando a cenografia como "o campo que constrói, cria, reflete e reinventa espaços cénicos que podem ser qualquer lugar onde ocorra algum tipo de experiência performativa.".

Passa-se, então, a conceber a cenografia como um "modo de encontro e troca baseado nas relações espaciais e materiais entre corpos, objetos e ambientes" (McKinney & Palmer, 2017, p.02) ou, como Hannah & Harsløf (2008) afirmam: um ato performativo ou *encontro*. Segundo Gröndahl (2012), a cenografia deixa de ser um conjunto de elementos materiais ou imagens representativas e metafóricas para ser um evento, uma experiência e ação. Outros autores, como Aronson (em McKinney & Palmer, 2017, p.xvi), concebem a prática cenográfica como "uma ferramenta, um sistema, um processo e um organismo generativo" ou mesmo uma "abordagem à prática artística que se foca em como o design atua." (Hann, 2018, p.07).

É também relevante mencionar a consideração temporal que Aronson (2018, p.10) inclui na sua conceção de cenografia, descrevendo-a como "a organização visual, espacial e auditiva total do evento teatral", que "envolve potencialmente todos os sentidos; e incorpora o aspeto temporal do teatro, significando que qualquer definição de cenografia deve permitir o processo dinâmico de mudança que ocorre ao longo de uma performance.".

O ponto de vista de Aronson é útil para estabelecer uma ponte com o espectro alargado que a cenografia tem vindo a conquistar. Através dele, podemos concluir que, além de compreender formas de teatro e performance historicamente mais tradicionais, a cenografia é também relevante para analisar parques temáticos, instalações de arte, festivais, eventos desportivos, arquitetura, procissões e desfiles, eventos políticos e até mesmo paisagens urbanas (Aronson em McKinney & Palmer, 2017).

Como já abordámos na contextualização histórica da cenografia, o século XXI veio trazer uma "reviravolta cenográfica" (McKinney & Palmer, 2017, p.03), introduzindo o conceito de cenografia expandida. Esta contaminação da prática cenográfica a outros campos é comprovada não só pela atividade prática, mas pela produção académica em torno da mesma.

Exemplo disso é o livro *Scenography Expanded* (2017) de McKinney & Palmer, onde se apresenta uma coleção de diferentes artigos que abordam instalações imersivas, performances cerimoniais e performances baseadas em ecrãs e tecnologias móveis, tomando-as como uma representação da vanguarda do pensamento atual sobre cenografia contemporânea.

Usando o trabalho de Olafur Eliasson como exemplo, Shearing (2017) comprova a correlação íntima que se estabelece entre espetáculos imersivos contemporâneos e o tipo de encontros proporcionados em galerias de arte e contextos de instalação, como museus. O projeto de Eliasson, *The Weather Project* (2003), consistia num grande sol feito de luzes de mono-frequência banhando o espaço em amarelo, numa sala nebulosa que incentivava a interação social enquanto os participantes se envolviam com o seu reflexo no teto. Shearing conclui que o que se materializou na experiência foi um encontro relacional entre corpos e uma estimulação dos sentidos do público através da luz e da névoa. É nesta conceção da experiência como um encontro relacional que se torna clara a interseção da cenografia com a prática de instalações artísticas.

Outro exemplo da expansão da prática cenográfica além dos seus limites tradicionais é a sua aplicação a formas de terapia, materializadas no projeto *Imagining Autism: Drama, Performance and Intermediality as Interventions for Autistic Spectrum Conditions* (2011–2014). Através de uma abordagem interdisciplinar partilhada por psicólogos e especialistas em teatro, o projeto pretendia testar o impacto do teatro imersivo em crianças autistas, adaptando diferentes espaços cenográficos às dificuldades e diferenças na perceção autista. O estudo permitiu comprovar a capacidade da cenografia "rica e sensorialmente 'expandida'" para proporcionar "combinações transformadoras" de materialidade e cognição para os participantes (Trimingham em McKinney & Palmer, 2017, p.184).

Desde a exploração da capacidade da água para estimular os sentidos do espectador e modificar a sua compreensão da perceção cenográfica, empreendida por Nebojša Tabački (2017) através da análise de espetáculos aquáticos distintos, até à investigação do papel do corpo na perceção da cenografia por Joslin McKinney (2013) fazendo uso de *Sea Odyssey* (2012), um espetáculo de marionetes gigantes ao ar livre, tornam-se evidentes as orientações cenográficas presentes noutras práticas culturais. Hann (2018) argumenta como o foco nos aspetos cenográficos expõe essas convivências entre a cenografia e outras disciplinas, e oferece um meio de reconsiderar as possibilidades conceituais da cenografia além do teatro.

Explorar as interseções e sobreposições da prática cenográfica com outras disciplinas não seria viável no contexto desta dissertação, mas creio ter demonstrado de forma clara que elas existem e são elementos constituintes da cenografia contemporânea. Neste trabalho de projeto vamos focar-nos na cenografia dentro do plano do teatro, por forma a manter uma linha de coerência e estabelecer limites conceptuais que permitam a validade e relevância do trabalho.

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Para determinar direções a seguir, é importante compreender o passado e integrar as suas aprendizagens. Como tal, é essencial para o trabalho de qualquer designer conhecer a história e evolução da sua disciplina, incorporando e analisando criticamente as filosofias daqueles que a influenciaram. Pretende-se resumir uma jornada que se inicia nas origens da prática cenográfica e se estende até a atualidade, destacando períodos de grande desenvolvimento da disciplina, assim como momentos de estagnação e pouco reconhecimento. Todos estes momentos contribuem para a compreensão profunda da cenografia enquanto prática e permitem-nos estabelecer pontes com a disciplina do design, especialmente relevantes no contexto do presente trabalho de projeto.

Sendo assim, o propósito deste capítulo centra-se na compreensão dos paradigmas culturais, das evoluções tecnológicas e movimentos artísticos cuja constante mutação se refletiu indiscutivelmente na história da cenografia, deixando o seu rasto no percurso que levou esta disciplina àquilo que é hoje. Tudo isto, naturalmente, embarca a análise do trabalho de cenógrafos que moldaram a disciplina da cenografia através da sua carreira e, consequentemente, a levaram ao lugar que ocupa hoje. Espera-se, também, produzir uma síntese da história da cenografia que sirva de base para o trabalho e pesquisa consequentes.

O SURGIMENTO E EVOLUÇÃO INICIAL DA CENOGRAFIA

Segundo Surgers, só a partir do séc. XX o termo “cenógrafo” começou a ser usado habitualmente para designar a profissão. Mas, à semelhança do design, também a cenografia se foi manifestando muito antes de ser reconhecida como disciplina. É neste período, anterior ao seu reconhecimento, que começamos por investigar as origens e evolução inicial da cenografia.

Pelas suas palavras de origem, *sken-* e *graph-*, *skenographia* (cenografia) significa "pintura de cena", estando também associada ao desenho arquitetónico em perspetiva (Łarionow, 2014, p.115). Segundo Vitruvio, a cenografia estava ligada à arte da construção e correspondia a um sistema gráfico que os arquitetos usavam, que hoje corresponde ao desenho em perspetiva (Molina et al., 2008). Mas já antes de Vitruvio, no teatro grego, surge o considerado primeiro cenógrafo ocidental: Agatharcos de Samos; o primeiro a usar os *periaktos*. Os *periaktos* eram objetos cénicos em forma de prisma triangular, cujas faces continham uma pintura diferente, a que correspondia um par para cada lado da cena.

A rotação conjunta dos lados permitia mudar a cena, sendo esta inovação técnica atribuída a Sófocles. Agatharcos trabalhava com Ésquilo, o pai da tragédia grega e o responsável pela incorporação de uma estrutura em forma de tenda utilizada para apoio aos atores e armazenamento dos adereços utilizados no espetáculo, que mais tarde foi incluída na própria arquitetura dos anfiteatros.

Viajando até o Império Romano, é no século I a.C. que se dá um grande desenvolvimento no mundo do espetáculo e, também, do teatro. Devido ao grande entusiasmo pelo espetáculo, tão característico da civilização romana, surgem grandes avanços e inovação na maquinaria que suportava esses eventos. Desde sistemas de elevadores complexos e mecanismos de abertura do pavimento, até maquinaria para transporte de elementos cénicos pesados, foram criados autênticos efeitos cenográficos espetaculares que incluíam muitas vezes animais exóticos e a transformação completa da morfologia da arena.

Esta euforia em relação ao espetáculo vivida na Civilização Romana foi de forte modo contrastada com a época da Idade Média. Nesta altura, o teatro tornou-se fortemente influenciado pelo Cristianismo, assistindo-se a um recuo no mundo do espetáculo.

É priorizado o drama litúrgico, transferindo o “palco do teatro” para igrejas onde se realizavam dramatizações cujos elementos cenográficos tendiam a ser cíclicos, associando-se à vida de Cristo e dos santos. É também por esta altura que alguns artistas passam a dedicar-se mais exclusivamente à realização cenográfica.

É com o Renascimento que a cenografia “alcançou destaque, tornando-se a "rainha" do espetáculo”, segundo Dominika Łarionow (2014, p.116). De facto, dá-se um grande desenvolvimento da pintura cénica, num contexto de recuperação do teatro antigo.

Destaca-se também a publicação do *I sette libri dell'architettura* (1537) por Sebastian Serlio, que além de sugerir alterações na arquitetura do teatro, estabelece linhas orientadoras para o trabalho do "decorador". Define, então, três tipos de telas pintadas que refletem a divisão dos géneros de teatro": o primeiro era o *scena tragica* "cujo propósito era representar arquitetura palaciana; (…) e todos os adereços associados a uma corte real"; o segundo era o *scena comica* que "apresentava uma representação de casas particulares com janelas de sacada e molduras de janela visíveis"; e o terceiro, o *scena satirica*, "destinava-se a representar florestas, cavernas, montanhas e outros elementos da paisagem rural, com base no modelo da pintura de paisagem" (Łarionow, 2014, p.117).

Ainda durante o Renascimento, no século XVI, são construídos os primeiros teatros à italiana, com a divisão entre palco e plateia como conhecemos hoje, que utiliza a noção de perspetiva nos cenários. Em 1585, constrói-se aquele que é hoje um marco na história do teatro: o Teatro Olímpico de Vicenza, por Andrea Palladio. O que o torna tão especial é a presença de uma cenografia arquitetónica permanente constituída por uma fachada cujo arco mostra a representação de uma rua em perspetiva.

É também nos finais do século XVI que Londres se torna a capital do teatro e surgem dramaturgos, como Shakespeare, e atores de referência (Castanheira, 2015). Nessa época existia um grande número de teatros ao ar livre (aos quais correspondem os Corrales de Comedias em Espanha), onde a cenografia acabou por se tornar um elemento acessório e muitas vezes desnecessário.

À medida de se desenvolve o processo de democratização das sociedades, os elementos cénicos elaborados segundo as leis da perspetiva, que privilegiavam as melhores posições no teatro (destinadas aos reis e figuras de semelhante importância), entraram em declínio. Simultaneamente, há um rompimento com a cenografia estática, tão apreciada no Renascimento Italiano, e passam a valorizar-se elementos dinâmicos que introduzem mudança e surpresa, suportados pelo rápido desenvolvimento de técnicas de construção cenográfica.

É a partir do século XVII que a prática da cenografia se torna mais exigente, dando origem ao fenómeno de conversão de pintores e arquitetos em cenógrafos de profissão, divididos em duas especializações distintas: o pintor cenógrafo, responsável pela vertente visual do teatro, e o arquiteto cenógrafo, responsável pela maquinaria e montagem teatral. Destaca-se, também, o trabalho da família Bibiena que obteve especial sucesso na ópera, com o recurso a telões assimétricos e com o uso de um ponto de vista adicional.

Em Paris, no final do século XVII, Molière foi o primeiro a desafiar as regras de Serlio ao conceber o espaço da peça como uma sala de estar. Colocar a ação dramática num ambiente interior, em vez de numa rua ou praça, como até aí se fazia, infundiu a história com novas possibilidades de interpretação. Foi, segundo Dominika Łarionow (2014, p.117), a primeira vez na sua história que "a cenografia foi considerada não apenas no contexto do espetáculo, mas principalmente em relação ao efeito que o artista desejava alcançar em termos da receção da obra literária.".

Na segunda metade do século XVIII, observou-se o surgimento do uso do valor expressivo do claro-escuro, notavelmente influenciado por Gian Piresi. Piresi deixou a sua marca nos cenógrafos da época, que passaram a pintar cenas pitorescas banhadas pela luz da lua, ou cenas interiores iluminadas por raios de luz. Nesta época, o cenário sentimental era concebido com o propósito de refletir as emoções das personagens. Começou-se, também, a incluir o nome do cenógrafo nos cartazes de forma a atrair o público, refletindo uma maior apreciação e valorização da cenografia.

No século XIX, testemunhamos uma mudança em direção ao naturalismo, marcando um retorno à pureza e rejeitando os efeitos considerados inverosímeis da cenografia barroca. Nesse período, os espaços cénicos adquiriram a capacidade de se fechar através de painéis e tetos, imitando com maior fidelidade a realidade.

É a partir do final do século XIX que a cenografia se torna alvo de constante exploração e inovação que se veio prolongando até aos dias de hoje. Destacam-se nesse contexto figuras proeminentes como André Antoine, Adolphe Appia e Edward Gordon Craig, autores cujo trabalho vamos analisar de forma mais profunda de seguida. Observa-se também uma nova influência nas práticas cenográficas: as vanguardas artísticas; cuja apropriação manifestava uma intenção de obrigar o público a uma maior abstração e esforço interpretativo, não procurando imitar a realidade, mas evocá-la de outras maneiras.

PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX

O início do século XX foi um período de grande transformação da cenografia. Aliado às alterações nos movimentos artísticos que se fizeram sentir igualmente no design, o trabalho dos cenógrafos dessa época reflete a mudança na maneira de pensar da sociedade. Caracterizado pelo experimentalismo, este período abriu portas para diversos cruzamentos e simbioses nas diversas artes, dando azo a propostas como a Bauhaus, no contexto do design.

Vive-se, então em pleno modernismo, uma era marcada por grandes mudanças sociais e avanços científicos e tecnológicos que catalisaram sentimentos de alienação incompatíveis com os valores conservadores. À crença no progresso junta-se a exploração de novas formas tendencialmente abstratas que, na cenografia, foram experimentadas por nomes incontornáveis da história da disciplina.

O primeiro foi André Antoine que, questionando a forma semi-circular do teatro à italiana, propõe um novo arranjo, inspirado no Teatro Beyrauth de Wagner, de teatro frontal para o palco, em planos e inclinações que permitiam a todos os espectadores ver o palco. A sua contribuição tem particular importância pois demarca a rejeição do teatro à italiana na sua forma e na relação que impõe entre audiência e espetáculo, na sua natureza passiva, estática e ainda reflexo de uma forte desigualdade social.

Com semelhante desprezo pela barreira literal e metafórica entre palco e audiência provocada pelo proscénio, Adolphe Appia iria ainda mais longe, antevendo a abolição da distinção entre palco e auditório, criando um espaço único onde ambos os espectadores e performers são participantes. Appia é considerado um dos grandes pioneiros da cenografia do século XX por ter, em profundidade, repensado a função daquela.

Desprezava a composição de cenários com pinturas detalhadas com a intenção de criar a ilusão de um sítio real, pois "essa ilusão é em si própria uma ilusão, já que a simples presença do ator a contradiz" (Beacham, 1989, p.101). O seu trabalho reflete a rejeição do realismo e da ilusão como função da cenografia e substitui-os pela construção de uma harmonia tridimensional entre o ator e tudo o que constituía o espaço de cena: "Cessemos de tentar criar a ilusão de uma floresta, mas a ilusão de um homem na atmosfera de uma floresta. O homem é a realidade, e nada mais importa. Tudo o que este homem toca deve ser destinado a ele; tudo o resto deve contribuir para a criação de uma atmosfera adequada ao seu redor." (Beacham, 1989, p.12).

Para criar esta atmosfera expressiva, Adolphe Appia explorou a organização do espaço tridimensional, o uso da luz e da música de maneiras sem precedente sobre as quais iremos mergulhar mais profundamente aquando a análise acerca dos elementos-chave entre cena-espectador. Para Appia, "Em cada obra de arte deve existir uma relação harmoniosa entre sensação e forma, um equilíbrio perfeito entre a ideia que o artista deseja expressar e os meios que utiliza para expressá-la." (Hewitt, 1962, p.02).

Esta ideia é aplicável à disciplina do design onde a presença e consideração do binómio sensação/forma são constantes. Autores com Norman (2013) e Haverkamp (2013) investigam como o design influencia a experiência do utilizador através dos aspetos formais e das sensações provocadas por estes.

Ao trabalho de Adolphe Appia é muitas vezes comparado o de Edward Gordon Craig. Embora partilhassem bastantes semelhanças na sua visão e trabalho cenográficos, também as suas diferenças se evidenciam. Em primeiro lugar, as ideais de Craig relativamente à relação entre audiência e palco eram o oposto das de Appia: Craig acreditava que o espectador tinha a função única de contemplar o espetáculo, desconsiderando por completo os meios necessários para criar essa performance. A tormenta da arquitetura típica dos teatros e a consequente dinâmica estática que sobrepunha entre audiência e palco, que tanto incomodava Appia, não era de todo uma preocupação para Craig, mas sim uma necessidade.

No entanto, também Craig procurou eliminar todos os elementos de realismo no palco numa “busca pelas "verdades simples", ou seja, uma reflexão abstraída, refinada e cuidadosamente controlada da essência da vida.” (Craig, 1911, p.55-6). Esta citação leva-nos a traçar pontes com a filosofia de alguns designers, como Davide Groppi. Também ele se ocupa em procurar a essência da verdade, a bússola que o guia em cada projeto. Numa conferência dada no âmbito do "Italian Design Day 2023", na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Groppi partilhou a ideia de que a simplicidade, depuração e leveza que os seus produtos exibem não são fruto de intencionalidade e de um minimalismo forçado, mas sim o resultado de um processo longo de trabalho na tentativa de alcançar a pureza e a perfeição. Curiosamente, também Groppi associa o seu trabalho de iluminação ao teatro, atribuindo esse nome ao espaço onde exibe os seus projetos que “não só iluminam, mas também contam histórias, dão significado, desenham metáforas e constroem o teatro de nossas vidas.” (McClellan, 2016).

Voltando a Craig, esta abstração refinada da verdade era transmitida por ele através da manipulação inovadora da luz, à semelhança de Appia, e, ainda, através da exploração da cinética, materializada pela sua criação dos *screens*. Refletindo sobre estes dois cenógrafos, evidencia-se aqui uma oposição na maneira como anteveem a afetação da experiência do espectador.

A visão de Appia anunciava já a tendência de hoje em dia: a experiência imersiva do espectador, ou seja, espectador como participante. Appia baseava a sua estratégia na criação do ambiente, da atmosfera que servisse o ator. Já Craig definia o papel do ator não como o de imitar ou mimicar, mas sim o de representar, tal como os restantes componentes da cena. Isto, aliado ao uso da cinética, permitia-lhe criar a abstração intencionada que transportasse o espectador passivo, cuja função era observar a composição, não participando nela.

Embora não fosse cenógrafo, Vsevolod Meyerhold explorou princípios cenográficos importantes que delinearam a passagem do naturalismo para o construtivismo no teatro, impactando o panorama social e estético. Meyerhold acreditava na capacidade do teatro para desempenhar um papel importante na transformação da existência humana. Para ele, a existência humana era caracterizada por "gestos, poses, olhares e silêncios" (Braun, 2016, p.56), onde as palavras ficavam aquém da sua representação. Esta visão em muito contribuiu para a consideração da cenografia como um método de comunicação em si, mais fiel e eficiente do que as próprias palavras do guião, que passou a ser privilegiado no teatro pós-dramático.

Esta crença é comprovada pelo seu trabalho com Sapunov em *The Fairground Booth* (1906) de Alexander Blok, onde, para além de unir o texto ao modo performativo, o design de cena "fez um comentário sobre as restrições de uma existência quotidiana desgastada e superficial." (Braun, 1998, p.67). Esta evidência traz adiante a discussão sobre como a cenografia contém em si própria uma narrativa que inevitavelmente influencia a perceção do espectador.

Na busca de um teatro transformador e inquietante, Meyerhold utilizou como ferramenta a exploração da relação entre a produção e o público, procurando estabelecer o evento teatral como uma construção conjunta entre artistas e espectadores: "Produzimos cada peça sob a suposição de que ela ainda estará inacabada quando aparecer no palco. Fazemos isso conscientemente porque percebemos que a revisão crucial de uma produção é aquela feita pelo espectador." (Braun, 2016, p.256).

Esta visão, mais tarde partilhada por Josef Svoboda, assumia do espectador capacidade imaginativa e de "participar num ato criativo corporativo" (Braun, 2016, p.256). Para o estimular, Meyerhold procurava esbater a fronteira entre auditório e palco, por vezes estendendo o último até ao auditório com o objetivo de provocar uma imediatez e vivacidade à performance.

Um exemplo interessante é a peça *Don Juan* (1910) de Molière onde Meyerhold, em conjunto com o designer Alexandr Golovin, não só estenderam a área de palco até à primeira fila de cadeiras, como iluminaram completamente o auditório, provocando no espectador uma sensação irrevogável da sua própria presença e envolvimento na peça (McKinney & Butterworth, 2009).

O trabalho de Meyerhold como diretor representou uma "série de explorações sobre a forma e função no teatro"(McKinney & Butterworth, 2009, p.39). Segundo ele, "A arte do grotesco é baseada no conflito entre forma e conteúdo", sendo por isso que "em cada teatro dominado pelo grotesco, o aspecto do design, no seu sentido mais amplo, tem sido tão importante."(Braun, 2016, p.141). Munindo-se do grotesco, Meyerhold criava situações de contraste absurdo por meio de convenções cénicas bizarras que chamavam a atenção do público para o evento teatral em si, quebrando a ilusão. Também a peça *Don Juan* (1910) foi um exemplo destas situações, onde os "servos do proscénio" – indivíduos que apoiam o evento teatral, normalmente vestidos de negro para que sejam invisíveis – tomam um papel ativo e indiscreto na peça, tornando-se participantes e contrariando a sua função convencional.

A exploração de Meyerhold dos conceitos de forma e função através do grotesco é uma fonte produtiva de reflexão acerca destes conceitos no campo do design. Apesar de se considerar comumente que no design a forma, muitas vezes, segue a função, o contrário também se manifesta. Exemplo disso é o espremedor de citrinos *Juicy Salif* (1990) de Phillipe Starck. A sua forma de tripé elegante e alienígena contrasta fortemente com o seu uso pretendido como espremedor. Sendo a sua eficiência um ponto de discussão polémica, este produto desafia as expectativas do utilizador sobre o que uma ferramenta de cozinha deve ser, enfatizando a forma em detrimento da função. Esta tensão entre a forma e o conteúdo pode-nos remeter para a ideia de Meyerhold sobre o grotesco: embora seja uma ferramenta de cozinha, parece e comporta-se de uma forma que subverte as expectativas normais de um utensílio culinário. Este confronto entre forma e função em termos grotescos contribui para uma participação mais crítica e uma reflexão mais profunda acerca do objeto ou espaço que o utilizador ou espectador experiencia.

Voltando à cenografia, também Robert Jones partilhava da opinião que o realismo devia ser abandonado, dando lugar a um teatro onde a imaginação fosse livre. Na sua visão, Jones imaginava que o teatro do futuro incluiria a co-presença de atores e de imagens em ecrã naquilo que resultaria numa "expressão simultânea dos dois lados da nossa natureza." (2004, p.16-17): por um lado, a atividade dos atores representava a vertente objetiva da ação; e por outro, a projeção digital representava a vida interior e sonhos dos personagens.

A sua teorização acerca do futuro do teatro foi das primeiras a referir o uso da projeção digital, que, ao longo dos anos, se veio tornando num suporte regularmente explorado no mundo do espetáculo.

Na base da filosofia de Robert Jones estava o objetivo de criar um "banquete" para os olhos, que para além de contextualizar a imaginação do espectador, a estimulasse. Isto era possível através da produção de imagens "ativas por virtude da sua capacidade de provocar um sentimento ou uma evocação" (McKinney & Butterworth, 2009, p.54). Podemos estabelecer nesta crença uma ponte com as ideias de Robert Wilson que também considerava o visual como o prioritário: "O visual deve ser tão cativante que um homem surdo assistiria à performance fascinado." (Holmberg, 1996, p.53). Além disso, Jones partilhava da visão de Appia acerca da relação entre cenário e ator, procurando harmonizá-los e conceber o cenário como o ambiente onde o ator vive. Em geral, acreditava que os "compartimentos do teatro são partes orgânicas de um todo orgânico (…) um todo nervoso, temperamental, vibrante, vivo." (Unruh, 1992, p.42).

Não podíamos analisar a evolução artística do início do século XX sem falar da Bauhaus. Esta escola, que tanto contribui não só para a evolução do design, mas também para a sua consolidação teórica, desempenhou simultaneamente um papel importante no desenvolvimento da cenografia por meio de Oskar Schlemmer. O seu trabalho priorizava a abstração como um princípio unificador, refletindo os valores universais para o ensino desta que também era uma escola de design: "O foco estava na simplificação, na redução dos elementos essenciais e na preocupação com o elemental ou fundamental, de modo a criar unidade." (McKinney & Butterworth, 2009, p.25). Para Schlemmer, "a arte do palco é uma arte espacial" (Gropius, 1924, p.85), por isso explorava geometrias, a angularidade, a luz e a cor de modo manipular a relação entre os elementos do palco e o espaço arquitetónico que ocupam.

Antonin Artaud foi um grande contribuidor para a disciplina da cenografia pela sua teorização. À semelhança de muitos dos autores que temos vindo a analisar, também Artaud procurava escapar às limitações do teatro à italiana, abolindo a rigidez frontal do público. Com o seu livro *Teatro e o seu duplo* (1938), sugere uma reorganização do espaço teatral e o envolvimento do público. No entanto a sua contribuição centra-se, principalmente, na ideia de que o objetivo da experiência do teatro é "reconciliar-nos com uma certa ideia de ação, de eficácia imediata", e que o teatro "deve procurar alcançar as regiões profundas do indivíduo e criar nele uma transformação real, embora oculta, e cujas consequências só ele perceberá mais tarde." (Schumacher, 2004, p.67).

Segundo Artaud, esta experiência transformativa é concretizada através da exploração dos sentidos, atribuindo a capacidade comunicativa do teatro à sua experiência física e material. Para Artaud, as palavras não eram capazes de sugerir e expressar sentimentos íntimos e profundos. Como tal, procurou desenvolver uma linguagem de sentidos em que a "poesia espacial" fosse capaz de substituir a "poesia da linguagem" (Schumacher, 2004, p.93).

Embora mais radical, esta reversão do teatro apoiado no texto dramático para o teatro sustentado na dramaturgia espacial que Artaud sugere, estabelece os alicerces para a época do pós-dramático. Esta linguagem espacial era "composta por tudo aquilo que preenche o palco, tudo o que pode ser mostrado e expresso materialmente no palco, destinado antes de tudo a apelar aos sentidos, em vez de ser dirigido principalmente à mente, como a linguagem falada", uma vez que "estes sinais mentais têm um significado exato que só atinge o indivíduo intuitivamente, mas de uma forma tão violenta que torna inútil qualquer tradução para uma linguagem lógica e discursiva." (Artaud, 1958, p.27).

Uma dupla de valor incontestável no teatro do início do século XX foi Bertold Brecht, dramaturgo e encenador, e Caspar Neher, cenógrafo. À rejeição por parte de Neher da ideia de "design de cena realista", uma vez que o palco é sempre apenas uma ilusão da realidade, junta-se a filosofia de Brecht acerca da economia da imagem, sugerindo a eliminação de tudo o que seja supérfluo para a comunicação da história.

No seu trabalho, procuravam manter os espectadores sempre cientes do contexto do teatro, projetando uma teatralidade consciente através do uso de paredes de meia altura, cortinas e até equipamento de iluminação visível. Uma das grandes contribuições de Neher e Brecht para a cenografia foi a incorporação de princípios que articulam a cenografia como uma intervenção no processo de performance. O que isto significa é que a cenografia

deixa de ser apenas a camada visual externa da performance, e passa a ser uma parte da produção que comenta, intervém e representa.

Na materialização deste princípio, a prática desta dupla centrava-se na integração da cenografia ao longo dos ensaios, em desacordo com a prática comum de o fazer após os ensaios. Desta forma, a cenografia beneficiava de inúmeras iterações com os restantes elementos da performance, tornando-se parte dela de forma mais integrada. Esta abordagem coloca o design numa posição de importância integral na produção, abandonando a posição de pano de fundo, e transformando e desafiando o papel tradicional do designer. Repercussões desta abordagem podem ser observadas no trabalho de outros cenógrafos como Giorgio Strehler e Jo Mielziner. Assim, a cenografia redefine-se como central e estrutural, em vez de secundário e decorativo.

Impõe-se de forma inevitável uma reflexão que traça pontos comuns com a disciplina do design, em especial com a empresa Braun e o trabalho de Dieter Rams. A Braun, empresa alemã de produtos de consumo, foi pioneira no que toca à integração do design como parte da organização estrutural da empresa. Das primeiras *design-led companies*, em parte fruto da visão e trabalho de Dieter Rams, a Braun depositava no departamento de design uma grande responsabilidade e expressão em relação à tomada de decisão. Tal como Brecht e Neher, também Rams considerava o design como um elemento estrutural e não meramente decorativo, transformando o papel do designer numa tarefa muito mais profunda e abrangente.

Vale a pena referir também, e voltando a Neher, que o seu trabalho pretendia funcionar como uma máquina capaz de estimular a imaginação da audiência, refletindo a abordagem de Brecht centrada na apresentação de fragmentos de realidade capazes de funcionar em paralelo com os restantes elementos no palco. Esta abordagem pretendia criar o efeito de múltiplos pontos de vista, ao que ele chamava a "separação dos elementos" (Willett, 1964, p.37). Esta "ausência de uma imagem de palco unificada" (McKinney & Butterworth, 2009, p.51) cria inevitavelmente fossos entre os diferentes elementos do palco que acabam por exigir do público um envolvimento da sua imaginação e da sua interpretação crítica. Desta forma, "Assim como o processo de desenvolvimento do design, o processo de interpretação é ativo e dialético." (McKinney & Butterworth, 2009, p.51).

Mas nenhuma reflexão estaria completa sem abordar Josef Svoboda, cuja prática cenográfica materializou ideias e princípios que não só catalisaram o desenvolvimento da cenografia, como serviram de base para a construção de novos conceitos por parte de cenógrafos posteriores.

Segundo McKinney e Butterworth (2009), além de refletir a preocupação de Schlemmer pela precisão e controlo no uso do espaço, o trabalho de Svoboda revela afinidades com o uso expressivo da luz explorado por Appia, bem como com a conceção de um espaço de palco plástico e cinético, tal como proposto por Craig.

Relativamente ao uso de luz, a contribuição de Svoboda foi incomparável, sendo considerado como o primeiro verdadeiro escultor da luz. Devido ao seu domínio das tecnologias e ambição para criar "uma cenografia essencialmente feita de luz" (Castanheira, 2015, p.62), Svoboda concebeu um projetor – projetor Svoboda – que se tem, ainda hoje, como um equipamento útil e valioso no universo do espetáculo.

À semelhança de Neher e Brecht, Svoboda não considerava a cenografia como mera decoração, mas sim como um contexto tridimensional onde o "conceito da performance pudesse ser sintetizado e comunicado" (McKinney & Butterworth, 2009, p.65).

Segundo Castanheira (2015), com Svoboda volta a introduzir-se o conceito do cenógrafo como co-criador do espetáculo (também preconizado por Neher e Brecht), "uma vez que a força e o dinamismo das suas criações influenciavam e transformavam muitas vezes todo o espetáculo". De facto, Svoboda procurava vincular a cenografia à ação dramática em desenvolvimento, naquilo que chamava um "espaço psico-plástico" (Burian, 1974, p.30).

Svoboda descreve este espaço como um "espaço transformável que é o mais reativo possível ao fluxo e refluxo, ao pulso psíquico da ação dramática." (Burian, 1974, p.30). Para além do uso expressivo da luz e da cinética, Josef Svoboda explorou também a projeção digital, trabalho sobre o qual vamos debruçar-nos mais profundamente no subcapítulo 3.5. Como estratégia para criar um espaço de palco dinâmico e pulsante, as "imagens projetadas eram concebidas com o intuito de interagirem, promoverem e definirem o movimento dos atores e de outros elementos do ambiente" (McKinney & Butterworth, 2009, p.70). Ainda, Svoboda acreditava que "O cenógrafo deve estar no comando do teatro, ser o seu mestre." (Burian, 1974, p.30), querendo com isto dizer que o trabalho do cenógrafo não era apenas o design de cena, mas sim a experiência total de teatro.

Sumariando o início do século XX, podemos concluir que foi uma época de grandes inovações e progresso não só para a cenografia, mas também para a sua relação com o espectador. Os indivíduos que analisámos nesta secção, embora se tenham dedicado a pontos de foco diferentes, estabelecem pontos de interseção nas suas visões e abordagens.

Embora se tenham apresentado exceções, podemos caracterizar este período por um crescente desejo romper com algumas das restrições impostas pelo teatro à italiana, assim como pelo desejo de alterar a relação entre cena-espectador. Em geral, observou-se uma rejeição do realismo e da ilusão, investindo na criação de ambientes que transmitissem mensagens, em vez de as tentar imitar. Cada um destes pioneiros, através de seu trabalho e visão, contribuiu para o reconhecimento da cenografia como um conceito relevante na produção teatral atualmente.

SURGIMENTO DO TEATRO PÓS-DRAMÁTICO

É nos anos 60 que surgem novas formas de performance teatral que deixam de se focar no texto dramático, às quais Hans-Thies Lehmann chama de teatro pós-dramático, cunhando esse termo no seu livro *Postdramatic Theatre* (1999). Segundo Lehmann (1999, p.93), "o teatro pós-dramático estabelece a possibilidade de dissolver a hierarquia logocêntrica e atribuir o papel dominante a elementos que não sejam o logos e a linguagem dramáticos.".

No seu livro *Postdramatic Theatre*, explica que a emergência de novas formas de performance, como os happenings, os ambientes e a arte performativa, resultaram numa atenção renovada não só em relação à materialidade da performance teatral, mas também aos desafios da predominância do texto, que foram anteriormente defendidos pela vanguarda histórica, mais proeminentemente por Antonin Artaud.

Assim, o teatro pós-dramático abre portas para uma "dramaturgia visual" onde o significado é comunicado através do ótico e do espacial, libertando-se da subordinação ao texto. O que torna este período especialmente relevante no contexto da presente investigação é a mudança de perspetiva acerca da relação entre espetáculo e espectador: "A mudança de foco para a performance é, portanto, ao mesmo tempo sempre uma mudança de foco para o público, também." (Lehmann, 2006, p.05). De facto, é nesta altura que a experiência do espectador se torna no foco da intenção cenográfica, explorando-se novas formas de transmitir a mensagem e estimular a perceção do espectador.

De uma forma geral, o teatro pós-dramático caracteriza-se pelo "uso e combinação de estilos heterogéneos" (Lehmann, 2006, p.26) e na busca pela provocação de efeitos nos espectadores, em detrimento de permanecer fiel ao texto. Central ao teatro pós-dramático está a ideia de rejeição de interpretações lógicas e causais do teatro, defendendo que o mundo é melhor representado através de lógicas múltiplas e conflituosas.

Tadeusz Kantor é um dos nomes mais associados ao teatro pós-dramático. Encenador e cenógrafo, tentou com o seu trabalho combater as ideias e processos do teatro convencional. Nesta rejeição da prática do naturalismo, Kantor era movido pela busca de "formas de teatro que fossem expressões da essência da realidade e não imitações" (McKinney & Butterworth, 2009, p.59). Como Schlemmer, também Kantor recorreu às formas abstratas como meio de transmitir verdades subjacentes e universais (Kantor, 1993). No entanto, a abstração tornou-se para ele uma abordagem incapaz de expressar certas ideias, como a do horror da guerra: "A bestialidade, trazida à tona por esta guerra, era demasiado alienígena a esta ideia pura... O realismo era mais forte." (Kantor, 1993, p.178).

Desta forma, passou a fazer uso de objetos e ações prosaicos, muitas vezes inúteis, como forma de transformar a perceção do espectador, libertando a sua imaginação. A sua abordagem tomava como iguais na sua capacidade comunicativa os objetos e os atores, sendo estes concebidos com o intuito de competirem entre si, mas ao mesmo tempo, ressoarem uns nos outros. Esta simbiose resultava em situações onde os atores eram condicionados pelos objetos, tornando a sua ação e papel derivados dos próprios objetos.

Estes constrangimentos físicos e psicológicos que Kantor causava intencionalmente aos atores tinham a capacidade de provocar no espectador empatia cinestésica pois este não observava apenas o sofrimento ou a tensão dos atores, mas também experimentava nalgum nível essas sensações no próprio corpo. Esse efeito de ressonância corporal intensificava a experiência teatral, pois o público sentia-se compelido a "viver" parte daquela angústia, transcendendo a simples observação para uma vivência física compartilhada. Em adição, no centro do trabalho de Kantor estava a consideração do espaço como uma força ativa e dinâmica, capaz de moldar os objetos nele situados.

Peter Brook, diretor de teatro, inovou com o conceito de espaço vazio. O seu livro *The Empty Space* (1968, p.91-92) defende uma nova visão para a arquitetura dos teatros que se aproximasse da prática de cenografia: "(…) mas no que respeita a teatros, o desenho do projeto não pode partir de uma base lógica. Não se trata de definir de modo analítico quais são as exigências ou qual a melhor forma de as organizar – tipicamente, isto dará origem a uma sala monótona, convencional e fria. A ciência de construir teatros nasce do estudo sobre aquilo que potencia as relações mais fortes entre as pessoas – e resultará isto melhor com assimetrias, até mesmo com a desordem? Se assim for, qual será a regra dessa desordem? Um arquiteto cumprirá melhor a sua função se trabalhar como um cenógrafo,

deslocando placas de cartão por intuição, do que se construir o seu modelo a partir de um projeto feito a régua e compasso." (Brook, 1968, p.91-92).

Através deste excerto, é notável que a preocupação central de Brook relativamente ao espaço do teatro é a relação que fomenta entre audiência e espetáculo. Segundo Brook (1968), deve-se "…colocar o espectador e o ator num mesmo espaço que os acolhe, que os une. Esse espaço – nem frio, nem estéril – deverá estimular a imaginação sem contar alguma história". Além disso, Peter Brook apela à liberdade total do espectador, permitindo que a sua imaginação preencha o vazio de um teatro despido de referências óbvias (Castanheira, 2015).

A dupla Jerzy Grotowsky, encenador, e Jerzy Gurawski, cenógrafo, focaram o seu trabalho na exploração da relação entre ator e audiência, através de um uso do espaço que implicasse a audiência como parte da performance. Com eles, surge o teatro físico que compromete o espectador numa relação direta e quase íntima com o espetáculo.

Na materialização deste aprofundamento na relação entre ator-espectador, esta dupla fez uso de espaços reduzidos onde o palco e a plateia se tornam num só espaço, quebrando a barreira que muitos dos pioneiros do século XX tinham visionado quebrar. Citando Bablet (1977, p.357), "A função do cenógrafo deixa de ser a criação de um espaço cénico, mas sim de uma relação física específica.".

Luca Ronconi foi pioneiro na radicalização da relação entre público e espetáculo. Com uma abordagem focada na fragmentação da mensagem, Ronconi obrigava o espectador a reconstruir logicamente o espetáculo. Ronconi provocava intencionalmente uma desorientação para o espectador que era "empurrado permanentemente e envolvido nas mais inesperadas acções" (Castanheira, 2015, p.53). Esta constante incerteza e surpresa, impunha no público um certo desconforto que forçava inevitavelmente a sua participação no espetáculo.

Importa também analisar o trabalho de Robert Wilson, uma das figuras mais importantes do teatro. Lehmann (2006, p.77) considera que "Nos últimos trinta anos, quase nenhum profissional de teatro alterou o teatro e o alcance de seus meios e, ao mesmo tempo, influenciou as possibilidades de reimaginar o teatro tanto quanto Robert Wilson.". Assente nos princípios do teatro pós-dramático, Wilson considera os elementos visuais e espaciais como modo de comunicação com o espectador tão importantes como o texto. Esta preocupação com a vertente visual do espetáculo está profundamente enraizada não só

no seu trabalho, mas também no seu método: “Na maioria dos teatros olho é irrelevante. Não no meu. Eu penso com os meus olhos.” (Holmberg, 1996, p.53).

Na sua exploração do espaço como modo alternativo de comunicação com o espectador, Wilson identificou dois níveis de perceção: o exterior e o interior (Shyer, 1989). A perceção exterior do espectador centra-se na gestão da informação sensorial recebida através da envolvente, enquanto que a interior revela os “sonhos, imaginação e intuição” (McKinney & Butterworth, 2009, p.74) do espectador.

O trabalho cenográfico de Wilson experimentou o movimento e linguagem corporal como modos de comunicação relevantes, criando na audiência uma sensibilidade em relação ao espaço e às suas mutações através da extensão ou abrandamento da ação. Com isto, intencionava “induzir nos espectadores um estado alucinatório ou semelhante ao transe para que começassem a misturar perceção interior e exterior.” (Aronson, 2000, p.130).

A preocupação com a experiência do espectador é evidente na forma como Wilson trata o tempo nas suas produções, considerando que “Deve-se sempre dar ao público espaço para ver e tempo para pensar. O tempo do meu teatro é o tempo da reflexão interior.” (Holmberg, 1996, p.162).

O teatro de Wilson é considerado um teatro de metamorfose onde ele “guia o espectador até à *dreamland* das transições, ambiguidades e correspondências” (Lehmann, 2006, p.78). Os elementos de palco produzem experiências visuais distintas que, convivendo e intersetando-se, abrem as portas para a construção de significado. Como Ronconi, a sua abordagem reflete uma fragmentação e justaposição entre elementos e imagens da narrativa que acabam por ser autointerrogativos.

Esta interação entre imagens presente no trabalho de Wilson é concebida não só pelo valor simbólico, mas também pelo valor fenomenológico. Combinando elementos contrastantes, entre o luminoso e o sombrio, o abstrato e o detalhado, Wilson é capaz de produzir significado e, simultaneamente, operar a nível do “puro prazer sensorial” (Holmberg, 1996, p.85).

Ao descrever o seu método de trabalho, Wilson argumenta: “Quando faço uma peça, começo com uma forma, mesmo antes de saber o assunto. Começo com uma estrutura visual e, na forma, sei o conteúdo. A forma diz-me o que fazer. Começo a preencher a forma. Posso diagramar todas as minhas peças.” (Holmberg, 1996, p.84). Com esta afirmação, dá a entender que no seu processo criativo a função segue a forma.

Esta visão de Wilson, em que a forma precede a função, também pode ser observada no design. Embora no design seja mais comum associar o princípio de que a forma segue a função, também existem exemplos que referenciam o contrário.

Ao discutir a cafeteira *La Cupola* (1988) (Figura 1), projetada por Aldo Rossi, Alberto Alessi (*apud* Dezeen, 2014) relembra como o designer se destacava dos restantes — cuja prática era bastante influenciada pelos princípios da Escola de Ulm — renunciando à ideia de que a forma segue a função.



1 - La Cupola (1988) de Aldo Rossi para a Alessi (retirada do website area)

A *La Cupola* é um exemplo claro da priorização da forma em detrimento da função, cujo formato se eternizou ao ser considerado por muitos como "um dos projetos mais poéticos da Alessi" (Dezeen, 2014). A cafeteira mostra como, à semelhança de Wilson, Aldo Rossi procurava integrar simbolismo nas suas peças, imbuindo-as de referências à geometria e à arquitetura. Refletindo sobre a cafeteira, Alessi partilha que "a emoção e a expressão do objeto é, de longe, mais importante que a função", indo ao encontro da visão de Wilson cuja prática cenográfica marcou o teatro pós-dramático.

Em conclusão, o teatro pós-dramático veio redirecionar a forma como se fazia teatro e, consequentemente, cenografia, introduzindo um afastamento das estruturas dramáticas e formas narrativas tradicionais, em direção a uma abordagem mais fragmentada, não linear e multidisciplinar da performance. No teatro pós-dramático o foco foi frequentemente transferido para a experiência da própria performance, em vez da

narração coerente de uma história. Assim, abriu-se o espaço para cenografias altamente sensoriais, que estimulassem a perceção do espectador e o convidassem a construir significado através dos fragmentos e sugestões deixadas pelo design de cena.

CENOGRAFIA EXPANDIDA

Nesta seção, constrói-se uma compreensão acerca do panorama contemporâneo da cenografia que veio introduzir e proliferar novas formas e espaços para a performance.

O estado atual da cenografia é o resultado das ruturas e reestruturações que viemos a analisar até agora. Embora todas estas formas de espetáculo e teatro mais "tradicionais" tenham surgido noutras épocas, continuam a ser praticadas na atualidade. Foi através do trabalho dos cenógrafos modernistas que se abriu caminho para uma nova conceção da cenografia. Uma que pudesse ser uma construção por si só, com o seu próprio significado e lógica (Lotker & Gough, 2013), capaz de estabelecer um diálogo ou até mesmo uma confrontação com outros elementos do teatro.

Com o teatro pós-dramático estabelece-se a natureza polissémica e "aberta" da cenografia que vem a permitir, e até requerer, um papel participativo do espectador na construção de significado da performance (McKinney & Palmer, 2017). É a partir daí que surgem cada vez mais explorações na cenografia "específica para o local" e em que a relação entre o público e a performance não é previamente determinada, como, por exemplo, experiências imersivas que hoje tanto se exploram. O papel da cenografia inclui, agora, moldar a interface entre a performance e o público através do espaço, sendo capaz de influenciar por completo a experiência dos espectadores e, inevitavelmente, a própria performance.

Consideradas em conjunto, estas mudanças resultaram numa reestruturação na maneira como a cenografia é hoje pensada academicamente, e forneceram as condições para uma forma expandida de cenografia (McKinney & Palmer, 2017). Central a estas condições está o papel do espectador.

Desta forma, McKinney e Palmer (2017), consideram que a cenografia de hoje é uma cenografia expandida, que proliferou para novas formas e espaços fora dos seus limites e associações tradicionais. Podemos caracterizá-la como uma abordagem interdisciplinar que procura ultrapassar os limites do que é possível na criação de ambientes de performance envolventes, entrelaçando, muitas vezes, várias disciplinas como teatro, artes visuais, arquitetura, cinema e media digital.

A cenografia expandida coloca o espectador no centro da sua prática, considerando o seu papel fundamental na natureza eventual da criação de significados. Esta priorização da experiência do espectador conceitualiza a cenografia como um ato performático ou "encontro" (Hannah & Harsløf, 2008, p.15), em vez de simplesmente uma comunicação. A perspetiva do espectador destaca a natureza experiencial e corporificada da experiência cenográfica e a interação dinâmica entre corpos, ambientes e materiais que a cenografia expandida visa produzir (McKinney & Palmer, 2017).

Para o estabelecimento do conceito de cenografia expandida contribuiu em larga medida a teorização feita por McKinney e Palmer no livro *Scenography Expanded* (2017). Aí, identificam três conceitos sobrepostos e inter-relacionados da manifestação e experiência da cenografia numa forma expandida: a relacionalidade e a maneira como a cenografia facilita espaços de encontro; a afetividade e a operação do estético ao nível individual; e a materialidade, referindo-se às propriedades e capacidades das coisas, lugares, corpos e as suas interações e influências na nossa experiência e compreensão da performance.

Simultaneamente, a Quadrienal de Praga serve como indicador da expansão da cenografia no século XXI. Desde a inauguração da Quadrienal, o espectro da prática que têm vindo a apresentar assim como as formas em constante evolução de o fazerem, servem para ilustrar como a cenografia ultrapassou a sua função como suporte técnico e ilustrativo para a literatura dramática e "agora ocupa o centro de redes interativas" (McKinney & Palmer, 2017, p.02). Desde 1999, a Quadrienal tem-se afastado da exibição de artefactos e passado a criá-los ativamente (Příhodová et al., 2016), juntando às exposições estáticas, instalações performativas, experiências imersivas e intervenções cenográficas nas ruas de Praga.

Outros autores têm refletido sobre a prática contemporânea da cenografia, como Sara Franqueira (2019, p.76) que, construindo sobre as ideias de Plassard (2012), Erika Fischer-Lichte (1997) e Georg Fuchs (*apud* Fischer-Lichte, 1997), considera que a "cenografia contemporânea projeta não de uma forma mimética, mas em direção a uma verdade velada e interior, e nesse sentido, opera de um modo introspetivo". Segundo Franqueira (2019), a cenografia está em curso para a autorreflexão e contribui para um ato de introspeção, proporcionando um acesso privilegiado ao nosso estado mental e emocional. A cenografia contemporânea é uma espécie de criação espacial que resulta numa forma de existência da realidade projetada para operar numa experiência mental individual, interior e única, um projeto para uma introspeção reflexiva.

Por outro lado, Rachel Hann (2018) destaca que o teatro contemporâneo tem visto um foco renovado nas possibilidades espaciais e materiais. Práticas imersivas e intermediais utilizam uma variedade de abordagens cenográficas que atribuem um enfâse explícito aos elementos que orientam um encontro encenado - esteja ele situado num teatro, galeria, na rua ou distribuído por processos digitais. Exemplo desta renovada exploração das oportunidades materiais e espaciais na cenografia é o trabalho de Es Devlin.

Devlin está entre os cenógrafos mais influentes da atualidade, cujo trabalho tem demonstrado um grande domínio na interseção de diferentes tecnologias, cenografia e narrativa. Desde design de cena em produções teatrais até instalações imersivas, exposições e design de palco para concertos, Devlin continua a desafiar os limites do que é possível na cenografia através da sua abordagem.

Usando a peça *Faith Healer* de Brian Friel (1979), produzida por Lyndsey Turner em 2016, como materialização da abordagem de Es Devlin, conseguimos de imediato estabelecer a interação que convoca entre cena e espectador. Numa peça construída através de monólogos das três personagens, os pontos de vista de cada personagem são interrompidos pela mudança de cena, sinalizada pelo escurecimento das luzes e uma chuva torrencial.

O design de cena desta peça consiste simplesmente num palco envolvido por uma câmara de chuva sintética, iluminada por holofotes brancos: “Ela (a chuva) cai como lanças translúcidas. Espera-se ver através dela, mas não se consegue. Ela (a chuva) levanta-se para revelar alguns adereços modestos: uma tábua de passar roupa, um bar de bebidas, uma cadeira empilhada com figurinos. Como num espelho embaciado (...).” (Clap, 2016).

A presença da chuva convoca no espectador, além da sua fria e húmida realidade, “uma névoa ameaçadora e supressão diante da lembrança” (Bradshaw, 2016) que manipula não só a reação cognitiva e emocional do espectador, mas também as suas respostas corporais.

O uso do elemento da chuva voltou a ser utilizado por Es Devlin em *The Crucible* (1953), de Arthur Miller, de novo em colaboração com Lyndsey Turner em 2022. Citando Devlin (2022), “Quando o público chega ao teatro, já há um evento a acontecer. Já há uma sensação na sala, de que o ar está diferente, porque há chuva ali. (A chuva) É um portal para outro tempo, outro mundo (...)”. Aqui podemos encontrar pontos comuns com as ideias de Svoboda, que também ele se dedicava a toda a experiência de teatro e não apenas à conceção do cenário.

De facto, é visível ao longo do trabalho de Es Devlin que o foco está na criação de espaços e dinâmicas que repercutem sensorialmente e emocionalmente no espectador, explorando qual a melhor forma de o significado ser transmitido. O espaço cenográfico como mediador entre cena e espectador é "cuidadosamente concebido dessa forma - *to go from your gut to your mind*" (Devlin, 2022). Ou seja, a resposta instintiva física ilumina e provoca a reflexão e os processos cognitivos de compreensão do significado.

Recentemente, Devlin tem-se destacado também por explorar as potencialidades da inteligência artificial, combinando-as com outras técnicas como a projeção. Exemplo disso é o pavilhão do Reino Unido para a Expo 2020 no Dubai, projetado por Devlin. O edifício, em forma de cone e com uma fachada circular feita de ripas salientes, exibia, através de LEDs, um poema a cada minuto a partir de palavras enviadas pelos visitantes. Isto foi possível graças ao uso de inteligência artificial, através de um algoritmo baseado em linguagem definido por 1,5 biliões de parâmetros.

Devlin (2021) considera que "O pavilhão é, ao mesmo tempo, uma expressão do ideal de uma Grã-Bretanha culturalmente diversa na qual eu cresci, temperada com a nossa crescente consciência do papel que os algoritmos desempenham na formação do futuro da nossa cultura.". Este projeto é apenas um dos que Devlin já concebeu incluindo as capacidades da inteligência artificial na sua prática, trilhando o caminho para o futuro da relação entre a cenografia e a tecnologia. A sua exploração de outros elementos-chave entre cena-espectador será relevante no decorrer desta dissertação, onde será analisada com mais profundidade.

A crescente ênfase dada ao efeito do espaço como elemento material na experiência da performance veio a acentuar a mudança da relação entre cena-espectador, onde este último passa a ter de ter um papel mais ativo. Herança do teatro pós-dramático, esta responsabilização do público por interpretar a performance faz uso, muitas vezes, da tecnologia de vídeo para provocar uma "multiplicação e mobilidade de símbolos" (Kaye, 2007, p.209) .

Este tipo de trabalho questiona conscientemente os processos de ver e perceber (Aronson, 2006) e o papel subjetivo do espectador, o que nos leva ao trabalho da companhia teatral Toneelgroep e ao cenógrafo Jan Versweyveld. Em conjunto com o diretor Ivo van Hove, Versweyveld rompeu com as limitações do palco para o redescobrir como uma "localização" (*Toneelgroep Amsterdam*, 2022). Para sua produção de *Faces* (2007) de John Cassavetes, conceberam o espetáculo de maneira que o público o assistisse deitado em camas.

Versweyveld interessa-se por "criar uma nova realidade de palco que não seja uma ilusão ou ilustração" (Versweyveld, 2014), à semelhança de vários pioneiros do século XX. No entanto, o trabalho de Versweyveld, com o auxílio da evolução da tecnologia, vai mais além, como na peça *Roman Tragedies* (2007), uma adaptação e amalgamento das peças Coriolano (1608), Júlio César (1599) e António e Cleópatra (1607) de Shakespeare. Nesta peça, o design de cena destaca-se pela liberdade dada ao espectador para circular no auditório e no palco.

Este palco estava ocupado com monitores de vídeo distribuídos em mobiliário de escritório, assim como com os técnicos de palco e operadores de câmara que seguiam a ação dos atores, incorporada com a presença dos próprios espectadores no palco. Além disso, filmagens pré-gravadas e textos transmitidos em LED misturavam-se com a ação dramática, enquanto eventos em tempo real invadiam o auditório. Este palco ainda se extende para a rua, quando César é perseguido pelos seus rivais (e pelos *camera-men*), expondo um público desprevenido e estranho a uma ação violenta, que, difícil de diferenciar como real ou encenada, é projetada de volta para os monitores em cena e para a grande tela do proscénio que encara o auditório.

Nesta peça, a relação entre cena-espectador exige deste último uma participação inevitável, além de não o permitir esquecer-se dessa mesma responsabilidade e presença, como comprovado pela crítica Lyn Gardner (2017): "Nós, o público, fazemos parte da performance. Assistimos à peça e estamos na peça, convidados a entrar no palco para relaxar nos sofás, verificar os nossos e-mails nos computadores ou comprar uma bebida no bar em cena. Somos os cidadãos anónimos de Roma; estamos implicados na ação.".

Neste espetáculo, "(…) o design 'representa' numa trajetória em constante mutação entre a cenografia convencionalmente encenada e a atualidade provocadora dos eventos no espaço público." (McKinney & Palmer, 2017, p.47), enfatizando a proposição de Shakespeare de que o palco mais complexo e crítico é o palco global que ocupamos aqui e agora.

No paradigma da cenografia atual, destaca-se o trabalho de Bunny Christie, focada nas paisagens psicológicas que o design de cena convoca e desperta no espectador. Segundo David Jays (2017), Christie "projeta a psicologia assim como o espaço", sendo capaz de transportar o espectador para o interior da cabeça das personagens.

A peça *The Curious Incident Of The Dog In The Night-Time* (2012) de Simon Stephens, conta a história de Christopher Boone, um adolescente excecional a matemática, mas mal preparado para interpretar a vida quotidiana, graças à sua condição semelhante à síndrome de Asperger. Com a intenção de transportar a audiência para a cabeça contraditória do protagonista, Christie criou uma "paisagem onírica sensorial" (Swan, 2017) baseada num espaço cinético e computorizado. O espaço cenográfico refletia a complexidade psicológica da personagem sendo, por um lado, muito organizado através de uma grelha matemática eletrónica; mas, por outro, interrompido por múltiplos estímulos vívidos, dinâmicos e radicais.

O trabalho de Christie contém sempre formas profundas de exploração da psique tanto das personagens como dos espectadores, como fez através da abertura desorientadora em *The Red Barn* (1969) de David Hare. Nesta peça, utilizou um foco de luz para controlar o que a audiência conseguia ver, desvendando algo apenas quando o personagem o visse. Com esta ilusão cinematográfica, Christie cria no espectador sensação de que está a ver um close-up e, no segundo depois, um plano aberto. Do teste visual do início - um mundo silencioso, escuro e controlado -, passa-se rapidamente para uma tempestade de neve, um mundo branco de natureza e clima desvairado (Jays, 2017).

Na peça *People, Places and Things* (2015), Bunny Christie explora a própria presença da audiência para provocar a perceção da mesma. Com a intenção de materializar a metáfora teatral que é o desconcerto que o próprio ator sente por estar rodeado de pessoas diferentes e que, inevitavelmente, influencia o seu comportamento, optou por colocar uma plateia de dois lados do palco, de frente uma para a outra. Desta forma, o próprio espectador não consegue escapar ao olhar dos desconhecidos que o veem, gerando, subtil mas forçosamente, uma sensação desconcertante da hiperconsciência do seu próprio comportamento, já explorada por Meyerhold.

Não podemos falar da cenografia da atualidade sem falar da ascensão das práticas de teatro e performance imersivas. Uma das companhias de teatro mais conceituadas do teatro imersivo é a companhia Punchdrunk. Desde a sua criação em 2000, tem vindo a desenvolver uma forma de teatro imersivo onde as fronteiras entre espaço, performer e espectador estão constantemente a transformar-se. Livre para explorar os ambientes projetados numa experiência narrativa dentro de mundos sensoriais, a escolha do que assistir e para onde ir é do espectador (*Punchdrunk*, n.d.). O formato está relacionado ao teatro de *promenade*, mas utiliza a imersão do público de forma mais extensiva, misturando textos clássicos, performance física, instalações e locais inesperados (Cavendish, 2013).

A sua adaptação de *Faust* (2007) convida os espectadores a explorarem um vasto armazém transformado num mundo sensorial labirinticamente distribuído pelas salas dos diferentes andares. Os atores surgem tão rápida e misticamente como desaparecem, deixando ao espectador duas abordagens: ou tratar o espetáculo como uma instalação, vagueando por onde quiser e tropeçando ocasionalmente nos performers; ou, segui-los enquanto eles percorrem os espaços, exibindo as cenas-chave da peça. De qualquer das maneiras, há sempre no espectador uma sensação de que não viu tudo, deixando-o responsável por tirar as suas conclusões. Segundo Lyn Gardner (2006), o espetáculo imersivo da Punchdrunk "não é tanto uma performance, mas sim um quebra-cabeças, e tem de se trabalhar bastante para desvendá-lo.".

Embora fiquem por mencionar vários profissionais cujo trabalho tem sido uma contribuição para o estabelecimento da cenografia contemporânea, como Ming Cho Lee, Tom Scutt, Bert Neumann e Katrin Brack, através dos quatro profissionais analisados, conseguimos mapear de uma forma suficientemente ampla a cenografia atual. Esta caracteriza-se pela crescente integração de novas tecnologias que possibilitaram avanços e inovações técnicas, como é exemplo o trabalho de Es Devlin.

Construindo sobre os ideias de alguns dos pioneiros do século XX e, mais evidentemente, sobre as ideias centrais ao teatro pós-dramático, a cenografia contemporânea procura moldar a experiência do espectador, integrando progressivamente conceitos psicológicos e comportamentais do ser humano na conceção do projeto cenográfico. Caracteriza-se pelo interesse crescente pela experiência do espectador e pela transformação do seu papel passivo em ativo e pelas progressivas explorações das experiências imersivas, cuja prática se estende a novos espaços para a performance.

A cenografia expandida é, portanto, uma prática que se alargou a diferentes contextos, operando muito além do teatro, em diferentes disciplinas que incluem elementos de *mise en scène*, da narratividade e da transformabilidade. No entanto, as formas em que a prática cenográfica opera de maneira expandida ainda exigem uma análise mais aprofundada. São exemplos disso o uso e adaptação da cenografia no espaço urbano, a cenografia ambiental e sustentável, a museologia, a cenografia virtual e a sua aplicação em jogos, que podem ser considerados mais detalhadamente para se entender a forma como o design e a performance se intersectam - e o que essas interseções revelam sobre a cultura contemporânea (McKinney & Palmer, 2017).

Em conclusão, a cenografia contemporânea, de sua natureza expandida, não representa uma rutura completa com a prática teatral, mas constitui uma nova maneira de pensar sobre os aspetos espaciais, materiais e de design da performance.

2.3. ESPECTADOR

Pela sua evolução interdependente, tanto a disciplina da cenografia como o papel do espectador foram-se influenciando mutuamente ao longo da história. Assim, o papel do espectador veio a alterar-se, passando a representar um lugar de centralidade. Os pioneiros do século XX já visionavam e introduziam a quebra da barreira entre cena e espectador, progressivamente conquistada pelo teatro pós-dramático, que levou ultimamente à prática cenográfica que coloca o espectador num papel mais ativo, onde a sua experiência é a principal prioridade. Assim, a mudança revolucionária na cenografia como conceção espacial não é necessariamente o que é feito ou a forma como é feito em termos de materialidade, mas sim como é compreendido e como se responde a ele (Franqueira, 2019), comprovando o foco na experiência do espectador.

Vários autores percecionam o espectador de forma diferente, escolhendo até nomeá-los através de outras palavras. Stephen di Benedetto (2003, p.102) prefere a expressão "*attendant*", no sentido de alguém que tem um papel contribuinte para o espetáculo, para representar a forma como os espectadores estão totalmente envolvidos mental e fisicamente, simultaneamente. Bleeker (2008, p.18) pensa no espectador não como um observador passivo, mas como um 'vidente' que combina o que pensa que vê com a sua experiência subjetiva, para aumentar e alargar a cenografia: "vemos sempre mais do que existe na realidade... projeções, fantasias, desejos e medos". Por outro lado, McKinney & Palmer (2017) concebem o espectador como um material adicional, justificando que a sua presença física, a sua energia, a sua atenção e resposta aos elementos cenográficos se tornam parte da expansão da cenografia. Comprovam esta ideia com o projeto *The Weather Machine* (2015) de Shearing, onde a presença dos corpos humanos influencia e perturba o ambiente cenográfico, mas é parte integrante da experiência projetada.

As nossas respostas internas moldam as nossas perceções do mundo e, embora a nossa educação cultural e social influencie como respondemos a certos estímulos, a origem desses estímulos é consistente o suficiente para se considerarem, como meio de planeamento, estratégias para desencadear respostas a outro ser humano (Di Benedetto, 2010). Este mesmo autor realça que é através dessa estimulação que os artistas podem manipular e mudar ativamente a experiência do seu público. Por esta razão, o autor considera que é importante para o cenógrafo compreender as perceções e processos tanto corporais como cognitivos do público para que possa comunicar a mensagem pretendida da maneira mais eficaz possível.

Desta maneira, neste subcapítulo vamos explorar as dimensões corporais da perceção, percebendo como a nossa anatomia e corporalidade afeta a nossa apreensão do exterior e, consequentemente, a nossa experiência como espectadores. Para compreender o papel do nosso corpo na perceção, foram analisadas três vertentes: a empatia cinestésica, a cognição e experiência corporificadas, e a provocação dos sentidos. Em adição, é estudada também a dimensão cognitiva e psicológica da experiência do espectador, investigando como funciona a nossa perceção do ponto de vista cognitivo, a nossa consciência e a atenção.

Embora tenha sido feita uma divisão entre a dimensão física e psicológica, estas estão necessariamente ligadas uma à outra, sendo impossível não estabelecer conexões entre as duas. Desta forma, mencionamos aspetos de natureza cognitiva na dimensão física e vice-versa, de maneira a oferecer um enquadramento completo e fiel das mesmas e das suas interligações. A compreensão da fisiologia e neurologia do corpo humano como recetor de estímulos externos, pode auxiliar o designer na utilização de estímulos sensoriais para projetar o evento teatral e criar um estado intermediário entre experiência e consciência para o espectador (Di Benedetto, 2010).

É relevante mencionar que embora realizada com o intuito de tirar conclusões para o contexto da cenografia, esta análise também pode tornar possível uma reflexão sobre a sua relevância na disciplina do design. Assim, é pertinente considerar as conclusões deste capítulo também sob a perspetiva do design, particularmente nas áreas de design de produto e de interiores, cuja prática envolve mais evidentemente a fisicalidade e as dimensões aqui discutidas.

DIMENSÕES CORPORAIS DA PERCEÇÃO

No domínio da experiência teatral, a interação entre o palco e os seus espectadores não se limita a uma mera receção passiva de estímulos visuais, mas sim a um envolvimento profundo do corpo e dos sentidos (McAuley, 1999). Como Willmar Sauter (2000) sugere, a essência do "evento teatral" não reside na análise de construções sociais ou estruturas mentais, mas sim na experiência fenomenológica. McAuley (1999) sublinha ainda mais esta noção ao destacar a natureza espacial e fenomenológica do encontro teatral. Os espectadores apreendem o espaço teatral com todos os seus sentidos, transcendendo a mera observação visual e constituindo antes uma experiência espacial.

A experiência teatral é analisada por Bernard Beckerman (Shepherd, 2013) através das complexidades da perceção, sobre a qual enfatiza o papel da resposta corporal na formação da nossa compreensão da narrativa. No teatro, como Beckerman postula, os nossos corpos reagem instintivamente à textura e estrutura da performance muito antes das nossas mentes conscientes registarem esses estímulos. Desta forma, a perceção inclui a subcepção, termo que ele define como a resposta corporal aos estímulos antes de estarmos atentamente conscientes deles (Shepherd, 2013). Esta noção ressoa com as perceções do filósofo Michael Polanyi, que explorou as raízes corporais da perceção e cognição. A exploração de Polanyi revela que, mesmo inconsciente disso, o espectador traz à tona a sua experiência corporal das coisas quando interage e observa o exterior (McKinney & Butterworth, 2009).

Olhar a cenografia é embarcar numa jornada para lá da mera compreensão visual; é mergulhar na composição e orquestração dos materiais, analisando como eles nos influenciam num nível corporal (McKinney, 2018). Como McKinney (2018) articula, a cenografia transcende o domínio da ilustração, evocando uma resposta visceral que se entrelaça com as nossas memórias, imaginações e compreensão experiencial do mundo. De facto, reconhecer a dimensão corporal do ato de ser espectador tem o potencial de nos levar à compreensão dos processos que o constituem e, enfim, apontar para o potencial dinâmico, co-construtivo e intra-ativo de ver a cenografia (McKinney, 2018).

Neste ponto, exploramos a dimensão corporal da relação entre a cenografia e os espectadores, investigando as nuances da empatia cinestésica, cognição e experiência corporificadas, e a provocação sensorial. Através de uma síntese de estudos teóricos e observações práticas, procuramos desvendar as dimensões corporais da perceção que estão presentes na experiência teatral, lançando luz sobre o poder transformador do design na construção das nossas perceções e na compreensão da narrativa teatral.

EMPATIA CINESTÉSICA

O termo cenografia tem sido, mais recentemente, usado para descrever a forma como o espaço de performance constitui uma contribuição dinâmica e "cinestésica" para a experiência da performance (Rewa, 2004). Além do estímulo visual e intelectual, a prática cenográfica mais recente tem sido caracterizada pelo seu apelo multissensorial e corporal em relação ao público (McKinney, 2012). Um dos vetores em que nos podemos apoiar para perceber a dimensão corporal da perceção do espetáculo é a empatia cinestésica.

Embora as ideias de empatia cinestésica em relação à performance sejam mais profundamente desenvolvidas em termos de intersubjetividade (Reason & Reynolds, 2010), aqui exploramos como o conceito pode elucidar as formas como a cenografia influencia a experiência da audiência.

Entende-se por cinestesia “o sentido da perceção de movimento, peso, resistência e posição do corpo, provocado por estímulos do próprio organismo” (“Cinestesia,” n.d.). Segundo Gibson (1966), a cinestesia funciona como um meio de captar ou detetar informações através da interação ou "fluxo de energia" entre os nossos corpos e o ambiente quotidiano.

Como Foster (2010, p.116) aponta, isso sugere "um dueto contínuo entre o percetor e o ambiente", onde um observador ativo está alerta às "constâncias" e às mudanças ao seu redor. Essa consciência do mundo exterior através do próprio corpo pode ser considerada como a base para a empatia. Embora a empatia esteja claramente relacionada com a intersubjetividade, o termo originalmente descrevia a experiência estética, especificamente "a relação entre uma obra de arte e o observador, que se projeta imaginativamente no objeto contemplado" (Gallese, 2001, p.43).

De facto, as origens da empatia residem em tentativas de considerar a experiência estética e como o corpo participa na perceção de objetos de arte. Através de um processo de projeção imaginativa, é possível "incorporar a nossa própria forma física numa forma de objeto" (McKinney, 2012, p.06) e criar uma empatia entre nós mesmos e um objeto.

Vischer (1994, p.104) exemplifica dizendo que "Com um objeto pequeno, parcialmente ou totalmente confinado e restrito, eu concentro muito precisamente a minha sensação. Essa sensação será comprimida e modesta... Quando, pelo contrário, vejo uma forma grande ou parcialmente desproporcional, experimento um sentimento de grandeza mental e amplitude, uma liberdade de vontade.". Com isto, Vischer quer dizer que as características dos objetos encontram correspondência nos nossos corpos, e ainda, que os encontros estéticos com objetos acontecem quando os habitamos imaginativamente através da operação da empatia (McKinney, 2013).

Estendendo ambos estes conceitos — o de cinestesia e o de empatia — é possível construir um de empatia cinestésica. No teatro, como Wallis & Shepherd (2004, p.194) apontam, "a atividade de observar é um processo contínuo de ajuste físico e resposta a outros corpos fisicamente presentes".

Esta ideia é suportada por Sauter (2000) que considera as respostas sensoriais como parte da natureza da comunicação do evento teatral. O aparecimento de um ator no palco provoca reações automáticas na audiência, que reconhece espontaneamente o humor e a presença mental de um outro ser humano (Sauter, 2000).

Garner (2019, p.04) vai além disto e afirma que o teatro "liga o espectador ao intérprete numa espécie de identificação mimética corporal". Shepherd (2013, p.74) mostra que não é apenas uma questão de identificação, mas de reconhecimento e resposta que é registada no corpo do espectador através de uma "empatia muscular", estimulada "como consequência do que os olhos veem" (Shepherd & Wallis, 2004, p.207).

Já antes, na década de 1930, John Martin descreveu um processo de "simpatia cinestésica" ou "imitação interior" onde os espectadores experimentam respostas musculares e emocionais ao assistir aos corpos dos dançarinos (Reynolds & Reason, 2012, p.19). A esta resposta involuntária, onde o nosso corpo reage empática e mimeticamente à experiência física de terceiros, chamamos de empatia cinestésica.

Stephen Di Benedetto (2010, p.13) faz uso da neurobiologia, aplicando-a ao contexto da cenografia, para compreender as manifestações de empatia cinestésica que se dão no evento teatral. Como tal, explica que são os "neurónios espelho" que nos permitem empatizar e comunicar com os outros à distância, sem estabelecer contato direto.

Os neurónios espelho, conhecidos como a arquitetura da empatia (Anunciação, 2020), são uma classe de neurónios que dispara tanto quando um indivíduo executa uma ação, como quando observa um outro indivíduo a executar a mesma ação ou uma semelhante (Acharya & Shukla, 2012). Os neurónios espelho têm, portanto, implicações imediatas na perceção da performance por parte do espectador. Benedetto (2010, p.14) ilustra dizendo que "Podemos ver Gertrude beber do cálice envenenado e observar a sua reação de nojo contorcida, e os nossos cérebros terão a mesma resposta visceromotora.".

Desta forma, evidenciamos como o nosso corpo vai ainda além da empatia. Quando percebemos determinada emoção, "automaticamente a imitamos, tanto fisiologicamente quanto fisicamente, e psicologicamente até certo ponto... Temos um sistema espelho que compreende ações e pistas de ações, e ainda, que está envolvido na aprendizagem através de imitação e reconhecimento de emoções." (Gazzaniga, 2008, p.64) .

Gazzaniga (2008, p.64) explica também que "seja antecipando a dor para si mesmo ou para outro, a mesma área do cérebro é utilizada. Ao olhar para imagens de humanos em situações dolorosas, também é ativada a atividade cerebral na área responsável pela avaliação emocional da dor, mas não na área que está responsável pela sensação real de dor.

Há evidências de que os mesmos neurónios que mediam a avaliação emocional da dor pessoal, mediam também a da dor de terceiros, razão pela qual empatizamos automaticamente quando vemos alguém a ferir-se.

A empatia cinestésica pode ser estendida para a relação entre espectador e objeto (cenográfico), como explora McKinney (2012, p.05). Segundo ela, a resposta corporal pode ser estimulada pela "observação de padrões (ou ritmos) criados por estruturas arquitetónicas, cores, texturas e sons, intensidades variáveis de luz ou movimento de tecidos". No seu projeto *Forest Floor* (2007), uma performance imersiva e participatória, eram incluídos fantoches como parte dos elementos cenográficos com que os espectadores (que eram simultaneamente participantes) podiam interagir.

Na análise de *Forest Floor*, McKinney (2012) conclui que os fantoches foram um elemento evidente de empatia cinestésica e emocional entre os espectadores e a performance. Além de estimularem momentos de empatia entre participantes, eles próprios suscitavam empatia cinestésica nos participantes, que os tomavam como seres vivos.

Assim, torna-se evidente como a nossa experiência enquanto espectadores é influenciada pela empatia cinestésica que, mesmo sendo uma reação involuntária, marca a maneira como percecionamos o exterior e, portanto, nos deixa suscetíveis à criação e estímulo cenográficos. As condições para a empatia cinestésica baseiam-se num conhecimento tácito e corporificado do mundo (McKinney, 2013), ponte natural para o tópico seguinte: a cognição e experiência corporificada.

COGNIÇÃO E EXPERIÊNCIA CORPORIFICADAS

Dizer que a cognição é corporificada significa que ela surge a partir de interações corporais com o mundo. Desta forma, a cognição depende dos tipos de experiências que advêm de ter um corpo com determinadas capacidades percetivas e motoras, que estão inseparavelmente ligadas e que juntas formam a matriz dentro da qual o raciocínio, a memória, a emoção, a linguagem e todos os outros aspetos da vida mental estão entrelaçados (Thelen et al., 2001).

Por outras palavras, a abordagem da cognição corporificada postula que a compreensão dos processos cognitivos envolve o entendimento da sua estreita ligação com as superfícies motoras, capazes de gerar ação, e com as superfícies sensoriais, que fornecem sinais sensoriais sobre o ambiente (Schneegans & Schöner, 2008).

Algumas variações da cognição corporificada são inspiradas nos trabalhos de fenomenologistas como Martin Heidegger (1988), Edmund Husserl (2013) e Maurice Merleau-Ponty (1962), que enfatizam a corporificação física das nossas experiências cognitivas conscientes. Estes autores analisam as várias maneiras pelas quais os nossos corpos moldam os nossos pensamentos e como experienciamos as nossas atividades conscientes (Shapiro & Spaulding, 2021). Alguns arriscam afirmar que a consciência é constituída pela corporificação, como Merleau-Ponty (1962, p.475), que argumenta: "Na medida em que, quando reflito sobre a essência da subjetividade, a encontro ligada à do corpo e à do mundo, é porque a minha existência como subjetividade (= consciência) é apenas uma com a minha existência como corpo e com a existência do mundo, e porque o sujeito que sou, quando tomado concretamente, é inseparável deste corpo e deste mundo".

Merleau-Ponty argumenta a inseparabilidade entre o nosso corpo e experiências físicas e a nossa consciência, o que se relaciona com as ideias do neurocientista António Damásio (1999, p.126). Este autor descreve como "o cérebro é verdadeiramente cativo do corpo" no que diz respeito à forma como os níveis mais elevados de consciência e criatividade surgem do nível básico de "regulação da vida" e "padrões sensoriais que sinalizam dor, prazer e emoção" (1999, p.150).

Di Benedetto (2010) articula esta ideia, referindo que a maioria dos níveis mais complexos de compreensão e pensamento é pré-consciente, ou seja, ocorre a um nível físico automático, pré-programado e essencialmente inacessível à nossa consciência. As informações captadas pelos sistemas sensoriais provocam-nos uma sensação experienciada corporalmente e que é acessível ao nosso intelecto apenas no último passo, onde somos capazes de expressar essa experiência corporificada em palavras ou ações (Di Benedetto, 2010). No fundo, obtemos as nossas informações conscientes mais detalhadas através de sensações sinalizadas pelo nosso corpo (Di Benedetto, 2010).

Isto faz do corpo um elemento crucial na compreensão da experiência do espectador. Di Benedetto (2010) considera que o corpo do espectador é fundamental para o evento teatral porque é simultaneamente o meio pelo qual o cérebro do espectador recebe estímulos, e o meio pelo qual o cérebro interpreta o evento.

Polanyi (1967) descreve como, ao visualizar objetos, atendemos desde os processos internos (que não podemos sentir por si mesmos) às qualidades do objeto externo, transpondo as nossas experiências corporais para a perceção dos objetos. Ao visualizar um objeto, “incorporamo-lo no nosso corpo - ou estendemos o nosso corpo para o incluir - de forma a que venhamos a habitar nele” (Polanyi, 1967, p.16). Esta compreensão tácita e corporificada que as pessoas têm do mundo é uma condição importante na perceção da cenografia (McKinney & Butterworth, 2009).

Suportando-se nas ideias de Merleau-Ponty, Crowther (1993, p.107) estabelece que o nosso contacto com o mundo é "pré-reflexivo" e "uma função de todas as nossas capacidades sensoriais, motoras e afetivas", em conjunto com a nossa capacidade intelectual, descrevendo a ideia de Lehmann (2006, p.99) de “perceção sensorialmente intensificada”. Assim, torna-se evidente como o material cenográfico tem capacidade de agir sobre o espectador direta e corporalmente, bem como de evocar significados sociais ou culturais (Aronson, 2018).

Logo, a prática cenográfica que tem em conta as dimensões corporais e sensoriais da perceção é capaz de oferecer uma experiência corporificada à sua audiência, estimulando o seu envolvimento (Aronson, 2018). McKinney & Butterworth (2009, p.182) comprovam esta ideia, afirmando que "os aspetos multissensoriais da cenografia oferecem um encontro fenomenológico para o público que estimula a compreensão corporificada do mundo físico e material."

Pode parecer que a cognição e experiência corporificadas são mais evidentes em experiências imersivas onde o corpo do espectador interage diretamente com o espaço cenográfico. No entanto, também em formas de teatro mais tradicionais, onde o espectador tem uma participação menos física, a dimensão corporificada se manifesta. Em primeiro lugar, a nossa resposta instintiva em relação ao espaço é sempre influenciada pela nossa experiência individual e corporificada do mundo (McKinney & Butterworth, 2009).

Com os evidentes paralelismos com a empatia cinestésica que analisámos previamente, McKinney & Butterworth (2009) determinam que observar ações no palco desencadeia uma reação física da qual o espectador raramente está consciente. Beckerman (1970, p.43) explica que "absorvemos o padrão segmentar de apresentação cinestesicamente em vez de percebê-lo focalmente, ou seja, absorvemo-lo através dos nossos músculos assim como das nossas mentes".

Numa perspetiva mais prática, Di Benedetto (2010) utiliza o festival *Burning Man* para ilustrar a experiência e cognição corporal que a prática cenográfica é capaz de despoletar. O *Burning Man* é um festival anual dedicado à comunidade, arte e expressão própria que reúne dezenas de milhares de pessoas no deserto de Black Rock City, no Nevada (USA).

No festival, não existem espectadores. Seja como "anfitrião", criador de uma das esculturas, ou condutor de um dos carros de arte, todos são participantes. Sendo um evento colaborativo, existe arte em todo o lado no festival, incluindo nos seus participantes que exibem "um caleidoscópio de roupas estranhas que desafia tudo o que você sabe sobre roupas, identidade ou decoro." (Di Benedetto, 2010, p.20).

Quando os participantes partilham a sua experiência, descrevem as sensações, o que sentiram, cheiraram, viram, e as emoções e sentimentos resultantes que foram desencadeados dentro deles. Di Benedetto (2010, p.19) partilha que, no festival, "Os nossos corpos são forçados a lidar com os efeitos acumulados da falta de sono, da desidratação, das queimaduras solares e de outros traumas somáticos que surgem à medida que participamos no evento.

A segunda camada de receção é a resposta à estimulação estética produzida pelos diversos artistas e participantes do evento. As nossas respostas à arte e performances que acontecem ao nosso redor são influenciadas pela nossa fisiologia.". Segundo ele, mais importante do que interpretar e articular o evento é a memória corporificada e as transformações do espectador ao longo do evento. Estes efeitos são produzidos como resultado da capacidade do corpo perceber e responder ao mundo (Di Benedetto, 2010).

A experiência do *Burning Man* ilustra o argumento de Merleau-Ponty (1968, p.43) de um espectador totalmente "corporificado" dentro "do peso, da espessura, da carne de cada cor, de cada som, de cada textura tátil". Di Benedetto (2010) conclui que estarmos atentos à dimensão corporal da experiência do espectador – personificada pelos cheiros, toques, visões – e àquilo que a despoleta, dá-nos acesso a um conjunto de ferramentas para estimular os espectadores e criarmos uma expressão teatral evocativa.

PROVOCAÇÃO DOS SENTIDOS

A nossa composição biológica, como seres humanos, dita que o nosso conhecimento e exploração do mundo ocorrem através dos sentidos visual, auditivo, tátil, olfativo e gustativo (Di Benedetto, 2010). São os nossos sentidos que nos guiam e que confirmam a nossa consciência percetual. De facto, fomos "projetados" para responder aos estímulos sensoriais que estão, por sua vez, intrinsecamente ligados à nossa sobrevivência.

Damásio (1999, p.53) esclarece esta ideia explicando que "Embora a composição precisa e a dinâmica das respostas emocionais sejam moldadas em cada indivíduo por um desenvolvimento e ambiente únicos, a evidência sugere que a maioria, se não todas, as respostas emocionais são o resultado de uma longa história de ajustes evolutivos. As emoções fazem parte dos dispositivos bioreguladores com os quais somos equipados para sobreviver".

A investigação de Damásio (1999, p.54) concluiu que, "apesar das infinitas variações encontradas entre culturas, indivíduos e ao longo de uma vida, podemos prever com algum sucesso que certos estímulos produzirão certas emoções". Este conceito serve de base para a ideia de que determinados estímulos podem ser utilizados na composição de espaços cenográficos que influenciam a perceção e experiência da audiência.

No entanto, para percebermos o papel dos sentidos na influência da experiência do espectador, devemos começar por perceber o que são estes de facto. Di Benedetto (2010, p.11) define os sentidos como quaisquer processos físicos pelos quais estímulos são recebidos, traduzidos (convertidos de uma forma para outra) e conduzidos como impulsos a serem interpretados no nosso cérebro. Complementa, ainda, que os "Nossos sentidos atuam como uma teia, capturando vários estímulos através dos diferentes recetores sensoriais e dando-lhes sentido como um todo".

Segundo o autor, ao analisarmos cada sentido individualmente, é importante lembrar que os sentidos estão intimamente interligados, e o que pode parecer perceção tátil pode ser ampliado pelo olfato e pela visão. McKinney (2008) comprova esta ideia, afirmando que não só os sentidos visual, olfativo e somatossensorial[2] são percecionados, mas também se informam mutuamente.

Estes autores constroem sob o trabalho de Merleau-Ponty (1962, p.229-230) que afirma que os "sentidos intercomunicam entre si.", explicando que "A forma dos objetos não é sua forma geométrica: (…) apela a todos os nossos outros sentidos, além da visão. (…) Vemos o peso de um bloco de ferro que afunda na areia, a fluidez da água e a viscosidade do xarope. Da mesma forma, ouvimos a dureza e a irregularidade dos seixos no ruído de uma carruagem...". Exemplificando estes argumentos através do sentido do tato, este é incorporado em duas modalidades dominantes no evento teatral: a estimulação háptica e a estimulação visual.

De acordo com o filósofo Yi-Fu Tuan (2005, p.77), "A maioria das sensações táteis alcança-nos indiretamente, através dos olhos. O nosso ambiente físico parece inelutavelmente tátil mesmo quando tocamos apenas uma pequena parte dele. Superfícies felpudas e avermelhadas são quentes, enquanto aquelas azul-claras e cintilantes são frescas... a visão e a sensação tátil estão tão intimamente ligadas que mesmo quando estamos a olhar para uma pintura, não é claro que estamos a atender apenas às suas qualidades visuais.".

[2] Somatossensorial refere-se à parte do sistema sensorial relacionada à perceção consciente do toque, pressão, dor, temperatura, posição, movimento e vibração, que surgem dos músculos, articulações, pele e fáscia. (Gleveckas-Martens & Crisan, 2013)

Estudos recentes sobre perceção e cognição no teatro (Shaughnessy, 2013) sugerem que as respostas corporais e afetivas em relação à estética da performance podem, por si só, constituir uma espécie de entendimento. Podemos transpor esta afirmação para comprovar a pertinência de compreender o papel dos sentidos na perceção cenográfica do espectador.

Segundo Di Benedetto (2018, p.72), a "cenografia dos sentidos" tem o potencial de modelar a experiência do espectador ao adicionar ou subtrair estímulos à mesma. Com a expressão "cenografia dos sentidos", o autor refere-se à conceção conjunta "do design, dos elementos e princípios utilizados para criar o ambiente material da performance, assim como da resposta do público a esse ambiente de performance material". No fundo, é um envolvimento sensorial experienciado através da resposta do corpo ao evento teatral (Di Benedetto, 2018).

O estudo de McKinney (2008) investiga a natureza da comunicação entre cenografia e a audiência através de três ciclos práticos: começa com uma prática tradicional em *The General's Daughter*, passa pela experimentação imersiva em *Homesick*, e culmina no envolvimento ativo do público em *Forest Floor*. Através desta progressão, mostra que os espectadores registam a cenografia como uma experiência multissensorial.

Esta investigação vem suportar o argumento de que os aspetos multissensoriais da cenografia oferecem um encontro fenomenológico para o público que estimula entendimentos corporificados do mundo físico e material (McKinney & Butterworth, 2009). Estas sensações são frequentemente capturadas por meio de impressões e fragmentos, em vez de imagens totalmente desenvolvidas, e embora possam ser difíceis de articular conscientemente (como já analisámos anteriormente), isso não diminui o seu impacto significativo nos espectadores (McKinney & Butterworth, 2009).

Independentemente de estarmos atentos a esses estímulos sensoriais, como vibrações sonoras ou até a temperatura do ar, esses estímulos estão a ter impacto na nossa fisiologia, desencadeando respostas emocionais ou instintivas (Di Benedetto, 2010). Torna-se evidente que os nossos sentidos — como o paladar, o olfato e a visão —, quando estimulados no teatro, têm repercussões sensoriais e cognitivas, pois funcionam da mesma maneira em qualquer contexto ou experiência. (Di Benedetto, 2018).

Sendo a visão talvez o sentido com um impacto na experiência do participante mais evidente, também os outros são capazes de ter efeitos significativos na estimulação sensorial e perceção da plateia. Di Benedetto (2018, p.75) explica que o olfato é o sentido mais diretamente relacionado à evocação de memórias, sendo que os cheiros são a sensação mais duradoura armazenada nas nossas memórias. Daí, o autor parte para a conclusão de que "qualquer ativação do sentido olfativo pode evocar associações emocionais para o público e desencadear facilmente respostas reptilianas[3] no mundo natural".

Por outro lado, segundo Shearing (2017), o trabalho de Janet Cardiff e David Rosenberg, que inclui a utilização de auscultadores pelos espectadores, possibilita o transporte instantâneo dos espectadores para diferentes ambientes sonoros. O autor considera que nas experiências baseadas no estímulo da audição, a cenografia possibilita inúmeras deslocações espaciais através da camada de experiência.

Embora seja comum a presença de designers de som nas equipas de produção de espetáculos, é importante que o cenógrafo tenha presente o potencial do sentido auditivo na modelação da experiência do espectador, pois todos os sentidos estão interligados e a sua interação funciona como um todo.

Por fim, Shearing (2015) partilha como o sentido do tato suscitou a um dos espectadores da performance imersiva *and it all…* uma memória íntima que marcou a sua experiência pessoal da performance. O simples ato, efetuado por um dos performers, de levar a mão do participante até à luz, transportou-o à sua infância relembrando-o da mão da sua mãe quando era pequeno.

O autor articula este fenómeno como a "construção de uma jornada subjetiva espaciotemporal através da performance, ativada através de um passeio percetual e um envolvimento háptico lúdico" (Shearing, 2015, p.165).

Deste modo, compreendemos como a cenografia pode fazer uso de todos os sentidos, adicionando as sensações de toque, sabor e olfato para estimular a atenção dos

[3] Respostas reptilianas dizem respeito ao nível de organização cerebral preocupado com a nossa sobrevivência, e foram identificadas na "Teoria do Cérebro Trino" de Paul MacLean (1988). O cérebro reptiliano é capaz de promover reflexos simples e é o responsável pelas sensações primárias como a fome e a sede.

espectadores e, finalmente, aprofundar a sua experiência da performance que se desdobra diante deles.

No entanto, Shearing (2015, p.99) alerta para a importância de notar que "múltiplos fluxos de informações sensoriais podem impactar e sobrecarregar a receção cenográfica.". Através da estimulação sensorial ativa da audiência, a cenografia tem o poder de afetar a mente humana, o que acarreta os seus riscos (Di Benedetto, 2010). Isto levanta questões éticas e morais sobre quais experiências submetemos ao público, que podem por vezes ter consequências não intencionadas.

DIMENSÃO COGNITIVA

Segundo McKinney & Palmer (2017), as formas pelas quais a cenografia estimula e envolve o espectador estão atualmente em discussão, fazendo uso das ciências cognitivas e da filosofia da perceção para compreender a relação entre cena e espectador, do ponto vista cenográfico.

Stephen Di Benedetto (2010) considera que a prática teatral, na qual se insere a cenografia, pode beneficiar enormemente da compreensão das descobertas neurocientíficas contemporâneas de forma a entender como o estímulo dos processos cerebrais humanos pode ser aplicado no campo da prática teatral. Esta compreensão é essencial para entender o potencial do design cenográfico na formação e manipulação das respostas cognitivas da audiência e, consequentemente, na sua experiência do espetáculo.

Di Benedetto (2017, p.166) vai ainda mais longe, considerando que “compreender como a disciplina do teatro constrói ambientes e afeta a consciência e as respostas emocionais dos participantes pode servir para gerar práticas inovadoras que integrem avanços tecnológicos e desafiem pressupostos sobre como experienciamos o mundo.".

Assim, baseamo-nos nas três componentes através dos quais percebemos e interpretamos estímulos, definidas por Di Benedetto (2010), para descrever a dimensão cognitiva da experiência do espectador.

PERCEÇÃO

A perceção constitui o processo pelo qual as sensações são vinculadas a causas do ambiente que nos rodeia, e tornadas duradouras e coerentes por meio da atribuição de significado, utilidade e valor (Albright, 2015). O autor argumenta ser fundamental para

esse processo o estabelecimento de associações ao longo do espaço e do tempo entre eventos sensoriais e outras fontes de informação.

Além disso, acrescenta que estudos recentes revelaram sistemas no cérebro, através dos quais o contexto converte códigos neuronais de eventos sensoriais em representações neurais, que fundamentam a experiência percetual (Albright, 2015). Por outras palavras, a perceção é um processo pelo qual o organismo se torna consciente do seu ambiente com base nas informações captadas pelos seus sentidos (Di Benedetto, 2010).

O autor assume que esta função envolva dois tipos de processamento: o conduzido por dados, e o conduzido por conceitos ou representações, sendo a parte desempenhada por cada tipo dependente de se o processamento incide principalmente sobre informações sensoriais retiradas diretamente dos estímulos, ou sobre o conhecimento, expectativas e motivações do sujeito.

Por outro lado, Bennett (1997) aponta para a influência que os fatores externos têm na nossa perceção. A sua teoria consiste no estabelecimento da perceção como uma "mistura de processos individuais, sociais e ambientais". Explica que "embora haja uma grande influência da individualidade presente na psicologia de um espectador de arte e no conhecimento sensorial que impulsiona a compreensão e satisfação do que está a ser experienciado, a consciência coletiva que permite uma compreensão mais profunda da performance ainda é significativa no público" (Bennett, 1997, p.136).

Podemos ligar estas ideias às do filósofo fenomenológico Dermot Moran (2000, p.393) que determina que "os estímulos são sempre percecionados e interpretados num ambiente rico e complexo". Simultaneamente, Merleau-Ponty (1962) aumenta esta noção, postulando o mundo como "o cenário natural de, e campo para, todos os meus pensamentos e toda a minha perceção explícita".

Uma vez que já analisámos a dimensão corporal da perceção, resta-nos agora explorar a dimensão cognitiva da mesma. Como vimos anteriormente, o nosso entendimento dos estímulos que recebemos do exterior começa por uma resposta inconsciente física. Houdé et al. (2004) explicam que as informações captadas pelos nossos sistemas sensoriais provocam primeiramente uma sensação.

Os autores elaboram que nesse nível, onde a compreensão do estímulo ainda é incompleta e fragmentada, "o processamento é automático, pré-programado e essencialmente inacessível à consciência... Antes que o estímulo seja identificado, vários processos de agrupamento e decomposição são realizados no fluxo sensorial de acordo com o

conhecimento do observador. Esse conhecimento é o que impulsiona o processo de estruturação percetual e permite a identificação do objeto." (2004, p.310).

No fundo, Houdé et al. descrevem o processo ao qual Damásio denomina de *sentir um sentimento*, ou seja, de tomar consciência das nossas emoções. Damásio (1999) descreve uma emoção como um objeto neural (ou estado emocional interno), como "uma reação neural (inconsciente) a um determinado estímulo, realizada por um conjunto complexo de ativações neurais no cérebro".

Por outras palavras, uma emoção "é uma coleção padronizada de respostas químicas e neurais que é produzia pelo cérebro quando ele deteta a presença de um estímulo emocionalmente competente – um objeto ou situação, por exemplo. (...) Respostas emocionais são um modo de reação do cérebro que foram preparadas pela evolução para responder a certas classes de objetos e eventos com um certo repertório de ação" (Damasio, 2001).

Segundo o neurocientista, como as ativações neurais envolvidas frequentemente são preparações para ações (corporais), como consequência de um estado emocional interno, o corpo será modificado num estado emocional externamente observável (Bosse et al., 2008).

Em seguida, um sentimento é descrito como a sensação (ainda inconsciente) deste estado corporal. Finalmente, a consciência central ou *sentir um sentimento* é o que emerge quando o organismo deteta que a sua representação do seu próprio estado corporal (o *proto-self*) foi alterada pela ocorrência do estímulo: ele torna-se (conscientemente) ciente do sentimento (Bosse et al., 2008). No fundo, o nosso intelecto é o último passo na série de sensações que informa o nosso cérebro que, posteriormente, decide se e como proceder (Di Benedetto, 2010).

Mas que papel têm as emoções na experiência do espectador? Di Benedetto (2010, p.08) acredita que compreendermos como as emoções funcionam permite-nos compreender o seu potencial e "como podemos utilizá-lo para criar uma experiência teatral marcante". Por outro lado, Di Benedetto (2017) postula que as respostas emocionais e cognitivas dos espectadores ao que experienciam no evento ampliam as suas memórias, misturando os seus sentimentos sobre o seu dia, o seu humor ou os seus sentimentos sobre os outros membros da plateia com quem estão. A seu ver, o conjunto de estímulos que recebemos enquanto espectadores funde-se com a nossa própria memória que é, por sua vez, "rica em detalhes e influenciada por padrões cognitivos subjetivos e seletivos habituais" (Di Benedetto, 2017, p.165).

No fundo, o que o autor procura transmitir alinha-se com a ideia de que as "Nossas vias neurais têm preferências baseadas nas nossas próprias experiências pessoais do mundo e, portanto, já determinaram previamente a interpretação eventual dos dados sensoriais." (Di Benedetto, 2010, p.08).

Assim, conforme respondemos a um evento teatral, o nosso cérebro leva-nos a fazer associações pessoais com o material que está a ser apresentado diante de nós (Di Benedetto, 2010). Esta ideia é articulada por Lehmann (2006) na sua discussão sobre sinestesia no teatro pós-dramático, dizendo que quando privado de conexões, o indivíduo torna-se "ativo" em procurar semelhanças, correlações e correspondências.

A estes, junta-se McKinney (2008), que se baseia em Merleau-Ponty para articular como um encontro sensorial e fenomenológico com a cenografia se pode fundir com as memórias e fantasias próprias da audiência, induzindo "mudanças nos processos somáticos" e rompendo com "a fronteira entre o real e o imaginário" (Machon, 2010, p.17) através das interseções entre a imaginação, memória e experiência sensorial da plateia (Shearing, 2015).

Desta forma, McKinney (2008) propõe que a cenografia funcione como um agente de intercâmbio, provocando interseções da imaginação onde os indivíduos podem refletir e explorar de forma lúdica proposições sobre o que significa estar no mundo. Lotker & Gough (2013) apontam ainda para o potencial da imaginação do público para construir sob aquilo que perceciona, concretizando locais através de sugestões visuais e parciais, afirmando que, por vezes, o evocado é mais cativante do que o "real".

CONSCIÊNCIA

Em relação à consciência, vamos basear-nos nas ideias de Shearing acerca de *mindfulness*, um conceito e método articulado por Varela et al. (2016) para "integrar a ciência cognitiva e a experiência humana" (Shearing, 2015, p.37).

Segundo Varela et al. (2016, p.22), *mindfulness* significa que a mente está presente na experiência quotidiana corporificada; as técnicas de *mindfulness* são projetadas para trazer a mente de volta (...) da atitude abstrata, para a situação da própria experiência do indivíduo". No fundo, o objetivo de *mindfulness* (no caso da prática meditativa) não é tornar o indivíduo absorvido, mas sim tornar a mente capaz de estar presente consigo mesma o suficiente para ganhar uma consciência do seu próprio funcionamento (Varela et al., 2016). Os autores apontam que, ao tornarem-se *mindful*, as pessoas são lembradas como estão usualmente "desconetadas com a sua própria experiência" (2016, p.25).

O que Shearing (2015) analisa é a aplicação do conceito de *mindfulness* à experiência da cenografia e do próprio espetáculo. Para isso, faz uso do trabalho de Langer (1989) que delineou três conceitos-chave de *mindfulness*: a consciência dos pensamentos que nos vão surgindo; a suspensão da busca por significado; e a formação de novas categorias de possibilidade.

Shearing (2015) considera que estes conceitos podem ser aplicados à experiência do espectador com a cenografia, convidando-os, por exemplo, a contemplar o seu próprio comportamento automático ao interagir com o ambiente que os rodeia. Desta forma, explica que ao aplicar *mindfulness* à experiência da audiência não pretende que o espectador ignore os estímulos do exterior, mas sim que o espectador acolha o material cénico que lhe é externo.

Ilustra, então, que isto pode ser alcançado através de processos de autorreflexão, de consciência do nosso comportamento habitual e de modos cognitivos de envolvimento que perturbem os nossos modos normativos de envolvimento. De forma prática, isto significa que a interrupção de comportamentos automáticos (p.e., uma quebra de atenção), pode levar a um modo reflexivo.

Shearing (2015) acredita que é este processo reflexivo (*mindfulness*) de consciência do comportamento automático, em contraste com os modos normativos de envolvimento como os defendidos por Wagner, que encoraja associações mais profundas entre indivíduos e cenografia. O autor vai ainda mais longe, considerando que "*mindfulness*/consciência não atua apenas como uma tática explícita de envolvimento (do

espectador), mas também pode ser considerada como parte da própria experiência." (Shearing, 2015, p.117). No fundo, o seu argumento é que *mindfulness* ajuda a estabelecer relações mais profundas e significativas entre a cenografia e o participante.

Este conceito de *mindfulness* pode ser ligado às estratégias adotadas por vários encenadores e cenógrafos para tornar o espectador consciente da sua própria presença e atuação numa performance. Como descrevemos anteriormente, em *People*, *Places and Things* (2015), Bunny Christie provoca a auto-consciência da plateia ao colocá-la de frente uma para a outra, não podendo escapar do olhar dos desconhecidos à sua frente.

Já Meyerhold, em *Don Juan* (1910), explorou este mesmo conceito de forçar o espectador a enfrentar a sua própria presença e perceção no evento, ampliando a área do palco até à plateia, também ela iluminada. Durante a peça, uma das personagens passeava-se junto à plateia projetando luz sobre os espectadores da primeira fila e fazendo comentários humorísticos sobre eles.

Esta extensão do espaço cenográfico até à plateia provoca no espectador "(…)uma consciência elevada da sua presença no evento teatral e, ao mesmo tempo, do seu próprio envolvimento nele." (McKinney & Butterworth, 2009, p.41). McKinney (2008, p.20), em *Homesick*, explorou a natureza da cenografia como uma construção com a intenção de "estabelecer um papel mais ativo para a plateia, tanto através da sua implicação física na performance para aumentar a consciência de si mesmos como público, como através do modo de performance anti-ilusionista que conscientemente expunha os técnicos trabalhando no espaço para além do palco.".

Para isso, expôs a maquinaria de iluminação no teto do teatro e, através de uma máquina de vento, revelou o espaço do teatro por trás das paredes criadas onde trabalhavam os técnicos vestidos de branco. Através de entrevistas e questionários, McKinney (2008, p.52) concluiu que os espectadores "mostraram que estavam conscientes de si próprios a observar" o espetáculo. Além disso, um participante partilhou ter-se sentido "parte da rede de olhares" do espetáculo, não só dos da audiência, mas também dos olhares dos performers.

Quando falamos de consciência, falamos da nossa perceção individual dos nossos pensamentos, memórias, sentimentos, sensações e daquilo que nos rodeia. No fundo, a nossa consciência é a nossa perceção de nós mesmos e do mundo ao nosso redor (Cherry, 2023). Mas até esta pode ser facilmente manipulável, esbatendo a linha que divide a realidade e a ficção.

Jim Steinmeyer (2006) explora a arte da magia e a suas interseções com a prática cenográfica para demonstrar como o ato da ilusão se sustenta na construção da realidade que o rodeia, e não na simples concretização da ilusão. O autor defende que o estudo do funcionamento da magia, desde a sua conceção até à resposta cognitiva dos espectadores, amplia as maneiras pelas quais a cenografia pode ser tanto a criação mecânica de um ambiente, quanto uma dramaturgia estrutural para o evento que o público experiencia. Steinmeyer (2006, p.08) revela que a função da cenografia "é mais do que o mero embelezamento, mas sim a mecânica para desencadear respostas (do espectador) aos atos que se desenrolam durante a performance".

Também Di Benedetto (2017) faz uso da magia para ilustrar os processos cerebrais aos quais não podemos escapar e que moldam a nossa perceção e experiência do exterior. Segundo ele, a magia funciona porque nossa biologia possui processos de perceção programados que respondem ao mundo material que nos rodeia (Di Benedetto, 2017). Um desses processos baseia-se na ideia de que, para realizar uma tarefa de forma eficiente, os nossos sistemas de processamento tendem a "cegar-nos" para as informações que não são relevantes para a tarefa em questão (Chabris & Simons, 2010).

Para o demonstrar, Chabris & Simons (2010) efetuaram um estudo no qual os participantes recebem a tarefa de contar quantas vezes os jogadores de basquete, vestidos de branco, passam a bola de um lado para o outro. Duas equipas, uma vestida de preto e a outra de branco, lançam a bola de basquete e, em determinado momento, surge no meio um "gorila" que bate no peito. Os resultados do estudo estabeleceram que quanto mais corretamente os participantes contavam os passes efetuados, menos se deram conta da presença do "gorila". Os autores demonstraram, então, que o foco de atenção omite necessariamente estímulos exteriores, para poder completar a tarefa em mãos.

Segundo Di Benedetto (2010), o cérebro é incapaz de fazer conscientemente duas coisas ao mesmo tempo. Baars (1997) especula que é por isso que somos capazes de suspender voluntariamente o nosso ceticismo ao assistir a uma performance. Enquanto espectadores, ficamos muitas vezes absorvidos no espetáculo e somos capazes de aceitar o ilusório como real. Baars (1997) explica este fenómeno através da capacidade do cérebro de filtrar aquilo que considera ruídos desnecessários.

Isto significa que se outros elementos conscientes têm um nível de prioridade mais alto que o do ceticismo, então, logicamente, o ceticismo é abandonado. Ao absorver toda a capacidade limitada da consciência e da memória de trabalho, a absorção pode, momentaneamente, tornar impossível a descrença (Baars, 1997). Desta forma, os nossos

cérebros respondem como se os estímulos, sejam eles reais, imaginados ou relembrados, estivessem a ocorrer agora.

Quer vejamos ações reais ou construídas, os nossos corpos respondem aos resultados dessa ação (Di Benedetto, 2010). Um exemplo disso é a experiência de Armel & Ramachandran (2003) onde o participante coloca ambas as mãos no topo de uma mesa. Enquanto uma mão fica fora de vista, a outra está visível assim como uma mão de borracha. Em seguida, tanto a mão real do participante quanto a mão de borracha são simultaneamente tocadas da mesma maneira.

O que acontece de interessante nesta experiência é que quando a mão de borracha é martelada com força, o participante reage como se fosse a sua mão. Esta reação é justificada pelos processos de integração multissensorial do cérebro. Quando a mão real do participante e a mão de borracha são tocadas de forma síncrona, o cérebro integra as informações do tato e da visão, levando à perceção de que a mão de borracha faz parte do seu corpo. Desta forma, mesmo quando estamos conscientes de que algo não é real, o nosso corpo e cérebro reagem como se fosse.

Di Benedetto (2010) refere que mesmo quando estamos cientes da ficção, há pouca diferença entre a nossa receção da ilusão ou da realidade, isto porque elas partilham das mesmas estimulações neuronais que disparam dentro das diferentes regiões do cérebro. A psicologia contemporânea sugere que existem estruturas cognitivas e percetuais inatas ligadas ao cérebro que explicam estes fenómenos, de modo que "Não importa o que saibamos, continuamos a ver as coisas como as vemos, como se nosso sistema percetivo fosse invencivelmente resistente ao conhecimento" (Danto, 1991).

ATENÇÃO

Não só como espectadores de um espetáculo, mas como os atuantes do nosso dia-a-dia, somos constantemente bombardeados por estímulos. Se os nossos cérebros não limitassem a nossa atenção, seríamos sobrecarregados por *input* de estímulos exteriores (Di Benedetto, 2010, p.09). Desta forma, a atenção desempenha um papel importante na nossa perceção e apreensão daquilo que nos rodeia.

Podemos definir atenção como a importante capacidade de controlar flexivelmente os nossos recursos computacionais limitados (Lindsay, 2020). McCallum (2024) define a atenção como a concentração da consciência num fenómeno, excluindo os restantes estímulos.

Por outro lado, Crary (2001, p.05) considera que a atenção constitui o meio pelo qual um observador individual pode transcender as limitações subjetivas e tornar a perceção numa construção própria, além de ser "um meio pelo qual um observador se torna aberto ao controle e anexação por agências externas". Para além de nos permitir concentrar no que nós, como indivíduos, escolhemos atender e como moldamos as nossas próprias perceções do mundo, McKinney (2008, p.46) aponta para a capacidade da atenção de induzir "docilidade, aceitação passiva, absorção ou padrões gerenciáveis de consumo e perda de si mesmo".

Os modos normativos de envolvimento na experiência teatral foram construídos institucionalmente, socialmente e espacialmente em direção à produtividade do público, tendo o compositor Richard Wagner (1813-1883) como a principal personificação dessa abordagem (Shearing, 2015). Wagner procurava fazer uso destas capacidades da atenção para subordinar a autonomia do público à sua visão (McKinney & Butterworth, 2009).

Para ele, as formas mais elevadas de arte eram aquelas que exigiam uma plateia profundamente atenta, tal como os seus espetáculos, em detrimento dos modos mais populares e "distraídos de consumo cultural" (Crary, 2001, p.249). Prova disso é o auditório de Bayreuth, concebido por ele, cuja arquitetura procurava reduzir a tendência de fazer com que os membros da plateia estivessem conscientes uns dos outros.

Além disso, ao afundar a orquestra e tornar o palco muito mais iluminado do que o auditório, Wagner contribuiu ainda mais para remover a consciência do espectador sobre a construção do evento num "encobrimento sistemático e mistificação dos processos de produção" (Crary, 2001, p.251) do espetáculo. Segundo Crary (2001), isto resultava num estado de atenção quase que hipnótico e produzia uma condição onírica de perceção.

McKinney (2008) suporta-se na distinção que Barthes (1981) faz de dois tipos de atenção — *studium* e *punctum* —, no contexto da fotografia, para fazer sentido do tipo de atenção que pode ser despoletado pela cenografia. Segundo Barthes (1981, p.27-28), a atenção do tipo *studium* consiste em "encontrar as intenções do fotógrafo, entrar em harmonia com elas...entendê-las", sendo "um contrato firmado entre os criadores e os consumidores".

Studium representa o tipo de atenção que educadamente mostramos a alguém que nos expõe uma ideia, por exemplo. McKinney (2008, p.50) concluiu ser evidente este tipo de atenção na sua performance *The General's Daughter*, ao observar que quase todos os participantes se mostraram dispostos a envolverem-se com o material cenográfico, demonstrando "um interesse polido e uma atenção diligente".

No entanto, a autora considera o tipo de atenção definido por Barthes como *punctum* capaz de gerar *insights* mais marcantes. *Punctum* ocorre quando um detalhe atrai a atenção do espectador e o move para além da apreciação, despertando uma resposta mais aguçada e individual através de uma reação emocional ou visceral (Barthes, 1981).

Este tipo de atenção torna-se difícil de projetar e provocar objetivamente, pois parte da subjetividade do espectador: o que toca e emociona uns, pode não ter significado para outros. Estes dois tipos de atenção confirmam ainda a ideia de Di Benedetto (2017, p.164) de que "Podemos experimentar o imaterial como material no palco, dependendo do nosso foco e atenção.".

Por outro lado, a atenção contém sempre em si mesma as condições para a sua própria desintegração, "sendo assombrada pela possibilidade do seu próprio excesso - o que todos nós conhecemos bem sempre que tentamos observar ou ouvir algo durante muito tempo." (Crary, 2001, p.47).

Desta forma, a atenção e a distração existem em *continuum*: "as duas fluem incessantemente uma para a outra, como parte de um campo social no qual os mesmos imperativos e forças incitam uma e outra" (Crary, 2001, p.51). O autor continua afirmando que enquanto a atenção continua a ser apresentada como uma função normativa e implicitamente natural, o seu comprometimento – a distração - produz uma variedade de sintomas e comportamentos que são considerados perturbadores da coesão social. A distração, o aparente oposto da atenção, tem sido associada ao desvio, à falta de controlo e à desintegração social (McKinney, 2008). Ainda assim, a distração pode ocorrer quando a atenção atinge um limite e se desintegra levando ao "devaneio, dissociação e transe" (Crary, 2001, p.46-49).

No entanto, McKinney & Butterworth (2009, p.187) consideram que na "cenografia contemporânea, a distração é tanto um princípio organizador quanto a atenção foi no período modernista.". De facto, "mudanças na atenção e lapsos de distração formam uma parte chave do processo de construção de significado" (McKinney, 2008, p.84). A distração pode induzir um devaneio produtivo onde os espectadores estão abertos a associações que são significativas para eles individualmente.

McKinney (2008, p.48) faz uso desta ideia na conceção do design de cena em *The General's Daughter*, provocando deliberadamente certas imagens e proliferando múltiplos sinais visuais com a intenção de criar "oportunidades para os sinais serem lidos e mal interpretados e para a atenção contínua ser interrompida e assim se desintegrar num espaço potencialmente produtivo e aberto para receção e construção de significado.".

De forma semelhante, também Di Benedetto (2010, p.25) postula que "deslocamentos ilógicos na imagética durante a performance deslocam o foco para longe de qualquer narrativa compreensível, além de capturarem a nossa atenção.".

Outro ponto de vista para compreender o potencial da distração e outros modos de interação com uma performance é o caso das performances ambientais. Neste contexto, o público tem liberdade de movimento corporal e é rodeado por várias distrações capazes de interromper modos normativos de atenção (Shearing, 2015), encorajando, portanto, os espectadores a interagir e explorar o material da performance de formas distintas, construindo o significado da performance.

CAPÍTULO 3: ELEMENTOS-CHAVE NA RELAÇÃO CENA-ESPECTADOR

Com o intuito de compreender as estratégias utilizadas pelos cenógrafos para moldar a relação entre cena e espectador, foram definidos seis elementos-chave: o espaço, o objeto, a luz e escuridão, a escala, a projeção digital e a cinética.

A seleção destes seis elementos partiu essencialmente do processo de revisão literária, através do qual foram sendo selecionados os principais elementos dos quais cenógrafos baseiam a sua prática. Um exemplo explícito deste processo foi a visualização do documentário *Abstract* (Dadich, 2017) sobre o trabalho de Es Devlin, onde a cenógrafa elenca cinco ingredientes que constituem a sua base de trabalho, nomeadamente, o espaço, a luz, a escuridão e a escala.

Estes elementos constituem, no fundo, o material de trabalho do cenógrafo e são, portanto, as ferramentas que pode utilizar na construção da relação entre cena-espectador e na moldagem da experiência da audiência. Desde a manipulação da luz de Svoboda, até à projeção digital de Es Devlin, todos estes elementos têm o potencial de influenciar a perceção do espectador e moldar a sua experiência.

É com isto em mente que é desenvolvido este capítulo, analisando cada um dos elementos-chave, definidos à luz da sua capacidade de influenciarem a relação entre cena-espectador. Para isso, foram selecionados diversos exemplos de espetáculos onde cada elemento foi manipulado cenograficamente de uma forma destacada, com o objetivo último de melhor compreendermos o seu potencial. Deste modo, este capítulo está mais direcionado para a vertente técnica e prática da cenografia, integrando e interligando os aspetos concetuais que temos vindo a estudar ao longo da dissertação.

Embora os elementos explorados tenham sido investigados no panorama da cenografia, todos eles (à exceção, eventualmente, da projeção digital) fazem, mais direta ou indiretamente, parte do léxico do design de interiores. Assim, os conceitos e estratégias aqui discutidos poderão ser pontos de convergência entre as duas disciplinas, oferecendo oportunidades para uma reflexão aprofundada sobre a sua aplicação prática na cenografia e a sua relevância no design de interiores. Vale, portanto, considerar como esses elementos podem também informar e enriquecer a prática do design de interiores.

3.1. ESPAÇO

Howard (2002, p.01) postula que “o teatro acontece onde quer que haja um ponto de encontro entre atores e um potencial público”. Acrescenta que “é no espaço medido desse encontro e na geração dessa interação que o cenógrafo exerce a sua arte” (2002, p.01). O espaço físico do espetáculo acaba por funcionar como a sua tela em branco, definindo os seus limites e potencialidades.

Segundo Schlemmer (1990, p.243), o cenógrafo “deve começar com o espaço, as suas leis e mistérios, e deixar-se ser cativado por ele”. De forma semelhante, André Guedes (2024) expressa que a sua prioridade na conceção de um projeto de cenografia é precisamente pensar o espaço, especialmente o espaço da plateia, concebendo a dialética entre espectador e palco. Howard (2002, p.11) defende que "o cenógrafo tem de captar e sentir o potencial, e imaginar o que pode ser criado a partir do próprio espaço.", construindo, a partir do espaço físico, o espaço cenográfico e as suas realidades.

Como descrito por Jean-Guy Lecat - director técnico de Peter Brook - ao refletir sobre a prática do cenógrafo, os elementos essenciais em que assenta a sua criação cenográfica são o pavimento e o edifício. Afirma que depois dos ensaios, “o que resta é exclusivamente um prolongamento natural da arquitetura”, não se podendo falar exatamente de cenografia mas antes de uma “conquista de um lugar” (Castanheira, 2015, p.57). Estas reflexões evidenciam a importância da integração do espaço aquitetónico na cenografia do espetáculo.

Também Gordon Craig acreditava que “um designer deve projetar tanto com os pés como com as mãos” (Howard, 2002, p.11), enfatizando, assim, a importância de caminhar e sentir o espaço, procurando sempre ver como este pode ser moldado para que melhor cumpra a sua função não só para com a dramaturgia mas também para com o espectador.

A ideia de Craig relaciona-se com o conceito de “*promenade architecturale*” do arquiteto Le Corbusier (1887-1965). Esta noção refere-se à maneira como os espaços arquitetónicos são vividos e experienciados através do movimento do observador, criando uma jornada espacial. Intimamente ligado à ideia de arquitetura como uma experiência dinâmica e sensorial, este conceito destaca a importância do movimento do corpo pelo espaço e a interação com o ambiente na manipulação da percepção do lugar.

Ao descrever a casa Villa Savoye (1931), Le Corbusier partilha que "é um verdadeiro passeio arquitectónico, oferecendo aspectos constantemente variados, inesperados, por vezes surpreendentes." (Boesiger, 1995). Na reflexão sobre este projeto, Le Corbusier refere ainda a importância da arquitetura árabe para o conceito de "*promenade architecturale*", dizendo que esta "Aprecia-se caminhando, com o pé; é caminhando, movendo-se, que vemos desenvolver-se os ordenamentos da arquitetura." .

O mesmo acontece no contexto da cenografia, tanto na perceção do espaço de palco como na perceção do espaço arquitetural envolvente. O espaço de espetáculo pode ter a forma de um palco tradicional à italiana, pode ser um palco improvisado numa sala vazia, pode ser um edifício abandonado, uma casa ou mesmo a rua. Independentemente da forma que tem, o espaço cenográfico é "o primeiro e mais importante desafio para o cenógrafo" pois é através dele que "a experiência dramática é vista e dada a sua forma" (Howard, 2002, p.01).

Aronson (2018) corrobora esta visão, argumentando que a simples presença e ocupação de um local de performance, seja ele uma ópera ou um campo aberto, provoca no espectador uma consciência e apreensão "do espaço circundante e da relação do palco com o auditório". No fundo, "somos criaturas espaciais; respondemos instintivamente ao espaço." (Aronson, 2006), que, por sua vez, funciona como ponto focal da nossa perceção enquanto espectadores. O autor continua referindo que "para a maioria dos espectadores, é a apreensão do espaço que pode ser a experiência mais profunda e poderosa do teatro ao vivo, embora, reconhecidamente, seja uma que mais frequentemente é sentida subconscientemente.". Analisado de outra forma, podemos dizer que as mensagens que interpretamos a partir de uma performance são o resultado das dinâmicas espaciais que experienciamos durante o espetáculo (Franqueira, 2019).

O espaço cenográfico, para além do espaço de palco, inclui uma maior envolvente e as suas respetivas dinâmicas. De facto, a cenografia consiste na "concretização real de uma imagem tridimensional na qual a arquitetura do espaço é uma parte integrante dessa imagem." (Howard, 2002, p.15). Considera-se que o palco, incluindo o auditório, é acima de tudo um organismo arquitetónico-espacial onde tudo o que acontece nele e dentro dele existe numa relação condicionada pelo próprio espaço (Gropius, 1924).

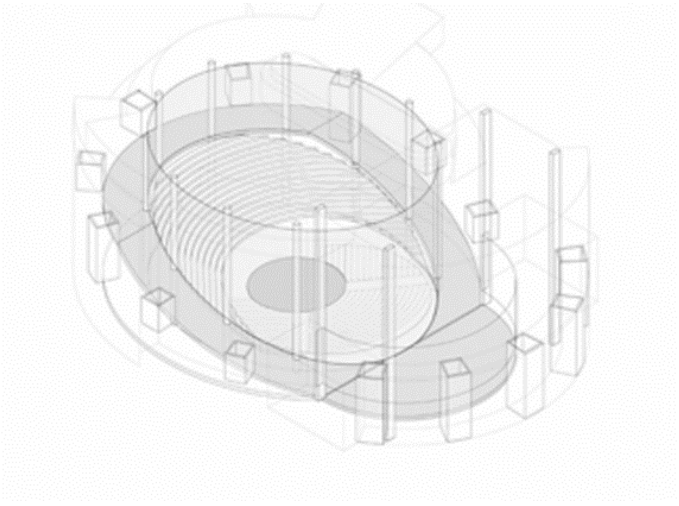
Esta relação tem implicações na forma como o espetáculo não só é construído, mas também percecionado por parte dos espectadores. Esta ideia vai ao encontro do argumento de McKinney & Butterworth (2009) de que a arquitetura do espaço teatral incorpora, por necessidade, suposições sobre a maneira como o teatro é visto, influenciando diretamente a forma como a cenografia é construída e comunicada.

Para o cenógrafo, o espaço inclui tanto a criação de um espaço dramático interno quanto a resposta ao espaço arquitetónico externo, que o envolve e contextualiza. Cada tipo de edifício carrega consigo não só convenções assumidas sobre o local da ação, a contribuição cenográfica para a performance e o lugar do público, mas também a consciência sensorial e espacial dos membros da audiência em relação à ação, aos outros membros da plateia e ao edifício em si (Weinstein, 2018).

Com isto em mente, diversos arquitetos, artistas, performers e diretores de teatro no início do século XX questionaram essas convenções espaciais, hierarquias e divisões entre público e ação, integrando novos modos de apresentação, interação e envolvimento.

Heinrich Tessenau e Adolphe Appia em Hellerau, Walter Gropius com Erwin Piscator, El Lissitzky com Vsevolod Meyerhold, assim como Frederick Kiesler e muitos outros propuseram configurações radicalmente diferentes de palco e plateia daquelas encontradas nos modelos históricos de anfiteatros. Weinstein (2018, p.248) descreve estes novos valores da arquitetura teatral como "variabilidade em vez de monumentalidade", onde as "Formas abertas de performance pedem formas abertas de construção teatral", livrando-se dos "níveis de círculo e galerias", da "natureza direcional da forma de arco de proscénio" e dos "camarotes das caixas dos teatros barrocos...".

O projeto de Walter Gropius para Erwin Piscator, conhecido como *Total Theatre* (1926), foi um teatro, que embora não construído, materializou um conceito importante que visava transformar a dinâmica tradicional entre o palco e a audiência (Figura 2). O espaço procurava rodear a audiência com a ação e com projeção digital, utilizando todos os meios espaciais disponíveis para "despertar o espectador da sua apatia intelectual, ... [e] coagi-lo a participar na peça" (Gropius citado em (Moholy-Nagy, 1971, p.53)).

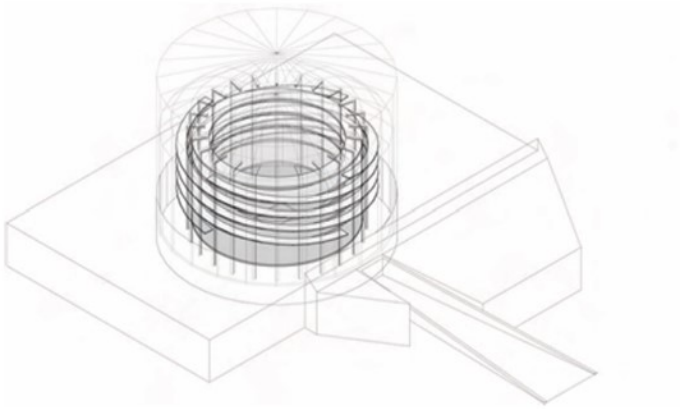


2 - Total Theatre (1926) – Desenho por Beth Weinstein com Masoud Sharikzadeh (retirado de Aronson (2018))

O teatro apresentava um espaço em forma de oval onde os atores poderiam apresentar-se ao redor de um anel externo, com telas para projeções de filmes estendidas entre colunas. Uma característica central era uma plataforma de disco giratória que continha uma pequena área de performance circular e uma secção inclinada de assentos, e permitia alterar a disposição espacial do espetáculo. A sua rotação permitia que a orquestra transitasse de uma posição frontal para uma que integrasse o palco dentro do público, criando um espaço unificado. Nesse arranjo, o *Total Theatre* dava luz a um espaço único animado pela ação humana ao vivo no centro, dois grupos de espectadores, cada um apreendido como fundo ou "figurantes" na performance para o outro, e projeções que envolviam o palco e a audiência.

Também em anos recentes se destacam projetos que desafiam e jogam criticamente com as convenções arquitetónicas de edifícios teatrais. Outros exemplos de teatros cuja composição volumétrica do espaço foi diferente do convencional, pondo à prova as questões sobre a relação entre cena e espectador, são o *Spiral Theatre* (1991), em Praga, e o Teatro Oficina (1991), em São Paulo.

O *Spiral Theatre* (Figura 3) em Praga, construído em 1991, parece, à primeira vista, ser um tanque de gás reaproveitado devido ao seu formato cilíndrico. No entanto, é um teatro construído especialmente para esse fim.

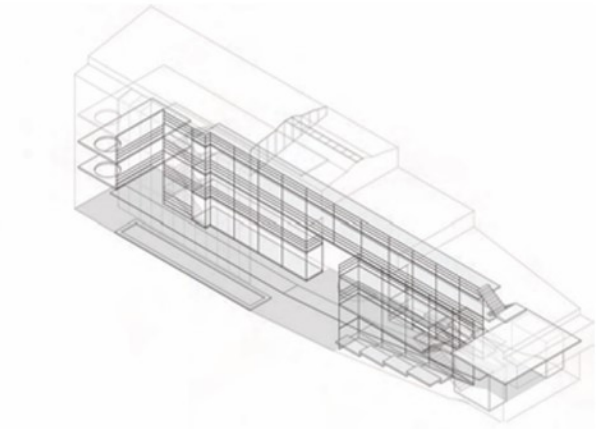


3 - Spiral Theatre (1991) - Desenho por Beth Weinstein com Masoud Sharikzade (retirado de Aronson (2018))

Os visitantes, depois de entrarem por baixo do edifício, através de uma escavação no solo, sobem rampas espirais até as varandas ao redor de uma estrutura cilíndrica de andaimes, criando uma arena verticalmente estendida. O palco, uma superfície convexa rasa com alçapões, serve tanto como tela de cinema quanto como palco para apresentações ao vivo.

Reminiscente dos primeiros teatros de pátio dos finais do século XVI que abordámos anteriormente, este teatro está, contudo, protegido do exterior, com luz e som controlados. O público distribui-se ao redor do espaço cilíndrico deixado livre para as performances.

O Teatro Oficina (Figura 4) em São Paulo, Brasil, foi redesenhado em 1991 adaptando a sua estrutura existente estreita e alta e desafiando as convenções teatrais tradicionais. Uma combinação entre as restrições físicas do edifício aproveitado e da envolvente, em conjunto com os ideais e filosofia do diretor e arquitetos, resultou na conceção de um espaço que manifesta uma incompletude, abertura e experimentação constante.

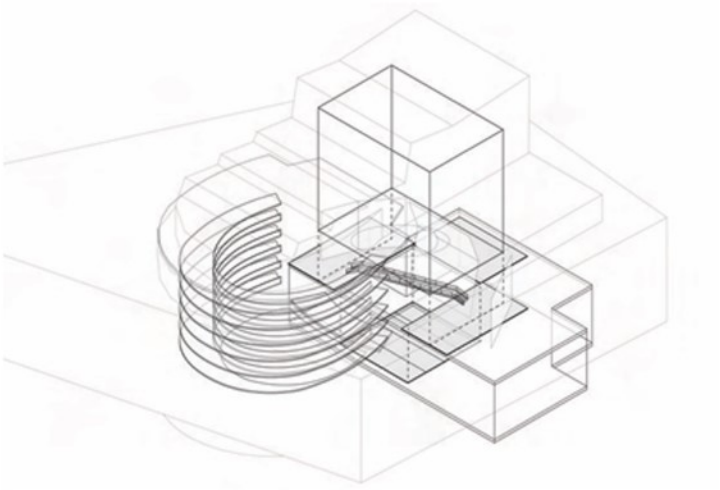


4 - Teatro Oficina (1991) - Desenho por Beth Weinstein com Masoud Sharikzadeh (retirado de Aronson (2018))

Um destaque é o andaime ao longo da parede principal, simbolizando a impermanência e a adaptabilidade, onde o público pode escolher sentar-se. O teatro não possui uma frente ou traseiras definidas, sendo o cimo do edifício o espaço que cumpre com as funções de apoio ao performer. Não existe moldura, cortinas ou encerramento completo, permitindo a entrada de luz natural e do céu noturno através da janela que percorre todo o comprimento do edifício. Da mesma forma, o espaço é invadido pela natureza, seja uma árvore, as plantas tropicais ao redor ou mesmo água (Aronson, 2018). A ação do espetáculo percorre todo o comprimento e altura do espaço.

No entanto, independentemente do espaço de teatro ser excecional ou mais tradicional, podemos refletir criticamente sobre o espaço arquitetónico como construtor das relações entre cena e espectador e como catalisador da performance (Weinstein, 2018). É tendo isso em mente que se apresenta, em seguida, um exemplo de um edifício teatral tipicamente convencional e as formas como o seu espaço foi utilizado de forma inovadora.

Na encenação de *DQ* (2000) no Grande Teatro do Liceu (Figura 5), em Barcelona, a abordagem capitalizou os recursos arquitetónicos do local. Embora o próprio salão e o arco proscénio do teatro não revelem nada fora do comum, após uma renovação em 1994, o teatro conta com maquinaria de palco sofisticada e espaços subterrâneos e laterais extensos.



5 – DQ (2000) no Grande Teatro do Liceu - Desenho por Beth Weinstein com Masoud Sharikzadeh (retirado de Aronson (2018))

Estes espaços foram explorados pelos cenógrafos e encenadores ao baixarem a plataforma do palco até ao poço - cinco níveis abaixo do nível do palco. Além disso, toda a altura da torre do teatro e a extensão das alas laterais eram partes integrais para a performance e para a sua perceção.

A performance, ambientada em diferentes épocas e locais, brincava com os limites entre realidade e ilusão, sendo a ação por vezes visível para uns e invisível ou distorcida para outros. Colocando o coro na base do fosso de cinco pisos do palco, estruturas físicas e outras intangíveis, como projeções e superfícies refletoras, flutuavam acima, desafiando as perceções do público.

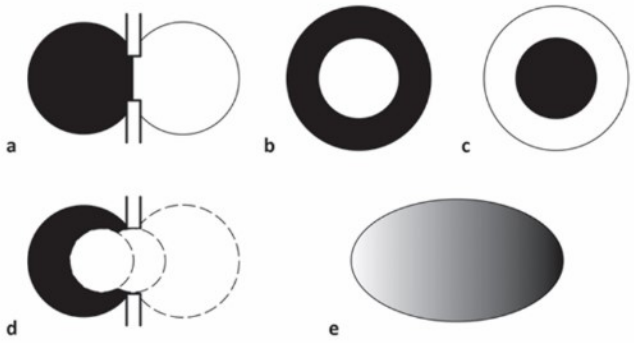
Este projeto demonstra como a própria arquitetura do teatro, mesmo sendo dentro das convenções tradicionais, moldou a forma como as decisões de encenação e cenografia foram tomadas e, inevitavelmente, como a performance foi apreendida e percecionada pelos espectadores, dando origem a um trabalho específico à arquitetura teatral (Weinstein, 2018).

Estes exemplos apresentados de teatros do início do século XX e de edifícios mais recentes construídos para um propósito específico ou adaptados, como o *Spiral Theatre* e o Teatro Oficina, são modelos importantes de como repensar as relações entre cena-espectador como apoio a novas maneiras de apresentar uma performance *no* e *com* o espaço. Estes espaços foram concebidos como reflexões críticas e oportunidades para realizar novas relações sociais, espaciais e tecnológicas (Weinstein, 2018). As relações espaciais destes teatros reconfiguraram as dinâmicas não só entre cena-espectador, mas também entre os membros da audiência, e entre o interior e o exterior.

O espaço e a própria redistribuição da ação dentro do espaço alinharam-se com performances fisicamente mais dinâmicas e exigiram novas modalidades de atenção por parte da audiência. Particularmente, o exemplo do Teatro Liceu chama a atenção para as convenções e oportunidades de repensar as possibilidades performativas do palco e do espaço da audiência e para as relações entre eles dentro de estruturas existentes.

Os espaços de espetáculos que acabámos de analisar ilustram eficientemente as diferentes dinâmicas que podem ser criadas através da manipulação e uso do espaço cénico entre os espectadores e a performance. No artigo *The Ideal Theatre: Emerging Tendencies in Its Architecture*, Ned Bowman (1964) debruçou-se sob o tópico das "Relações Espaciais" – proscénio, central, periférico, de projeção e aberto – definindo fisicamente as diferentes relações que se estabelecem entre cena e espectador (Figura 6).

Mais tarde, Weinstein (2018) construiu sob estes conceitos, adotando uma linguagem mais neutra e classificando estes termos como: dividido, circundante, circundado, projetado e intercalado, respetivamente.



6 - "Relações Espaciais" de Ned Bowman (1964) - Desenho por Beth Weinstein (retirado de Aronson (2018))
a – proscénio; b – central; c – periférico; d – de projeção; e - aberto

Torna-se útil, também, discutir a utilização de edifícios não-teatrais e alternativos, elaborando sobre o seu impacto na construção da cenografia e da performance. São inúmeros os exemplos de espetáculos apresentados em edifícios inconvencionais ou, até mesmo, espaços abertos.

Um deles é a instalação/performance *HK* (1995) de Robert Wilson criada numa antiga prisão vitoriana em Londres, que demonstrou "como a arquitetura se pode tornar na performance." (Howard, 2002, p.08). Howard discute a tendência de reutilizar espaços com propósitos distintos do teatro, e muitas vezes espaços ao abandono (p.e. antigas fábricas, hospitais, etc.), e transformá-los em espaços de espetáculo.

Em Lisboa, é de destacar o LARGO Residências no Cabeço de Bola, um antigo quartel da GNR, que é hoje um centro cultural que abriga diferentes artistas, estúdios de arquitetura e iniciativas de inclusão social. No LARGO Residências, espaços que foram outrora uma sala de armazenamento de armas e um ginásio/sala de desporto são hoje salas de espetáculo que recebem diferentes performances.

Nestes espaços alternativos, acrescem novos desafios à cenografia, estando esta responsável por responder tanto à necessidade de "afirmar a dinâmica da área de palco, como definir todo o espaço do teatro, a sua geometria e sua relação com os espectadores" (Howard, 2002, p.02). Mas com estes desafios surgem também oportunidades, sendo que em edifícios não-teatrais, as relações espaciais usuais entre cena e espectador podem ser exploradas e manipuladas para criar novas geometrias de envolvimento da audiência com a performance (McKinney & Butterworth, 2009).

Por outro lado, e como já vimos exemplos disso, os edifícios teatrais com palco de proscénio também permitem à audiência "abraçar um conhecimento sensorial dentro do ambiente" (Sarkela, 2015). Embora seja menos direto em comparação com espaços alternativos, estes ambientes convencionais são ainda propensos a incentivar o envolvimento e a coletividade da audiência para alcançar a forma teatral (Sarkela, 2015, p.52).

Em contrapartida, para além de estabelecer uma relação com a plateia, o espaço cenográfico fá-lo também com os objetos que o compõem e rodeiam. A exploração deste conceito é evidente no trabalho e filosofia de Kantor. A sua abordagem ao teatro, como cenógrafo, focava-se principalmente no ambiente da performance, ou seja, na organização do espaço e na natureza das coisas dentro dele. Era típico, nas peças onde trabalhava, os

atores representarem sob pressão e desconforto físico, constrangidos pelo cenário e objetos que projetava (McKinney & Butterworth, 2009).

Em vez de considerar o espaço como um recetáculo passivo, Kantor via a tensão entre os objetos e o espaço em que estavam inseridos. O espaço, carregado de energia, molda os objetos dentro dele (McKinney & Butterworth, 2009).

Por trás de grande parte do trabalho no pensamento cenográfico está o desenvolvimento do conceito do espaço como uma força dinâmica e criativa e da ação recíproca entre o espaço do palco e os corpos que nele atuam assim como entre o espaço do palco e os objetos contidos dentro dele (McKinney & Butterworth, 2009).

Citando Kantor (1993, p.286), "É o espaço que condiciona a rede de relações e tensões entre os objetos. O espaço é também um agente na criação de múltiplas realidades.". Também McKinney & Butterworth (2009, p.190) corroboram esta visão, considerando que é importante aplicar à cenografia a noção de que "a atividade no espaço é restringida por esse espaço". De forma semelhante e mais abrangente, Lefebvre (1992, p.143) articulou que "o espaço comanda os corpos, prescrevendo ou proscrevendo gestos, rotas e distâncias a serem percorridas". Isto faz do espaço não só um meio concreto, mas também conceitual, ou seja, é um elemento mensurável e tangível e, simultaneamente, um instrumento da imaginação (McKinney & Butterworth, 2009).

3.2. OBJETO

Intrínseco ao espaço de palco estão os objetos que o ocupam. No fundo, também eles habitam e constroem a identidade do espaço, ao mesmo tempo que constituem em si uma ponte entre o espectador e as ideias transmitidas pela performance.

McKinney (2008) considera que o objeto teatral se torna num objeto de "produção" em virtude da dimensão temporal/espacial da performance. Como Ubersfeld (1999, p.122) observa: "O objeto é uma presença concreta – não tanto a figura icónica de um aspeto particular do referente fora do palco, mas o próprio referente; não a imagem de um mundo, mas sim um mundo concreto. (…) há uma interação com o objeto – os objetos mostrados, exibidos, construídos ou desconstruídos no palco, o objeto de ostentação, de jogo ou produção. O objeto é um objeto lúdico.".

Com isto quer dizer que o objeto é mais do que aquilo que representa, sendo em si próprio um elemento carregado de significado. Mais do que influenciar o comportamento e

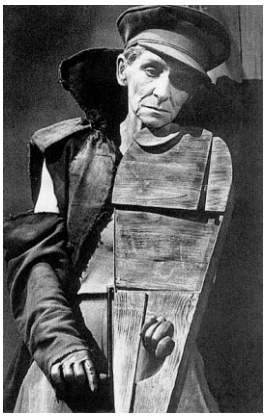
exibição do performer, o objeto tem o potencial de se relacionar com a própria plateia, estabelecendo pontes entre a cena e o espectador.

Esta visão do objeto teatral coloca-o ao nível dos performers humanos em termos do seu potencial performático (McKinney, 2008). Tadeusz Kantor é talvez o cenógrafo que levou mais longe a ideia dos objetos performáticos. Objetos com pouco valor ou propósito óbvios, coisas consideradas como "lixo... quase um vazio" na vida quotidiana podem, no teatro, tornar-se nos meios pelos quais a imaginação do público é ativada e os "valores mais elevados, ser, morte e amor" podem ser realizados (Kantor, 1993).

Para Kantor, quanto mais desprezado ou desprezível o objeto, maior o seu potencial para transcender o valor quotidiano e refletir a essência da vida (Kantor, 1993). Esta ideia é, aliás, uma ideia frequentemente explorada na Arte como sucede, por exemplo, com a obra *Fonte* (1917) de Marcel Duchamp.

Kantor atribuiu aos objetos o mesmo potencial de comunicar que aos atores. Para ele, os objetos devem ressoar e até competir com os performers e com os outros objetos na imaginação dos espectadores, em vez de ficarem em segundo plano (McKinney & Butterworth, 2009). Esta crença é a base do seu conceito de 'objeto-ator' ou 'bio-objeto' que foi desenvolvido nas suas performances através de objetos que constituíam uma extensão física do ator. Os performers atuavam com objetos que não só definiam o personagem ou a situação, mas também condicionavam o que o ator fazia. Esta simbiose significava que os atores eram condicionados pelos objetos e, por sua vez, os seus papéis e atividades derivavam deles (McKinney & Butterworth, 2009).

Nas produções de Cricot 2 (Figura 7), Kantor usava objetos descartados e dava-lhes usos diferentes. Na primeira produção, The Cuttlefish (1956), uma maca de hospital representava um sofá confortável, e um caixão cheio de mofo era usado como mesa de conferência na reunião dos altos funcionários que se juntavam para julgar o destino da arte e da cultura.



7 - Tadeusz Kantor, um 'bio-objeto' de Wielopole (1980), Cricot 2 Theatre (retirado de McKinney & Butterworth (2009))

Outro exemplo, na peça *Dainty Shapes and Hairy Apes* (1973), os 'bio-objetos' incluíam um *Hanged Man* com sua forca e um *Bigot* com seu banco de igreja e rosário (Klossowicz, 2002). Os atores ou atuavam dentro dos limites dos objetos ou apesar deles. A descrição de Kantor de outro personagem da mesma produção transmite a sensação de imagem como uma confrontação entre o ator e o objeto:

> *"Um homem com uma tábua de madeira nas costas*
> *que está à beira da insanidade*
> *é*
> *um caso incomum de anatomia absurda:*
> *estando completamente focado dentro*
> *do crescimento tipo-objeto*
> *no seu corpo,*
> *ele é como um mártir crucificado*
> *em si mesmo."*
>
> (Klossowicz, 2002)

O banco *Sella* (1957) de Achille Castiglioni pode ser relacionado com as presentes ideias de Kantor. Constituído por um assento de bicicleta montado numa vara com base convexa, o banco (Figura 8) torna o ato de sentar num processo ativo. Obrigando o utilizador a manter o equilíbrio, a sua forma não permite relaxamento mas, em vez disso, exige esforço físico e equilíbrio, tal como os objetos de Kantor que visavam ditar as respostas físicas e comportamentais dos atores.



8 - Banco Sella (1957) de Achille Castiglioni (retirado do website VNTG)

Semelhante à obra de Kantor e Duchamp, a inclusão de objetos mundanos por Castiglioni, como o assento de bicicleta, pretende questionar o papel do objeto, levando o utilizador a reconsiderar o seu significado e o valor. Esta abordagem potencia o envolvimento do utilizador de uma forma mais consciente e dinâmica, construindo ligações mais profundas entre ele e o objeto.

A abordagem de Katrin Brack tem algumas semelhanças à de Kantor. A cenógrafa é conhecida como a "minimalista dos máximos" ("All That There Is," 2024) usando frequentemente apenas um material no espaço de cena mas em grande abundância.

Em vez de simplesmente conceber um ambiente para os performers, os seus cenários parecem ser um personagem adicional no palco (McKinney & McKechnie, 2016, p.03) , algo que Brack confirma dizendo que muitas vezes "são ainda mais imprevisíveis para os atores do que um performer adicional".

Os seus projetos são tipicamente constituídos apenas por um objeto ou elemento - como confetes, lâmpadas, nevoeiro ou blocos de espuma — que é multiplicado (Figuras 9 e 10). Brack explica: "Eu sempre tentei encontrar maneiras de reduzir o texto ao essencial.", o que a levou a querer reduzir cada vez mais os objetos e materiais em palco. Os objetos que utiliza não aparecem da mesma forma como aparecem na nossa vida quotidiana, e "isso proporciona um novo nível de expressão" (McKinney & McKechnie, 2016, p.01).



9 - Katrin Brack, O caso de Esra (2009) (retirado do website PHOEBETHEGREAT (2015))



10 - Katrin Brack, Anatol (2008) (retirado do website PHOEBETHEGREAT (2015))

A multiplicação — e, por vezes, o uso excessivo — dos objetos é, para a cenógrafa, uma estratégia para projetar o espaço cenográfico: "Porque estou a tentar preencher o espaço com o material e, até certo ponto, definir o espaço.". Brack explica que como reduz o cenário a apenas um material, "qualquer coisa que seja adicionada a ele, mesmo que seja minúscula, adquire um significado enorme." (McKinney & McKechnie, 2016, p.06).

Desta forma, Katrin Brack utiliza o objeto singular como o portador de significado e o criador do ambiente cenográfico, considerando que este, "se realmente preencher o espaço, tem um tipo de poder completamente diferente." (McKinney & McKechnie, 2016, p.06), atribuindo ao espaço de palco uma expressão muito mais poderosa.

3.3. LUZ E ESCURIDÃO

Apesar de ser um elemento essencial ao evento teatral e à sua perceção, pelo simples facto de permitir ao espectador observar aquilo que se passa, a luz tem sido um elemento da prática cenográfica negligenciado em termos de publicações académicas. Palmer (2018) aponta esta lacuna comprovando que quase não há menção à luz em publicações que se concentram especificamente na cenografia, tal como o dizem Howard (2002), Collins e Nisbet (2010), ou Lotker e Gough (2013).

A menor produção académica e científica acerca da luz no contexto cenográfico poderá, eventualmente, ser explicado pelo facto de ser um elemento com uma componente tecnológica mais influente e que só mais recentemente tem sido desenvolvida. No entanto, avanços tecnológicos e uma reavaliação gradual do teatro além do naturalismo contribuíram para o reconhecimento crescente da luz no teatro moderno e pós-dramático

como “um material crítico e criativo nos processos de performance e criação de significado” (Palmer, 2018, p.49).

Desta forma, as questões inerentes à análise da luz, como as analisadas por Graham (2016), começam a ser articuladas por académicos emergentes, passo a passo, com novas *frameworks* para estudar como a luz tanto impacta como cria significado para o público (Palmer, 2018).

Exemplo disso é o trabalho de Palmer et al. (2023) que estabelecem como as condições de luz e escuridão permeiam a experiência do espectador de inúmeras maneiras que podem afetar as suas sensibilidades visuais, propriocetivas, temporais ou imaginativas. No entanto, consideram que a luz em si permanece efémera, transitória e misteriosa. Performances e eventos teatrais demonstram que a luz possui qualidades tanto materiais quanto imateriais, existindo como um objeto tangível e uma entidade elusiva (Palmer et al., 2023).

Na cenografia contemporânea, a luz exerce uma presença fenomenológica significativa que é sentida tanto pelos performers quanto pela audiência, ocupando espaço como uma entidade física enquanto permanece ao mesmo tempo tentadoramente intangível (Palmer et al., 2023). Palmer (2018, p.50) explica que em parte, isso pode ser esclarecido pela sua natureza efémera e pelas dificuldades em articular a nossa experiência da luz: “É algo que consideramos como garantido. Não ‘vemos’ a luz, embora precisemos dela para ver, e só podemos ver quando a luz atinge uma superfície e percebemos o efeito que ela tem sobre objetos e espaços através da sombra.”.

Maurice Merleau-Ponty (1964, p.167) esclarece a importância deste fenómeno através da análise do quadro *The Nightwatch* (1642) de Rembrandt: “Todas as pessoas já testemunharam este jogo de sombras, ou algo parecido, e foram levados por ele a ver um espaço e as coisas incluídas nele. Mas isso funciona em nós sem nós; esconde-se ao tornar o objeto visível. Para ver o objeto, é necessário não ver o jogo de sombras e luz ao seu redor”.

Estudos científicos recentes têm mostrado que o corpo humano responde de múltiplas maneiras ao impacto da luz (Palmer, 2018) . Esta tem um efeito psicológico e fisiológico profundo que condiciona toda a nossa experiência do mundo e a maneira como pensamos e sentimos (De Kort & Veitch, 2014), para não mencionar a importância da luz (especialmente solar) do ponto de vista da sobrevivência e vitalidade.

A luz tem, portanto, uma importância primordial na formação da nossa experiência da performance. Stephen Di Benedetto (2010) delineou a maneira como a luz impacta o corpo humano no ato de se envolver e interagir com o teatro, enquanto Martin Welton (2011) explorou o impacto fenomenológico da luz em relação à escuridão para a experiência do público. Além disso, a luz parece ter um efeito físico e emocional no espectador, o que se reflete no vocabulário usado para a descrever (McKinney & Butterworth, 2009).

Baixos níveis de luz são frequentemente apreendidos como 'sombrios', enquanto o 'brilho' é utilizado usualmente para nos referirmos à quantidade relativa de luz, assim como ao seu efeito sobre o humor. Da mesma forma, níveis de luz e respetivas mudanças também podem ser sentidos no corpo: "Um palco inundado de luz quente pode induzir uma mudança na tensão muscular do corpo que observa." (McKinney & Butterworth, 2009, p.181).

Finalmente, Palmer (2018) aponta para a importância do tempo e espaço na compreensão da contribuição da luz no espetáculo cenográfico. Segundo ele, não a podemos compreender sem sermos capazes de experimentar a luz no tempo e no espaço, pois considera que as suas qualidades temporais podem ser o aspeto da luz com maior influência sobre o público.

No século XIX, David Belasco empreendeu experiências e testes meticulosos com iluminação para alcançar uma cor atmosférica que os espectadores poderiam experimentar "não com seus intelectos, mas com seus sentidos" (McKinney & Butterworth, 2009, p.181), marcando o seu lugar como um dos primeiros cenógrafos a explorar a luz como um elemento-chave na relação entre cena e espectador.

Muitos dos pioneiros do século XX, que analisámos anteriormente, foram notáveis na sua exploração e utilização da luz. De facto, Scott Palmer (2013) explora o papel da luz em relação ao corpo e ao espaço, chamando atenção especial tanto para Craig quanto para Appia.

O trabalho de Adolphe Appia revolucionou a iluminação cénica ao enfatizar o seu potencial expressivo. Appia acreditava que a luz poderia controlar e aprimorar o poder expressivo do espaço, vendo-a como uma ferramenta para criar harmonia entre o ator e o ambiente do palco (McKinney & Butterworth, 2009). Ele argumentava que o uso seletivo de luz e sombra era crucial para a definição tridimensional, sendo as sombras tão importantes quanto a luz, pois definiam a direção e a qualidade da luz, adicionando profundidade e realismo à cena.

Appia comparava a luz à música, sugerindo que ela era um elemento expressivo que transmitia "a essência interior da visão" (Hewitt, 1962, p.72), destacando a capacidade da luz de transcender a mera visibilidade e evocar respostas emocionais e estéticas mais profundas. A sua inovação ao diferenciar entre "luz difusa" e "luz formativa ou viva" foi um marco na história da cenografia (Bergman, 1977, p.324).

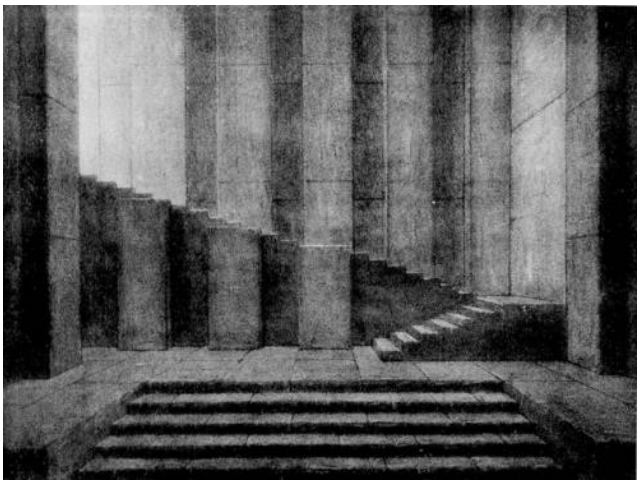
A luz difusa fornecia uma iluminação geral, enquanto a luz formativa era mais intensa e móvel, usada para criar sombras e destacar elementos específicos. Esta combinação permitia que os cenógrafos esculpissem a cena de forma dinâmica e pudessem criar pontos de luz e sombra intencionais, práticas contemporâneas agora comuns. As suas ideias ajudaram a definir os princípios base para a iluminação cénica moderna (McKinney & Butterworth, 2009).

Na peça *Orpheu* (1913), os princípios de Appia são materializados, criando um espaço marcado pela influência da iluminação. Wiens (2010, p.30) descreve como o espaço criado por Appia, tecnicamente composto por dois elementos — os substratos subjacentes às transformações e o agente de mudança — como um espaço "moldado por um princípio cujo nome ainda não conhecemos e do qual conhecemos apenas um símbolo extraído dos nossos sentidos: a luz criativa".

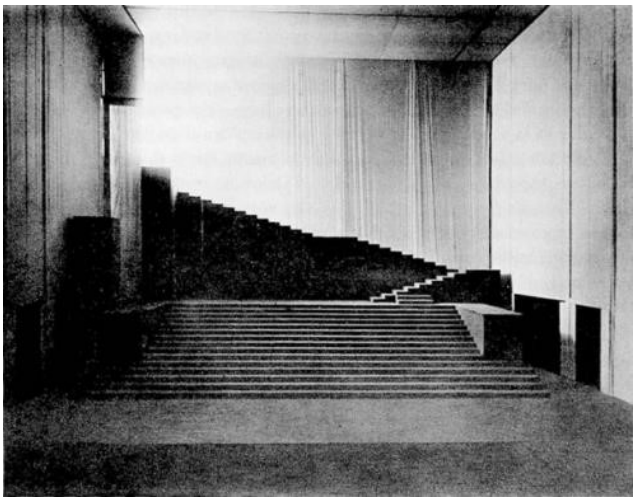
Os substratos são alguns planos simples cinza e caminhos de material que delimitam e articulam o palco. O agente é a luz difusa que não flui esporadicamente, como o holofote usual, mas que se espalha uniformemente sobre as grandes superfícies. Através da variabilidade da iluminação, os substratos podem ser conduzidos por todos os graus de materialidade.

Weins (2010, p.30) continua: "O material pode parecer ora macio, ora duro, ora plano, ora redondo. Com a sua mudança, altera-se a imagem do espaço que modifica a luz de um estreito para um que se abre ao infinito, de um claro em todos os pontos para um misteriosamente vibrante, de um que carrega apenas o seu significado para um que sugere o inominável. Mas é ele próprio algo inominável, este espaço.".

Embora não haja muitos registos foto e videográficos da peça *Orpheu* (Figuras 11 e 12), as descrições que perseveram no tempo descrevem um espaço onde a "performatividade da luz" (Fischer-Lichte & Jain, 2008, p.24) marca o evento teatral, resultando num "espaço modular, que se torna visível dentro das ondas da luz elétrica" (Wiens, 2010, p.30).



11 - Adolphe Appia, Orpheu (1913) (retirado do website HIC Arquitectura (2019))



12 - Adolphe Appia, Orpheu (1913) (retirado do website HIC Arquitectura (2019))

Vale a pena mencionar a utilização e crenças em relação à luz de alguns dos pioneiros da cenografia no início do século XX, como Antonin Artaud, Robert Jones, Jo Mielziner, e outros. A abordagem de Antonin Artaud em relação à iluminação visava criar reações viscerais e emocionais no público. Ele via a iluminação como uma ferramenta poderosa para mover e desorientar os espectadores, capaz de evocar sensações como calor, frio, raiva e medo (McKinney & Butterworth, 2009).

Artaud manipulava as qualidades tonais da luz, usando oscilação e difusão para criar efeitos visuais dinâmicos, como "relâmpagos em folha, como um voo de flechas de fogo" (Artaud, 1958, p.42-3). Ele acreditava que a característica mais importante da luz era sua capacidade de operar como uma força ativa, capaz de desbloquear respostas primais através da transposição da ação no palco (Innes, 2003).

Já Robert Jones utilizava a iluminação para ativar a dinâmica do palco, utilizando a luz para realçar o desenrolar do drama. Na produção de *Lady MacBeth* (1921) fez uso de iluminação em linhas diagonais e ângulos íngremes para criar uma sensação de destino terrível associado à história das personagens (Larson, 1989).

A abordagem de Jo Mielziner em relação à iluminação envolvia usá-la para permitir que declarações espaciais, temporais e temáticas ocupassem o palco simultaneamente, criando visões interiores das personagens (Roudané, 2010).

Em *Death of a Salesman* (1949), Mielziner usou a iluminação para criar uma atmosfera e evocar sentimentos de isolamento ao iluminar apenas pequenos segmentos do cenário (Figura 13) — "Preparei cerca de vinte esboços para *Death of a Salesman*. Decidi dispensar a cor nessa época porque era mais importante captar o clima — a luz e a escuridão — e a sensação de isolamento que iluminar apenas um pequeno segmento do cenário evocaria ..." (Mielziner, 1965, p.31).



13 - Jo Mielziner, desenho do cenário de Death of a Salesman (1949) (retirado do website Artnet (n.d.))

As paredes de gaze pintadas com detalhes arquitetónicos distorcidos do apartamento dos Kowalski dissolviam-se através das mudanças na iluminação para revelar outros locais presentes e passados da peça (Figura 14).



14 - Jo Mielziner, Death of a Salesman (1949) (retirado do website Wikimedia (n.d.))

Mudanças na iluminação permitiam transições fluídas da realidade quotidiana para a memória e o pesadelo. A mistura de objetos reais e a natureza fluída dos arredores incorporavam uma das preocupações centrais da peça: a tensão entre realidade e sonho (Dukore, 1989). A iluminação facilitava esta fluidez espacial e também trabalhava através da experiência sensorial imediata, usando luz âmbar suave para sugerir o idealismo do passado e um brilho avermelhado para infiltrar as cenas ambientadas no presente.

Não podíamos falar de iluminação cénica sem referir o trabalho de Josef Svoboda. A cenografia de Josef Svoboda era notável pelo uso da luz para criar dinamismo cinético em contextos que de outra forma seriam estáticos (McKinney & Butterworth, 2009). A luz não era usada apenas para iluminar a cena, mas para a condicionar e fornecer energia ao seu desenrolar dinâmico.

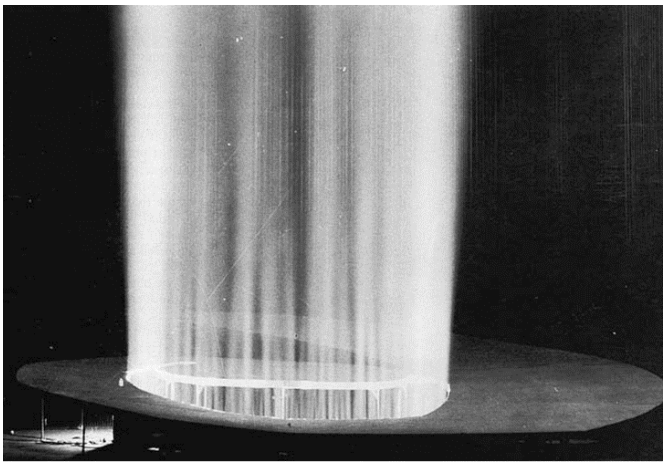
Além de ter criado o projetor *Svoboda*, cujos feixes de luz branca eram mais intensos e manipuláveis do que os produzidos pelas lanternas convencionais da época, Svoboda criava com eles "cortinas" de luz que definiam e traziam uma atmosfera única ao espaço de palco (McKinney & Butterworth, 2009, p.66). Em *The Seagull* (1960), essas tiras de iluminação, colocadas atrás de fragmentos de galhos de árvores, evocavam a sensação de luz e calor num jardim de verão e criavam uma dimensão espacial através do seu posicionamento em diferentes níveis de profundidade tridimensional (Burian, 1974).

O efeito de "luz como substância" (Burian, 1974, p.32-6) surgia quando os feixes de luz captavam poeira e outras impurezas na atmosfera do teatro e, a partir daí, Svoboda começou a borrifar gotas de água ionizada na atmosfera do palco para criar uma névoa mais espessa contra a qual os feixes de luz podiam ser vistos como uma "solidez insubstancial".

Esta técnica ficou memoravelmente marcada em *Tristan und Isolde* (1967), onde foi criada uma coluna oca de luz (Burian, 2000) (Figura 15). Estas inovações no uso cénico da luz, permitiram a Svoboda utilizá-la como um material plástico, permitindo a demarcação e divisão de espaço através da luz de uma forma mais ágil e subtil que outros materiais mais resistentes — "Na luz, formas aparentemente sólidas podiam ser criadas e então dissolvidas." (McKinney & Butterworth, 2009, p.67).

A peça *Owner of the Keys* (1962) mostra a exploração destes ideais através da criação de uma pirâmide feita de luz (Figura 16). A luz de projetores colocados acima do arco do proscénio caía sobre espelhos, provocando o efeito de intensificar todo o arranjo com "fios" de luz rebatendo: "O resultado é o espaço impenetravelmente delimitado, nitidamente definido e irreal de uma pirâmide criada pela luz." (Burian, 1974, p.117).

Aqui, a preocupação de Svoboda era vincular a cenografia à ação dramática em desenvolvimento. Como tal, a combinação de plataformas móveis e da luz permitia ao espectador experienciar a materialização e o subsequente desvanecimento de espaços, alcançando "uma sensação da sua diminuição e ampliação, não apenas por causa dos intervalos visuais, mas principalmente por causa da inter-relação da ação que ocorre em ambas as plataformas de atuação" (Burian, 1974, p.115).



15 - Josef Svoboda, Tristan und Isolde (1967) (retirado de McKinney & Butterworth (2009))



16 - Josef Svoboda, Owner of the Keys (1962) (retirado do website Svoboda Scenograph (n.d.))

Também Robert Wilson colocava a luz como um elemento central na sua cenografia. Para ele "a luz é a parte mais importante do teatro… como ela revela objetos, como os objetos mudam quando a luz muda, como a luz cria espaço, como o espaço muda quando a luz muda… Eu pinto, construo e componho com luz. A luz é uma varinha mágica." (Holmberg, 1996, p.121).

Na sua prática, a luz é utilizada para moldar e transformar o espaço dramático e para destacar atores e objetos com intensidade – "Os performers nos cenários de Wilson parecem frequentemente brilhar como se tivessem de alguma forma absorvido a luz nos seus corpos; a própria figura humana torna-se num objeto luminoso." (Shyer, 1989, p.193).

Na peça *Orlando* (1989), o palco foi dividido horizontalmente em duas zonas através de luz azul e um pano preto (Figuras 17 e 18). Di Benedetto (2003, p.65) descreve como Orlando

estava "reclinado no palco numa estreita faixa horizontal de luz azul... O peso da escuridão pressiona sobre a estreita faixa de espaço... Os planos coloridos são as formas que transmitem a expressão das imagens..." e acrescenta como Wilson brinca com a forma como os espectadores entendem o espaço como um meio de comunicação, para transmitir algo sobre o caráter da ideia contida na performance.



17 - Robert Wilson, Orlando (1989) (retirado do website Robert Wilson (n.d.))



18 - Robert Wilson, Orlando (1989) (retirado do website Robert Wilson (n.d.))

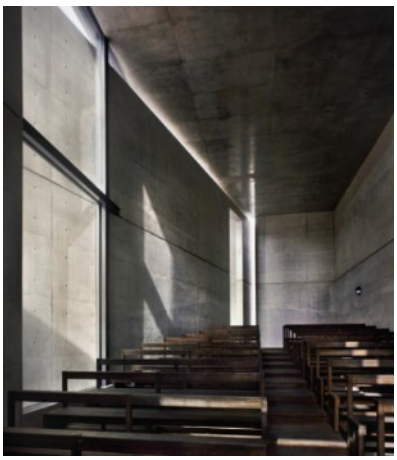
No entanto, falar de luz implica falar de escuridão, também. De facto, "Momentos espetaculares de iluminação no palco dependem frequentemente do contraste entre luz e escuridão e da capacidade de perceber a materialidade da luz." (Palmer, 2018, p.55). Appia verbaliza esta ideia de forma semelhante, considerando que "a direção da luz só pode ser apreendida através da sombra – é a qualidade das sombras que expressa a qualidade da luz." (Hewitt, 1981, p.05).

É difícil não traçar um ponto de ligação entre o trabalho de Appia e a obra do arquiteto Tadao Ando, *Church of the Light* (1989). Esta igreja é conhecida pela sua parede de betão recortada na forma de cruz, através da qual a luz entra de uma maneira sublime, criando um jogo de sombras e iluminação natural que se transforma ao passar do tempo (Figura 19). O arquiteto reflete acerca da importância da luz, dizendo que esta "(…) é a origem de todo ser, a luz dá a cada momento uma nova forma ao ser e novas interrelações às coisas, e a arquitetura condensa a luz no seu ser mais conciso. A criação de espaço na arquitetura é simplesmente a condensação e purificação do poder da luz." (Alves, 2020).

Church of the Light exemplifica de maneira magistral a relação entre luz e escuridão, explorando como esses elementos encarnam um poder simbólico, moldando a experiência espiritual e emocional dos visitantes (Figura 20). O projeto materializa o poder expressivo do espaço conquistado tanto através do controlo da luz como do da sombra, criando um espaço marcado pela "performatividade da luz". À semelhança de Appia, Ando refere que "A luz, sozinha, não cria luz. Deve haver escuridão para que a luz se torne luz — resplandecente de dignidade e poder. A escuridão, que incendeia o brilho da luz e revela o poder da luz, é, por sua natureza, uma parte intrínseca da luz." (Alves, 2020).



19 - Church of the Light (1998), Tadao Ando (retirado do website Metalocus (2021))



20 - Church of the Light (1998), Tadao Ando (retirado do website Arckit (2020))

Do ponto de vista histórico, embora o *theatron* dos antigos gregos fosse um lugar de luz — o sol ático batia tanto nos atores como nos espectadores — o teatro contemporâneo é um espaço consideravelmente mais sombrio. Welton (2011) explica que enquanto a luz do dia foi banida do teatro, a luz nunca foi tão teatral, imbricando considerações de design de edifícios, da atmosfera e do próprio tempo-espaço da performance. De facto, já não pensamos simplesmente em "luz" no teatro, mas em "luzes" e "iluminação", uma indicação da variedade de tecnologias de iluminação encontradas nos edifícios teatrais e da gama de efeitos possibilitados por elas (Welton, 2011, p.51).

No entanto, vemos as alas do palco e o auditório, não tanto por estarem iluminadas, mas por estarem fora da escuridão. No teatro, as sombras dão à luz formas e estruturas não encontradas no contexto do dia-a-dia, e sugerem profundidades — afetivas e espaciais — além do alcance do próprio palco (Welton, 2011).

Além de sinalizar e mover a atenção do espectador para o tempo e o espaço teatrais, a escuridão do auditório é um contrapeso à iluminação do palco. Torna o palco mais fácil de ver e também direciona o olhar do espectador para ele. Apagar as luzes no palco enquanto se mantém a escuridão do auditório tornou-se uma convenção padrão da teatralidade, sinalizando uma mudança de tempo e lugar, bem como fornecendo cobertura para as atividades da gestão do palco (Welton, 2011).

Como tal, a escuridão está intimamente ligada à sensação da natureza "especial" dos empreendimentos teatrais. É raro, no entanto, que ela seja total ou tenha uma duração muito além de um curto período em comparação com o tempo total da performance. A escuridão teatral, como a iluminação que apoia, na maioria das vezes parece um efeito, em vez de um estado.

Welton (2011, p.70) explica que a escuridão teatral é um sinal de algo mais, em vez de um meio ou condição a ser apreciada por suas próprias propriedades – “A escuridão é o alívio da iluminação.”. Shearing (2015, p.149) explica que a escuridão “não é meramente uma ausência ou um nada: ela opera no limiar da visão; como a escuridão está entrelaçada com outras modalidades sensoriais, eu classifico-a como parte da construção da atmosfera.”.

Tirando conclusões do seu projeto *VOID/ROOM*, Shearing (2015, p.149) percebeu que a escuridão, para alguns participantes, continha “uma espessura, uma densidade tátil”. No projeto, a mudança repentina para a escuridão foi experienciada tanto como uma condição real como uma metafórica que estendeu o seu efeito à visão, onde “a escuridão e a visão são tão experienciadas como sentidas." (Welton, 2011, p.70).

Na sua pesquisa, Shearing (2015, p.152) concluiu que "as dimensões do espaço, o volume de luz e a espessura da sombra", através da sua ativação e movimento, são sentidos e vividos, não apenas observados, e isso abriga o potencial de produzir significado.

Por outro lado, Shearing (2015) reflete também sobre o efeito da escuridão quando experienciada como uma sensação avassaladora de medo, que acaba por perturbar qualquer significado mais profundo em relação ao evento performático. Dessa forma, a escuridão aproxima-se de uma produção de sensações exagerada e visceral, que apaga as tendências conscientes, podendo tornar-se contraprodutiva.

3.4. ESCALA

Outro elemento-chave na relação cena-espectador é a escala. Não só a escala do espaço de palco, mas de todo o espaço cenográfico (arquitetónico ou não) têm impacto na forma como o espetáculo é desenhado e em como o espectador interage com o mesmo. Consideramos, então, a escala como o tamanho do espaço cenográfico — que inclui o palco, o espaço de plateia e o espaço envolvente — e a forma como ela pode ser utilizada na conceção do projeto cenográfico e no desenho da experiência do espectador.

Intrinsecamente ligado à definição de cenografia (cf. 2.2. Cenografia) está o conceito de desenho em perspetiva. De facto, a utilização do desenho em perspetiva foi uma das primeiras e principais formas de alterar a perceção da escala dos elementos cenográficos. No Renascimento, por exemplo, a cenografia de perspectiva cónica foi amplamente explorada por artistas como Sebastiano Serlio, cujo trabalho em *Dell'Architettura* influenciou cenógrafos por várias gerações. Serlio desenhava cenários onde as linhas arquitetónicas convergiam para um ponto de fuga, gerando uma ilusão de profundidade que aumentava visualmente a escala do espaço de palco.

Já no século XX, o trabalho de Appia é uma fonte relevante de exemplos sobre como a manipulação da escala do espaço cenográfico e dos objetos que o compõem influenciam a experiência do espectador. De uma forma geral, os espaços desenhados por Appia eram constituídos por "Linhas e planos horizontais, verticais e diagonais" (McKinney & Butterworth, 2009, p.12) que os delineavam, com o propósito de levar o olhar a focar no horizonte.

Os autores continuam a descrever o palco de Appia como um que geralmente "se graduava através de vários níveis recuados até o horizonte". Com estes níveis, Appia controlava a perceção do espectador. Quando o ator se movia em direção aos planos mais ao fundo (fundo de palco), o palco de Appia evocava uma sensação de envolvimento da personagem em questões mais profundas e universais. Da mesma forma, quanto mais o ator se aproximava da plateia (frente do palco), mais pessoal, íntimo ou doméstico o ator se podia tornar com e para a plateia (McKinney & Butterworth, 2009, p.12).

Inspirado pelas ideias de Jaques-Dalcroze, Appia desenvolveu a ideia de "espaço rítmico" (Figura 21) concebendo espaços cenográficos que exploravam o uso do espaço tridimensional através da utilização de massa arquitetónica (escadas, plataformas, pilares, paredes) e luz para criar ambientes que funcionassem em contraste com o corpo humano (McKinney & Butterworth, 2009, p.13).



21 - Adolphe Appia, Espaço Rítmico, The Staircase (1909) (retirado do website Lo Spazio evocato (2012))

Este jogo de oposição entre a escala das formas arquitetónicas, com a sua "rigidez, as linhas e os ângulos agudos e imobilidade" e a escala do ser humano com a sua "suavidade, subtileza e movimento do corpo", sustentava uma espécie de transferência por osmose da vida tida no ator para o próprio espaço (Beacham, 1987). Embora carecessem de qualquer elemento de tempo ou movimento em si mesmas, as massas arquitetónicas que Appia concebia proporcionavam uma sensação forte de movimento à medida que o olhar as percorria, graças às qualidades de harmonia e proporção arquitetónica com que Appia era capaz de as imbuir (Beacham, 1987. p.49-53).

Além disso, Appia era bastante eficiente em criar a sensação de distância espacial manipulando a escala e posicionamento dos seus planos que criavam a perspetiva desejada (McKinney & Butterworth, 2009). Os lanços de escadas que projetava podiam começar no proscénio e recuar para cima até às vigas no fundo do palco, sendo capazes de produzir uma sensação de infinito.

Além do uso estratégico de escadas, Appia fazia muito uso de blocos, rampas e telas para produzir essa dimensão espacial e escala grandiosa. O exemplo da escadaria recuante, que começa a sua ascensão junto da audiência, aponta também para a sua preocupação crescente em relação ao espaço de palco e ao espaço da plateia (McKinney & Butterworth, 2009) e como a manipulação da escala pode moldar a relação entre eles.

O trabalho de Caspar Neher é também relevante na análise da escala e o seu potencial na influência da relação cena-espectador. Os espaços desenhados por Neher reconhecem-se por serem estruturais ao invés de decorativos — muito à semelhança da filosofia de Appia —, e eram concebidos para serem tidos como parte da performance (McKinney & Butterworth, 2009).

Ao discutir sobre a natureza realista do palco em detrimento da irrealidade da imagem, Neher partilha que "é sempre necessário permitir que o público coloque a sua imaginação em ação para acreditar (…). Então, é preciso ter um elemento de ilusão, de magia. E, para guiar a ilusão numa direção que corresponda a alguma realidade, podemos ser capazes de dispensar a própria realidade. Talvez a realidade seja expressa nas proporções: uma casa pequena, um grande salão, um estábulo e assim por diante." (Neher em (Willett, 1986, p.76)).

Podemos retirar desta reflexão a importância que a escala dos elementos cénicos tem na construção da ilusão que projetamos para o espectador. A ilusão de grandiosidade de um lanço de escadas, ou a claustrofobia de um corredor apertado, são manipulações de escala capazes de evocar sensações no espectador e transmitir mais eficientemente mensagens que a performance exige do que objetos e representações demasiado literais.

Esta ideia estava bastante cimentada na abordagem de Neher, tanto que o termo "Neher-height" se tornou numa referência à sua prática de alterar subtilmente a maneira como os atores se relacionavam com o mobiliário que os rodeava (McKinney & Butterworth, 2009, p.47). Neher garantia que as pernas das cadeiras e mesas fossem cortadas cerca de cinco a dez centímetros abaixo do normal para provocar exageros subtis nas posturas e gestos dos

atores: “As costas curvam-se quando se apoiam os cotovelos na mesa, e é necessário inclinar a cabeça para trás para falar com o vizinho.” (Willett, 1986, p.113).

Este ajuste da escala das portas e das pernas das cadeiras servia para provocar e estender a energia física e emocional dos atores no palco (McKinney & Butterworth, 2009), fazendo-os comunicar inconscientemente determinadas atitudes ao espectador (Figuras 22 e 23).



22 - Caspar Neher, Happy End (1929) (retirado do website Kurt Weill Foundation (n.d.))



23 - Caspar Neher, Happy End (1929) (retirado do website Kurt Weill Foundation (n.d.))

Também no design urbano se encontram exemplos da manipulação da escala para suscitar diferentes dinâmicas entre objeto e utilizador. O *Big Bench Project* (2010), iniciado pelo designer Chris Bangle, incorpora as ideias de Neher no espaço público, colocando bancos de rua sobredimensionados (Figura 24) pela região de Piedmonte, Itália. Ao ampliar drasticamente a dimensão do tradicional banco de rua, a relação do visitante tanto com o objeto como com a paisagem transfigura-se.



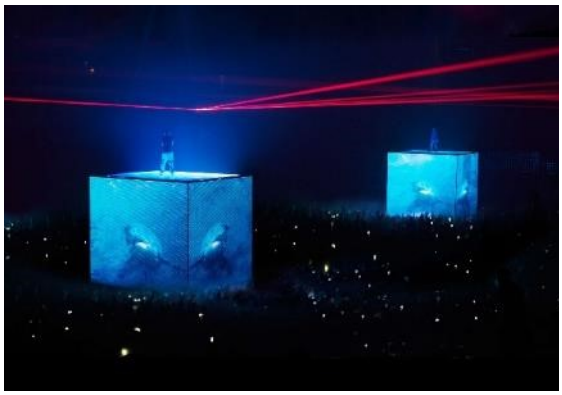
24 - Banco do Big Bench Project (2010) de Chris Bangle (retirado do website Visit Cuneese)

A proporção do banco enfatiza a disparidade entre a escala humana e a vastidão da paisagem que o rodeia, dando origem a uma experiência diferenciada onde os utilizadores se sentem "como crianças" (Bangle, 2014). O designer explica que o ato de sentar ganha um outro significado, tornando-se quase num "gesto social agradável" onde se experimenta "um sentimento intenso de partilha com os outros".

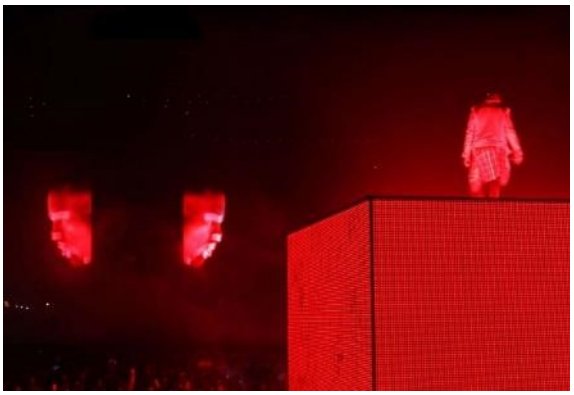
Ao desafiar a norma do mobiliário urbano através da manipulação da escala, o projeto apela a uma interação lúdica com o objeto, despertando respostas emocionais como a nostalgia e a curiosidade. Desta forma, a experiência do utilizador é transformada pelo manuseamento da escala, que abre caminho para novas dinâmicas sociais — tal como Neher alcançava na sua prática cenográfica.

Em relação a cenógrafos contemporâneos, ainda são poucos os estudos académicos sobre o seu trabalho e como utilizam a escala na conceção dos seus espaços de palco. No entanto, Es Devlin (2017) faz uma reflexão sobre a importância da escala nos seus projetos, usando como exemplo o concerto *Watch the Throne* da dupla Jay-Z e Kanye West, em 2012. Ao refletir sobre o que significava o termo "trono", Devlin acabou por chegar à conceção de dois cubos gigantes sobre os quais cada artista estaria (Figuras 25 e 26). A escala desproporcional destes cubos representava o poder que estar num trono implica, materializando-se em objetos majestosos em relação ao tamanho dos espectadores.

Ao mesmo tempo, o tamanho dos cubos implicava simultaneamente uma vulnerabilidade do artista no seu topo, que estava facilmente exposto a perigos, como cair ou ser atingido por algo. Devlin tencionou materializar a dicotomia entre o poder e a vulnerabilidade que estar num trono pressupõe através da oposição de escala dos dois elementos em interação – os cubos gigantes e a proporção humana (tanto dos performers como dos espectadores).



25 - Es Devlin, Watch the Throne (2012) (retirado de Es Devlin (n.d.))



26 - Es Devlin, Watch the Throne (2012) (retirado de Es Devlin (n.d.))

3.5. PROJEÇÃO DIGITAL

Os avanços tecnológicos têm vindo a abrir novas possibilidades no mundo do espetáculo, trazendo com eles novas geometrias na relação entre cena e espectador. Aronson (2010, p.87) postula que, com algumas exceções, a história da projeção digital no teatro nos últimos cem anos "tem sido um substituto aos cenários físicos" ou funcionado como "um sistema de imagens complementar para criar atmosferas, transmitir informações, aprimorar preocupações temáticas e afins.".

No entanto, vários autores têm uma visão distinta da função da projeção digital, vendo-a como um elemento muito mais significante e com potencial. É o caso de Klich & Scheer (2012, p.127) que propõem que "ênfase na imersão visceral em performances multimédia está a dar origem a novos modos de receção, corporificação e contemplação".

Também Joslin McKinney (2008, p.68) considera que a projeção digital "abre significados ao operar simultaneamente de forma conceitual e concreta", sendo "uma estratégia fundamental para *spatial thinking*" e disponibilizando "algo como um *Thirdspace*, ao facilitar recombinações imaginativas e novos *insights"*. Esta ideia é articulada por Collins & Nisbet (2012, p.07) que acreditam que espaços digitalmente fabricados têm o potencial para expandir o campo visual do espectador, levando-o a territórios inexplorados, o que, em última análise, resulta "numa nova estética de olhar" e de percecionar o espetáculo.

Esta nova forma que a introdução da projeção digital no mundo tangível do palco criou está a levar a "disrupções e deslocações no continuum do tempo e espaço do palco" (Aronson, 2017, p.86-95). A este fenómeno, Aronson chama de "desmaterialização do palco". Um século antes já Appia previa o potencial impacto da projeção digital no mundo do

espetáculo: "A projeção... é, sem dúvida, um dos dispositivos cénicos mais poderosos; como uma união entre iluminação e cenário, ela desmaterializa tudo o que toca. É útil na medida em que oferece o potencial para todo o tipo de efeitos." (Appia, 1983).

Aronson (2018, p.11) corrobora esta visão, afirmando que "Vídeo e projeção estão a fragmentar cada vez mais o palco, combinando imagens ao vivo e pré-gravadas, fundindo o espaço de palco e o espaço exterior, desafiando as noções de espaço bidimensional e tridimensional, e subvertendo estruturas e limitações temporais e até geográficas.".

Além disso, performances multimédia mobilizam frequentemente o corpo do espectador para uma participação multissensorial através da produção de afetação[4], ou seja, concebendo "uma performance que é sentida, ativando respostas fisiológicas e emocionais pré-conscientes nos participantes" (Shearing, 2015, p.28).

Na simulação da plasticidade do espaço, a projeção digital parece oferecer novos potenciais para ambientes cenográficos no teatro que estão apenas no início da sua exploração (Aronson, 2018). No entanto, o autor aponta para o poder desta tecnologia, quando aproveitada em ambientes controlados, para desafiar toda a nossa perceção do mundo. Desta forma, a introdução e manipulação de tecnologia digital no espetáculo – e nas nossas vidas – está a provocar uma "mudança radical, ou até profunda" da nossa "experiência e a compreensão do espaço e da imagem" (Aronson, 2010, p.87), banalizando e modificando como percecionamos o que está ao nosso redor.

De facto, ao constituir uma fusão entre o próprio cenário e a iluminação, a projeção digital tem a capacidade de ampliar ainda mais o potencial de cada um destes elementos. Acaba por eliminar a necessidade de uma separação rígida entre estes elementos, criando uma experiência cénica fluída, onde a luz e o cenário são inseparáveis. Esta integração transforma o palco num espaço de possibilidades infinitas, onde tanto o tempo quanto o espaço podem ser manipulados em sintonia com a dramaturgia e a atuação dos atores, criando experiências que desafiam a perceção do espectador.

No início do século XX, Robert Jones anteviu que o teatro do futuro incorporaria imagens filmadas (McKinney & Butterworth, 2009), ou seja, projeções. A sua visão envolvia a co-presença dos atores em palco e das imagens projetadas numa "expressão simultânea dos dois lados da nossa natureza" (Jones, 1941, p.16). O ator real apresentaria a expressão objetiva e externa da ação enquanto que as imagens projetadas dariam acesso à sua vida

[4] Traduzido de "affect" no documento original.

interior ou aos seus sonhos – “Cada eu tem a sua própria realidade, mas uma é objetiva e a outra é subjetiva.” (Jones, 1941, p.16).

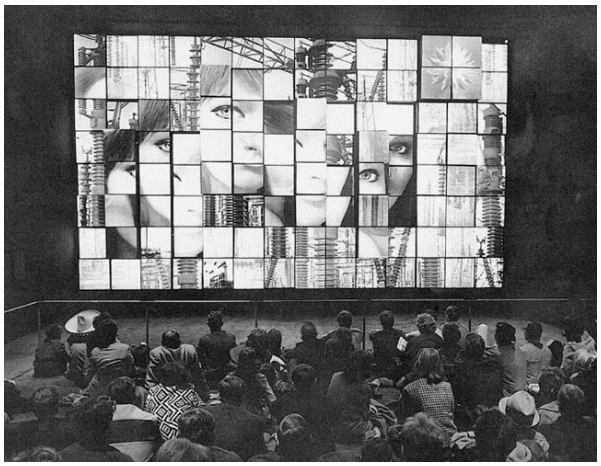
Embora Jones nunca tenha colocado nenhuma das suas ideias em prática, a sua reflexão sobre o potencial de combinar os meios do cinema e do teatro constitui uma das primeiras teorizações sobre o teatro multimédia (McKinney & Butterworth, 2009).

Por outro lado, Svoboda dedicou muito da sua prática ao desenvolvimento de novas formas de usar projeção digital na cenografia. Na Expo 58, Svoboda usou técnicas inovadoras de projeção para apresentar uma “composição polifónica de múltiplas imagens e som de alta fidelidade” (Burian, 2000, p.105). Esta técnica, a que chamou de 'Polyekran', consiste em imagens projetadas que funcionam como imagens autónomas, não interagindo com outros elementos ao vivo. No entanto, as imagens projetadas individualmente são moldadas, organizadas e cronometradas no espaço para se inter-relacionarem e produzirem uma composição e mensagem visual coerentes.

Quase dez anos mais tarde, na Expo 67, Svoboda desenvolveu outras duas técnicas de projeção - ‘Polyvison’ e ‘Diapolyekran’. A primeira utilizava uma variedade de superfícies, como cubos rotativos e prismas, nos quais as imagens podiam ser projetadas. Além disso, tinha espelhos incorporados para aumentar o efeito cinético da composição.

A segunda técnica (Figura 27) fazia uso de uma “parede mosaico” de 112 cubos que recebia a projeção (Burian, 2000, p.106). A superfície plana da parede podia ser fragmentada através do movimento para a frente ou para trás dos cubos individuais, tornando a tela mais tridimensional.

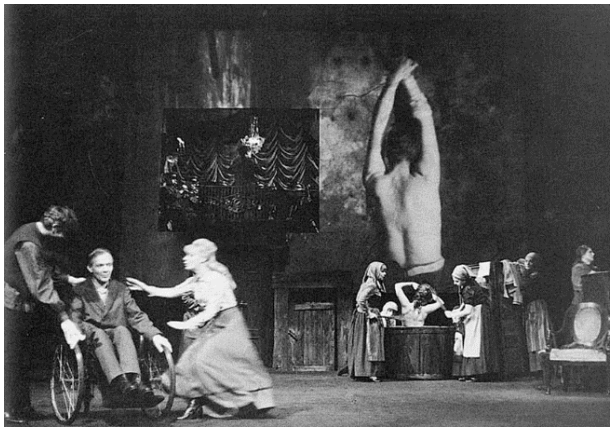
Estas explorações de projeções múltiplas e simultâneas, superfícies de projeção, espelhos e efeitos cinéticos tiveram continuidade em projetos de cenografias subsequentes, como *Their Day in October* (1959) de Josef Topol.



27 - Josef Svoboda, The Birth of the World: Diapolyekran (1967) (retirado de McKinney & Butterworth (2009))

Em 1966, na peça *The Last Ones*, Svoboda utilizou técnicas de projeção para alcançar momentos de "paralelismo simbólico" (McKinney & Butterworth, 2009, p.71), através da justaposição (em escala e conteúdo) entre as imagens projetadas e os performers ao vivo (Figura 28).

O material escolhido era deliberadamente perturbador: enquanto as costas nuas de um performer eram suavemente acariciadas com galhos de bétula, uma grande imagem de um prisioneiro a ser açoitado era projetada. O objetivo era estabelecer "uma confrontação entre a experiência do espectador no momento da performance e as suas experiências passadas, agora despertadas pela performance" (Burian, 2000, p.66-7).



28 - Josef Svoboda, The Last Ones (1966) (retirado de McKinney & Butterworth (2009))

Na cenografia contemporânea, destacam-se profissionais como Elizabeth Lecompt, uma das fundadoras do Wooster Group, conhecido pela incorporação irreverente de vídeo e projeções nas suas produções teatrais. Em *To You, the Birdie!* (2002) de Phèdre, o vídeo media a ação ao vivo, com monitores colocados em frente à parte inferior dos corpos dos atores mostrando os seus movimentos e manipulando o seu ritmo (Columbus, 2012).

Por outro lado, na versão de 2003 de *Brace Up!* de LeCompte, um personagem aparece inteiramente em projeção digital: o tradutor Paul Schmidt, que havia falecido desde a sua aparição na produção original de 1991. A produção de *Hamlet* (2007) do grupo deu aos atores a tarefa de recriar uma encenação filmada de 1964, dirigida por John Gielgud e estrelada por Richard Burton, projetada atrás deles.

Nesta peça, a tragédia de Shakespeare é reimaginada integrando os elementos da produção de 1964 que foi gravada em 17 ângulos de câmara e exibida em quase mil cinemas nos EUA como um evento *Theatrofilm*. O Wooster Group inverte este processo, usando o filme editado para reconstruir uma performance teatral hipotética. A peça canaliza a essência da performance original, misturando a interpretação do grupo com o espírito do original, criando uma experiência experimental e multifacetada que explora temas de loucura e identidade (The Wooster Group, n.d.).

A projeção digital é um elemento central no trabalho de Es Devlin, uma designer que tem estado na vanguarda da prática cenográfica (Wainwright, 2022). Entre as inúmeras produções em que explorou a projeção digital no espaço cenográfico, escolhemos *Ugly Lies the Bone* (2017) de Lindsey Ferrentino para dissecar o potencial deste elemento nas dinâmicas da relação cena-espectador.

A peça examina o uso de realidade virtual (RV) no tratamento de soldados que sofrem de transtorno de stress pós-traumático. O cenário assume a forma de uma bacia com a planta de cidade de Titusville, Florida, mapeada tridimensionalmente na superfície. Sobre ela, são projetadas imagens que simulam o mundo que a personagem principal descobre durante a terapia de RV.

Essas imagens contrastam com os *wireframes* e as cenas noturnas projetadas para indicar a realidade opressiva da sua vida quotidiana (Gibson, 2017). Aqui, a projeção digital é "uma linguagem poética ao longo de toda a peça" (Indhu Rubasingham em (*Ugly Lies The Bone* | *Designing a Projected Landscape*, 2017)), tanto representando locais de larga escala que dão lugar a "ideias grandes", como, ao mesmo tempo, transmitindo a sensação de claustrofobia e domesticidade que reflete a realidade diária da personagem.

Nesta produção, a projeção digital permitiu estabelecer uma proximidade emocional entre a personagem principal e a audiência e, simultaneamente, comunicar o seu isolamento e distância para com o mundo. Da mesma forma, a produção intencionou criar uma dicotomia semelhante na experiência do espectador, revelando a sensação de grandiosidade do espaço do anfiteatro, mas, ao mesmo tempo, comunicando uma sensação de presença numa pequena e acolhedora sala de espetáculos.

Este desenho da relação entre a audiência e a peça foi materializada através da projeção digital que, segundo a diretora da produção, foi um meio para "melhorar a experiência teatral" do espectador (Indhu Rubasingham em (*Ugly Lies The Bone | Designing a Projected Landscape*, 2017)).

A utilização da projeção digital, embora abra muitas possibilidades na conceção do espaço de palco e na dramaturgia do próprio espetáculo, levanta também algumas questões. Aronson (2010, p.86) descreve-se como ainda "assombrado" pela falta de resposta à cenografia de *The Woman in White* (2004) de Andrew Lloyd Webber por parte da audiência. O autor descreve o cenário inteiramente constituído por projeção digital como provavelmente "o exemplo mais sofisticado tecnicamente desse tipo de trabalho até então".

No entanto, a cenografia digital de William Dudley não provocou nenhuma resposta aparente, contrastando com o encanto que usualmente os cenários tridimensionais "à moda antiga" provocam nos espectadores. Este fenómeno levou Aronson (2010, p.86) a refletir sobre como a "a aparência da imagem digital, e a dissolvência e transformação dos locais" construídos pelo vídeo são agora "tão comuns para o público que se tornaram quase invisíveis".

Da mesma maneira, Sarkela (2015, p.53) levanta a questão se o teatro será uma fuga para uma sociedade complicada e altamente conectada ou se a progressiva introdução de tecnologias digitais exigirá que o teatro se torne numa forma de entretenimento mais "ativa e visceral que leve (o público) numa jornada física em vez de uma digital e voyeurística.".

3.6. CINÉTICA

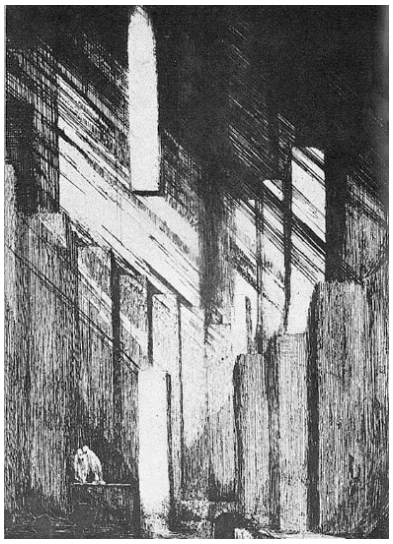
O conceito de cinética, referente ao movimento de elementos cénicos ou do próprio espaço durante a performance, foi explorado desde cedo no teatro. A utilização de

mecanismos de cinética tem caracterizado a produção teatral desde a *mechane*[5] da Grécia antiga (Aronson, 2017). O autor defende que esta absorção e exploração inevitável das novas tecnologias pela cenografia servem frequentemente como uma estratégia para moldar e transformar os modos de perceção do espectador.

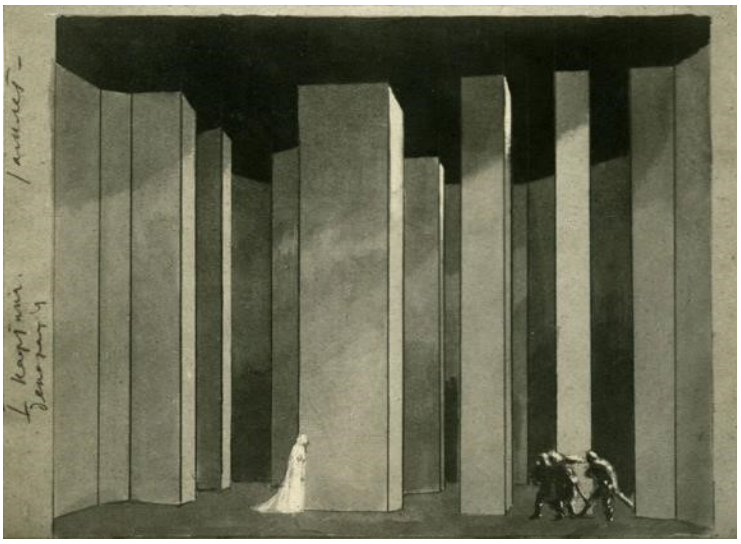
No início do século XX, destaca-se Edward Gordon Craig cuja prática se guiava pela eliminação de todos os elementos de realismo do palco. Um dos meios principais de a alcançar foi conceber um palco cinético que poderia ser manipulado para criar um espaço dramático através de diversas composições abstratas (McKinney & Butterworth, 2009). O palco era constituído pelos *Screens* — painéis duplos móveis, feitos de lona esticada sobre as estruturas de madeira que variavam em largura mas não em altura, e que se deslocavam sobre rodas (Innes, 1998).

Craig concebeu estes *Screens* com o objetivo de "produzir um dispositivo que apresente as vantagens estéticas da cortina simples, mas que também seja capaz de uma infinidade de efeitos que, embora não pretendam produzir uma ilusão, devem, no entanto, auxiliar a imaginação do espectador por sugestão." (Innes, 1998, p.143). Além disso, pretendia que esta invenção não só fosse utilizada nas suas produções como nas de outros diretores e cenógrafos. Segundo Baugh et al. (2013), a criação dos *Screens* por Craig materializou uma substituição da "cena pictórica" que caracterizava o teatro da época para uma "cena arquitetónica" (Figuras 29 e 30).

[5] Uma *mechane* era uma grua usada no teatro grego, especialmente nos séculos V e IV a.C. Feita de vigas de madeira e sistemas de polias, o dispositivo era usado para levantar um ator no ar, geralmente representando o voo. ("Mechane," 2021)



29 - Edward Gordon Craig, Scenes (Hell) (1907) (retirado de McKinney & Butterworth (2009))



30 - Edward Gordon Craig, Hamlet (1911) (retirado do website Gazeta do Povo (2015))

Craig pretendia desenvolver um design para um cenário único que poderia ser infinitamente flexível e capaz de diferentes expressões e humores, tão móvel e responsivo quanto o rosto humano, ao que chamou "*The Thousand Scenes in One Scene*" (Bablet & Woodward, 1966). Os *Screens* eram os principais dispositivos que permitiam as variações infinitas que projetava. Através dos arranjos dos *Screens* e o uso adicional de luz, "Qualquer espaço e qualquer atmosfera poderiam ser sugeridos" (Bablet & Woodward, 1966). Se o ângulo de um *Screen* fosse alterado, a aparência do palco mudaria imediatamente. Essa era, portanto, uma única cena que poderia assumir muitos aspetos diferentes.

Também Josef Svoboda foi um nome importante na utilização da cinética pela cenografia. Muitos dos seus espaços de palco incorporavam elementos móveis como em *Dalibor* (1964), onde concebeu duas torres retangulares maciças em plataformas giratórias para proporcionar uma variedade aparentemente infinita de relações espaciais. Estas mudanças de cena eram frequentemente feitas para coincidir com as mudanças musicais o que, juntamente com a escala do cenário, "contribuía para o poder e a magnitude da música de Smetana e para a tragédia romântica do libreto" (Burian, 1974, p.57).

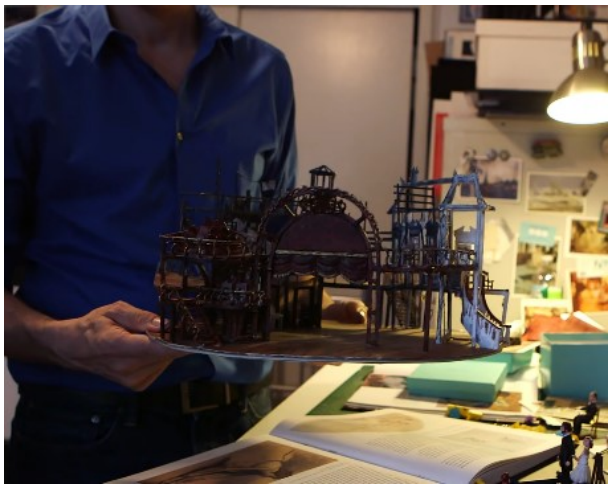
Ao longo da sua carreira, Svoboda tornou-se interessado em "cinética interna" (Uršič, 1998, p.30), além do movimento físico do palco. O uso da luz desempenhava um papel importante neste conceito, assim como materiais que respondem à luz, como espelhos e superfícies transparentes e semitransparentes. Com esta conceção, Svoboda provou como

o palco cinético não depende singularmente de maquinaria ou tecnologia óbvias, e pode ser conseguida através do uso destes materiais.

Ao refletir sobre a peça *The Wedding* (1968), Svoboda escreve que a distorção onírica que pretendia para o cenário não poderia ter sido alcançada através de maquinaria de palco (McKinney & Butterworth, 2009). A sua abordagem passou pelo uso de paredes de vidro colocadas diagonalmente no palco que, dependendo da luz e da projeção digital, poderiam funcionar como espelhos, como telas ou tornarem-se transparentes. A interação desses elementos foi suficiente para criar o espaço fictício da peça e a jornada dramática dos personagens (Uršič, 1998), combinando a cinética com elementos como a luz e a projeção.

Elementos móveis nos espaços de palco têm-se tornado comuns (*Working In The Theatre: Scenic Design*, 2015) e têm cada vez mais potencial, catalisado pelo avanço da tecnologia. Para além de elementos de cenário cinéticos, destacam-se também exemplos da cinética do próprio cenário, como o espaço rotativo concebido por Beowulf Boritt para a peça *Act One* (2014).

A dramaturgia da peça resume-se como a história de um homem de origens modestas e a sua ascensão até à vida ostentada da Broadway, em Nova Iorque. Desta forma, a peça exigia a comunicação de diversos espaços físicos, o que levou Borrit a conceber um "engenhoso cenário" constituído por "uma maravilha de vários andares, um labirinto giratório que revela inúmeros locais diferentes, incluindo um cortiço no Bronx, um apartamento luxuoso em Manhattan, um armazém de peleiros, escritórios movimentados no distrito teatral, compartimentos de comboios, salas de ensaio e, claro, palco após palco." (Rooney, 2017). O espaço de palco consistia, então, num cenário giratório detalhado com lanços de escada por toda a parte (Figuras 31 e 32).



31 - Beowulf Boritt, modelo do espaço cénico de Act One (2014) (retirado do documentário Working In The Theatre: Scenic Design (2015))



32 - Beowulf Boritt, Act One 2014 (retirado do website Show Motion (n.d.))

Mais do que representar os espaços físicos necessários à história da peça, Borrit pretendeu com o cenário cinético transmitir a natureza caótica da cidade de Nova Iorque e a energia da vida do teatro, onde "algo inesperado acontece e nos leva por outro percurso, e nunca sabemos bem o percurso que vamos percorrer. E é essa a metáfora que o espaço cenográfico materializou." (*Beowulf Boritt on Creating the World of Moss Hart with His Tony-Nominated "Act One" Set*, 2014).

Na contemporaneidade, destaca-se o trabalho de Robert Lepage, uma figura de referência no teatro e cinema canadiano. Lepage concebe o espaço cenográfico impulsionado por ideias e mecânicas expressivas e ecléticas, sendo o recurso à cinética e à projeção digital

uma característica identitária do seu trabalho (Dixon, 2007). A sua peça *Needles and Opium* (1991) é um bom exemplo do seu uso único da projeção, em conjunto com a cinética.

A peça é uma exploração da criatividade, do vício e da solidão, seguindo a vida de três homens: o trompetista Miles Davis, o escritor e cineasta Jean Cocteau e um homem apaixonado (baseado em Lepage). À medida que as suas histórias se entrelaçam, as projeções giram, todo o cenário roda e os atores emergem das paredes e do chão.

O cubo giratório que constitui o elemento principal da cenografia de *Needles and Opium* foi concebido para refletir a vertigem causada pelo ópio, pela heroína e pelo amor. A maneira como os atores são obrigados a escalar e ajustar o seu equilíbrio enquanto o cubo gira, ao longo da peça, evoca os "sentimentos de dificuldade de nos mantermos de pés assentes na terra quando perdemos ou encontramos o amor" (Stockwell, 2017).

Simultaneamente, o confinamento das personagens a esse cubo alude a sentimentos de claustrofobia e solidão implícitos a ser um forasteiro num lugar que não é o nosso lar. A filosofia de trabalho de Lepage centra-se na transformação, não apenas dos personagens mas do *mise-en-scène* (Stockwell, 2017) – "(Sou) atraído por peças em que os personagens são transformados, mas também por peças em que os cenários são transformados e a matéria é transcendida. É incrível poder viajar através do tempo e do espaço, até o infinito, tudo num único palco." (Lepage em (Dundjerović, 2007)).

Estes conceitos e estratégias discutidos no contexto da cenografia parecem ser extensíveis ao campo do design. Desde a utilização de materiais que interagem com a luz — conforme explorado por Svoboda — até à abordagem modular de Craig, é possível estabelecer diversos pontos de conexão entre as duas disciplinas.

Para reforçar a ideia desta interseção, analisemos ainda três exemplos de design de produto que incorporam o movimento, uma dimensão essencial na cenografia, como parte integrante da sua essência. São eles a cadeira *Spun* (2010) de Thomas Heatherwick, o copo de conhaque *Solisti* de Marco Sironi e os candeeiros de mesa *SPIN* (2019) de Toni Grilo.

Embora cada um tenha funções distintas, estes objetos introduzem a cinética no seu design de uma maneira semelhante. Constituídos por elementos com uma forma única e rotativa, estes objetos tornam-se singulares por poderem ser girados, transformando-se a si próprios e à experiência de utilização. Ao passarem de objetos tipicamente estáticos para peças dinâmicas, proporcionam ao usuário uma experiência distinta, que se destaca por uma maior envolvência e interação. Estes exemplos mostram como a cinética é também

uma dimensão relevante no design com potencial de elevar o valor do objeto e enriquecer a experiência do utilizador.



33 – Cadeira Spun (2010) de Thomas Heatherwick (retirado do website Finnish Design Shop (2024))



34 - Copo de conhaque Solisti (n.d.) de Marco Sironi (retirado do website Servant (2024))



35 - Candeeiros de mesa SPIN (2019) de Toni Grilo (retirado do website Toni Grilo (2024))

CAPÍTULO 4: PROJETO *PRONTA-A-VESTIR*

4.1. INTRODUÇÃO

O projeto prático *Pronta-A-Vestir* apresenta-se como um estudo experimental relativo ao tema do presente trabalho, demonstrando uma solução para o problema de pesquisa definido. O seu objetivo central é compreender e demonstrar como o design cenográfico pode, através da manipulação de elementos tangíveis, provocar sensações e sentimentos, contribuindo para uma experiência sensorial e afetiva mais rica do espectador.

Assim, o projeto *Pronta-A-Vestir* materializa a investigação através de duas explorações distintas. A primeira, realizada em estreita colaboração com o grupo de teatro Tubo de Ensaios, consistiu na criação da cenografia para a peça homónima. Este processo foi desenvolvido ao longo de duas iterações, onde se testaram e refinaram os conceitos estudados ao longo da dissertação. O objetivo foi testar como a cenografia pode ser usada para provocar sensações específicas, influenciando diretamente a forma como o público interage e experencia o espetáculo num nível mais profundo.

Ao longo destas iterações, foram experimentadas diferentes abordagens para testar como os elementos cenográficos projetados — como o espaço, a luz, o objeto e a escala — podem guiar na percepção do espectador e influenciar a sua resposta afetiva à performance. Além disso, pretendeu-se aferir o potencial da cenografia na própria narração de histórias, explorando como pode ela contar uma história por si só.

Para avaliar os resultados da proposta cenográfica em relação aos objetivos definidos, foi realizado um questionário aos espectadores da primeira iteração. A análise desta informação serviu posteriormente de base para a segunda iteração do projeto, onde foi desenvolvida um novo projeto cenográfico, mais refinado e integrando os conhecimentos adquiridos na primeira iteração.

A exploração deste projeto foi alargada ao espetro da cenografia expandida, sendo materializada uma instalação apresentada na feira de design de interiores Homeing. Esta instalação pretendeu testar a adaptação dos princípios da cenografia num contexto fora do ambiente teatral convencional, explorando a capacidade do espaço cenográfico suportar uma narrativa e exponenciar a experiência do visitante. A intervenção contribuiu para a investigação ao exemplificar o impacto da cenografia na experiência sensorial para além do teatro, demonstrando a aplicabilidade desses princípios em diferentes contextos e a sua capacidade de suscitar respostas profundas no público.

Em resumo, o projeto *Pronta-A-Vestir* serve como uma materialização prática da presente investigação, onde os conceitos e estratégias estudados são aplicados e testados em dois contextos distintos, mas interrelacionados. Estas explorações demonstram a relevância do design cenográfico não apenas como suporte visual, mas como uma ferramenta narrativa fundamental, capaz de moldar a experiência emocional do público e ampliar o seu envolvimento com a performance.

4.2. PRIMEIRA ITERAÇÃO

O projeto de cenografia da peça *Pronta-A-Vestir* foi realizado em parceria com o núcleo de teatro Tubo de Ensaios da Associação de Estudantes da Faculdade de Farmácia da Universidade de Lisboa. O Tubo de Ensaios é um grupo de atores amadores com onze anos de existência, constituído por alunos da Faculdade de Farmácia, que realizam peças de teatro nos espaços da faculdade, escritas e encenadas por eles.

Como grupo, os recursos financeiros são limitados, assim como os espaços onde podem ensaiar e apresentar as suas peças. Além disso, o espaço de arrumação que lhes pertence é, também, reduzido, algo que foi tido em conta no desenvolvimento do espaço cenográfico.

Devido ao contexto organizacional do núcleo e à incerteza quanto à possibilidade de realizar a peça de teatro, o guião foi terminado apenas duas semanas antes da estreia, pelo que a margem para uma exploração mais profunda de soluções cenográficas foi uma condicionante adicional para este projeto.

CONTEXTUALIZAÇÃO DA PEÇA

A peça *Pronta-A-Vestir* constitui uma adaptação para o teatro, escrita pelos membros do Tubo de Ensaios, do livro *Love, Loss, and What I Wore* (2005) de Ilene Beckerman. A peça gira em torno da vida de duas irmãs, Ema e Luísa e a sua melhor amiga, Sofia, enquanto se preparam para um evento importante. O cenário é o quarto das irmãs, repleto de uma mistura de bagunça e objetos sentimentais. Enquanto Ema está frenética e stressada, procurando os seus sapatos perdidos no meio do caos, Luísa tenta "viver no momento" decidindo com dificuldade o que vestir para o evento da irmã. Sofia, já pronta, tenta, como pode, ajudar as irmãs.

Intercalados com as interações entre as três, estão monólogos de Helena, a falecida mãe das irmãs, que partilha memórias de momentos da sua vida e de peças de roupa do seu passado, como o seu vestido do baile, as suas botas e minissaias. Essas memórias refletem a sua identidade, as suas relações e o seu crescimento pessoal, revelando as complexidades do caráter de Helena e proporcionando um pano de fundo nostálgico para os preparativos das irmãs.

A peça explora temas de autoidentidade, a influência da família e as pressões sociais em relação à aparência e ao comportamento, desenhando destaques dos desafios que as

personagens enfrentam ao equilibrar a sua individualidade com as expectativas externas, talvez autoimpostas. Desses temas são reflexo a meticulosa preparação de Ema para o seu discurso, a luta de Luísa com a autoestima manifestada na indecisão sobre o que vestir e as reflexões de Sofia sobre padrões de beleza e confiança pessoal.

Enquanto mergulham no antigo diário da mãe, descobrem histórias dos seus amores e desilusões do passado, acrescentando profundidade à compreensão que têm dela e de si mesmas. As entradas do diário, cheias de descrições vívidas de peças de roupa e momentos emocionais, oferecem uma janela para a vida da mãe, as suas alegrias e as suas lutas, criando uma conexão comovente entre o passado e o presente.

Em última análise, a peça é um quadro comovente da irmandade, da memória e da busca pela autenticidade, num mundo repleto de pressões para nos encaixarmos. Através do humor, nostalgia e reflexões íntimas, a peça pinta um retrato rico das vidas interiores das personagens e da sua jornada em direção à autoaceitação e apoio mútuo.

CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESPAÇO

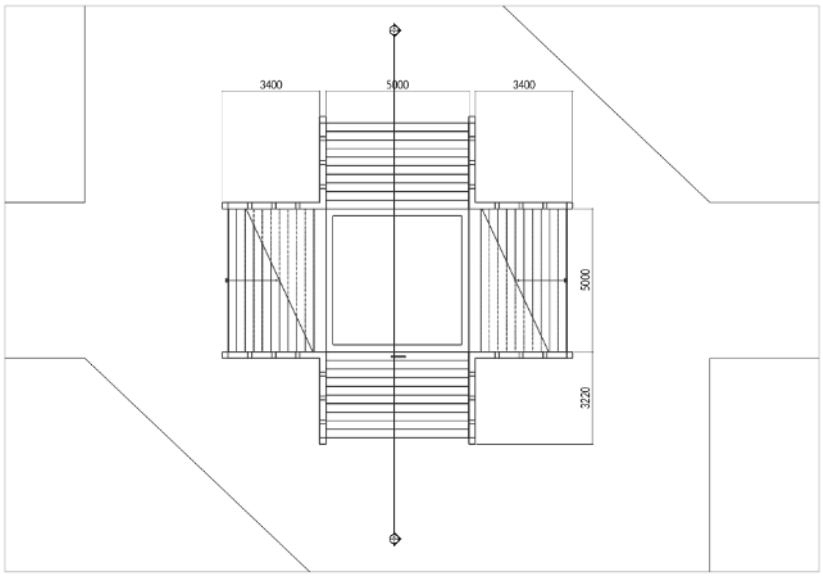
O espaço escolhido para a apresentação da peça foi o átrio central da Faculdade de Farmácia. Este espaço consiste na interseção de diversos lanços de escada que acaba por formar um espaço quadrangular que serviu de palco para a peça.

O átrio da Faculdade de Farmácia em Lisboa é uma estrutura de múltiplos níveis cujas paredes, tetos e pilares de sustentação são uniformemente revestidos em pedra de tons claros. O espaço conta com grandes janelas posicionadas nas extremidades dos corredores e acima das escadarias, permitindo a entrada de luz natural.

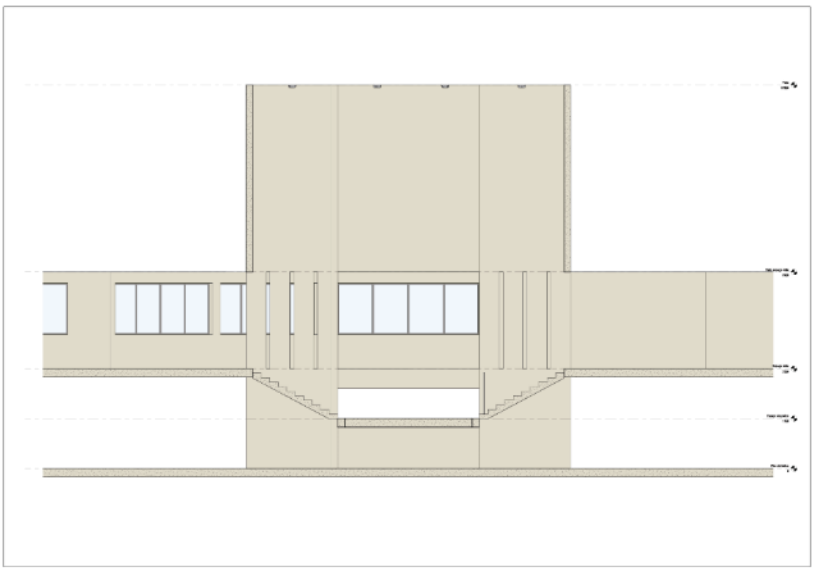
No centro do átrio está o espaço quadrangular da qual partem quatro amplas escadarias, oferecendo a ligação para os andares acima e abaixo (Figura 36 e 37). Estas escadarias são largas e estão equipadas com corrimãos de metal pintado a branco. Assim, uma das escadarias de acesso ao nível superior serviu de balcão para a plateia, enquanto a outra integrava o espaço de palco, dividindo fisicamente a ação passada no quarto e a ação contada e revivida pela personagem da mãe. Já as duas escadarias laterais de acesso ao piso inferior foram utilizadas como coxias, permitindo a entrada e saída de atores.

Ao redor do átrio, encontram-se distribuídas áreas com mesas e cadeiras tipicamente utilizadas pelos alunos para refeições ou lugar de estudo, mas que, na peça, foram usadas também como coxias para os atores cujas cenas se passavam no topo da escadaria. O átrio

está equipado com elevadores, garantindo acessibilidade a todos os níveis, que se mostraram úteis na encenação e execução da peça.



36 - Planta do átrio da FFUL (elaborada pela autora (2024))



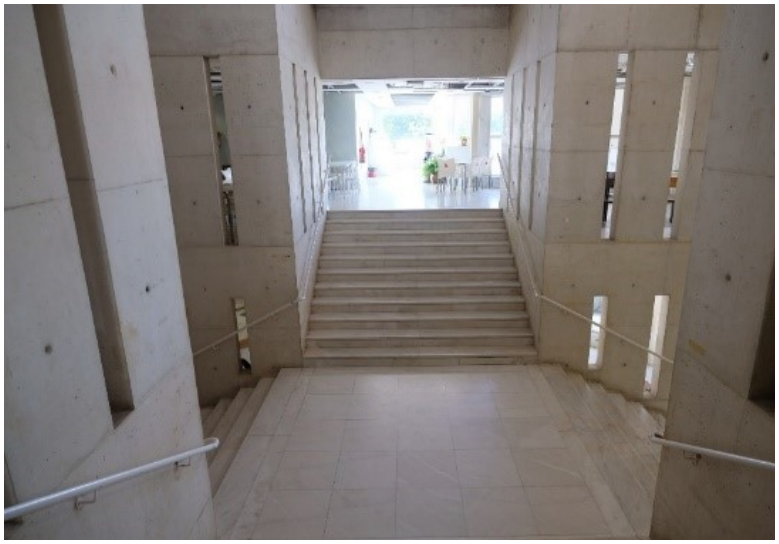
37 – Corte AA' colorizado do Átrio da FFUL (elaborado pela autora (2024))

Certas paredes e tetos exibem sinais de desgaste, como manchas provavelmente causadas por humidade ou envelhecimento. Os tetos altos são equipados com luminárias embutidas que fornecem iluminação a toda a extensão do espaço. Ainda assim, existem também

fendas verticais nas paredes das escadarias, permitindo uma maior penetração de luz natural e ligação visual entre as diferentes áreas do espaço.



38 - Átrio da FFUL (fotografado pela autora (2024))



39 - Átrio da FFUL (fotografado pela autora (2024))

Como espaço para performance, a composição do átrio comportou várias oportunidades. Entre elas a presença de várias escadarias que, não só criaram um auditório para a plateia sem esforço, como serviam de coxias para a atividade dos atores. Além disso, a escadaria permitiu também a criação de dois espaços físicos distintos que representavam dois espaços mentais diferentes (o real materializado pelas personagens das três amigas, e o imaginário pela personagem da mãe). Ainda, pela proximidade a que obrigava o público, o espaço contribuiu para a criação de uma sensação de pertença e presença no próprio cenário por parte dos espectadores.

Do outro lado da moeda, encontram-se os desafios que a arquitetura do espaço colocou. Em primeiro lugar, sendo um espaço de passagem e com grande confluência de fluxos, levantaram-se dificuldades durante os ensaios e montagem do cenário, sendo restringidas as horas de montagem e de preparação para os ensaios, além da constante passagem de pessoas no espaço de palco durante estes últimos. Além disso, o cenário tinha de ser desmontado no final de todos os ensaios e condensado numa pequena sala de arrumos, não podendo incluir estruturas ou itens que ficassem no espaço de palco fora do horário de ensaio. Assim, tornou-se necessário pensar em soluções mais adaptadas a esta necessidade de montagem/desmontagem fácil e rápida.

Por outro lado, sendo um espaço bastante amplo e de pé direito muito alto, as condições acústicas não eram as ideais. Além da reverberação, a acústica do espaço tornava difícil a perceção das falas dos atores, mesmo a distâncias reduzidas. Adicionalmente, o espaço de palco onde se passa a maioria da ação (o quarto das irmãs) era, na sua essência, um espaço de dimensões reduzidas, restringindo os movimentos dos atores e condicionando as decisões cenográficas. É relevante referir, também, a proximidade do público nas primeiras escadas ao próprio espaço de palco.

Finalmente, do ponto de vista do controlo de luz, o espaço era bastante condicionante. As amplas entradas de luz natural não possuíam nenhum tipo de estore ou cortina e muitas eram mesmo inacessíveis. Além disso, as fontes de eletricidade mais próximas estavam todas no andar acima ou abaixo do espaço de palco, exigindo o uso de extensões para a colocação de focos de luz próximos do espaço de palco.

OBJETIVOS E PROCESSO

Após a leitura e análise do guião, foram tidas várias conversas com a encenadora da peça com o intuito de perceber a sua visão e a mensagem que esperava comunicar através dela. Nestas iterações entre encenador e cenógrafo, a peça foi-se ajustando e definindo com mais detalhe, permitindo-me definir sucintamente os objetivos aos quais procurava responder através da cenografia.

A definição destes objetivos é inevitavelmente subjetiva, já que é o resultado de interpretação do texto e das conversas com a encenadora, também ela uma entidade subjetiva. No entanto, a prioridade foi sempre pensar na cenografia como meio independente de comunicação para com a audiência. Ou seja, embora seja sempre um suporte para o guião, a cenografia foi explorada como uma forma de contar a história através do físico e sensorial, comunicando com o espectador em níveis mais subconscientes, funcionando assim como um diálogo autónomo entre cena e espectador.

A temática da peça suporta-se na amizade entre as irmãs e amiga, que dá o mote ao ambiente da peça, sendo ele íntimo e acolhedor. Este nível de familiaridade é acentuado ao longo da peça através dos relatos íntimos que as personagens partilham com o público nos seus monólogos. Este foi o ponto de partida na construção da cenografia: criar um espaço marcado pelo ambiente íntimo, familiar e acolhedor; um cenário que transportasse imediatamente o espectador para o ninho daquela família, sentindo-se dentro e parte dele.

Em segundo lugar, a peça retrata sobretudo a ação entre as duas irmãs e amiga, desenvolvendo-se entre a azáfama de se prepararem para um evento. Além da confusão do próprio momento, junta-se o tumulto interno de cada uma delas, expressam-se as suas personalidades diferentes e vivem-se os seus estados de espírito distintos. Por essa razão, considerei importante refletir a confusão interior das personagens na desarrumação e desleixe do próprio cenário.

Apesar da sua vertente mais emocionalmente carregada — a partida da mãe e o abalo que continua a provocar nas filhas —, a peça contrabalança-se com os momentos cómicos que caracterizam as interações entre as diferentes personagens. Dessa forma, procurou-se que a cenografia criasse dinâmicas que suscitassem essa comicidade não só entre personagens, mas também na interação entre atores e público, quebrando a barreira invisível que os separa.

Para a definição deste objetivo em muito contribuíram as conversas com a encenadora, onde ela expressou exatamente esta intenção de projetar uma peça onde a escuridão e a luz convivessem, onde a dor e a alegria se abraçassem, onde o peso e a leveza coabitam, tal como na vida de qualquer um de nós.

Era importante, também, conceber um cenário que suportasse a ação dos atores, munindo-o de elementos autênticos que sustentassem a interação das personagens com os adereços necessários à narração da história. A presença de adereços autênticos e a projeção da dinâmica entre eles e os atores foi uma condição importante comunicada pela encenadora, uma vez que intencionava com esta peça explorar a importância e a relação que se estabelece entre o humano e o objeto, o material, o físico — explorado maioritariamente através da roupa.

De um ponto de vista mais técnico, outra das condições essenciais a este projeto da cenografia para a peça foi a facilidade, rapidez e baixo custo da sua execução, devido aos limites do seu prazo de execução e orçamento. Por todas estas razões, tornou-se imperativo uma cenografia de fácil e rápida montagem e desmontagem. Finalmente, um outro objetivo era encontrar soluções para os problemas acústicos do espaço, procurando atenuá-los de alguma forma.

Por motivos de sucintez e de fácil referência dos objetivos, aqui os enumero:

1. Criar um ambiente acolhedor e íntimo que fizesse o espectador sentir-se dentro e parte dele.
2. Refletir as personalidades e estados de espírito contraditórios e tumultuosos das personagens na desarrumação do espaço de palco.
3. Criar dinâmicas que suportassem e equilibrassem, simultaneamente, a vertente mais pesada e a vertente mais anedótica da peça.
4. Garantir a presença e funcionamento dos adereços e elementos em suporte da narração da história, explorando a relação entre o objeto e o humano.
5. Conceber um cenário adequado às restrições e condições impostas pelo espaço e fatores externos, encontrando soluções para os desafios encontrados.

Em resultado das condicionantes referidas, muito do processo de desenvolvimento não só da cenografia mas também da encenação, foi realizado ao longo dos ensaios. Havendo uma grande abertura para *feedback* por parte da encenadora e grupo de teatro, foi possível repensar aspetos de encenação vindos de um ponto de vista da cenografia. O estabelecimento de uma relação simbiótica entre encenação e cenografia, tomando a cenografia como parte igual da produção, que intervém e comenta, foi fértil e contribuiu para a consistência da peça, suportando, da mesma forma, a performance dos atores.

Tal como personificado pela dupla Brecht & Neher e defendido por diversos pioneiros da cenografia do século XXI (cf. 2.2. Cenografia), esta relação íntima e equitativa entre cenógrafo e encenador fortalece a coesão e potencial comunicativo da peça, e resulta numa modelação da narrativa integrada e mais orgânica.

Uma vez que este projeto foi desenvolvido ao longo dos ensaios, no primeiro ensaio começámos por perceber os principais movimentos realizados pelos atores, assim como as mudanças de dinâmica e energia presentes ao longo da peça. Sendo o primeiro ensaio, serviu, também, para compreender os adereços e o espaço necessários à performance da peça, incluindo mudanças de luz.

Também neste ensaio começaram a fazer-se alterações e a abrirem-se diferentes possibilidades em relação à própria encenação da peça, pensada em conjunto com os aspetos cenográficos. Além disso, ajustaram-se falas e informação no guião em função da cenografia em projeto — por exemplo, começava-se com uma didascália a descrever o espaço do quarto das irmãs que era caracterizado por "*mesinhas com naperons e vasos de flores*" o que remetia para um quarto mais antigo, talvez dos anos 60/70, ou de uma personagem de mais idade, o que não fazia sentido uma vez que a peça se passa na contemporaneidade e as irmãs eram ambas jovens.

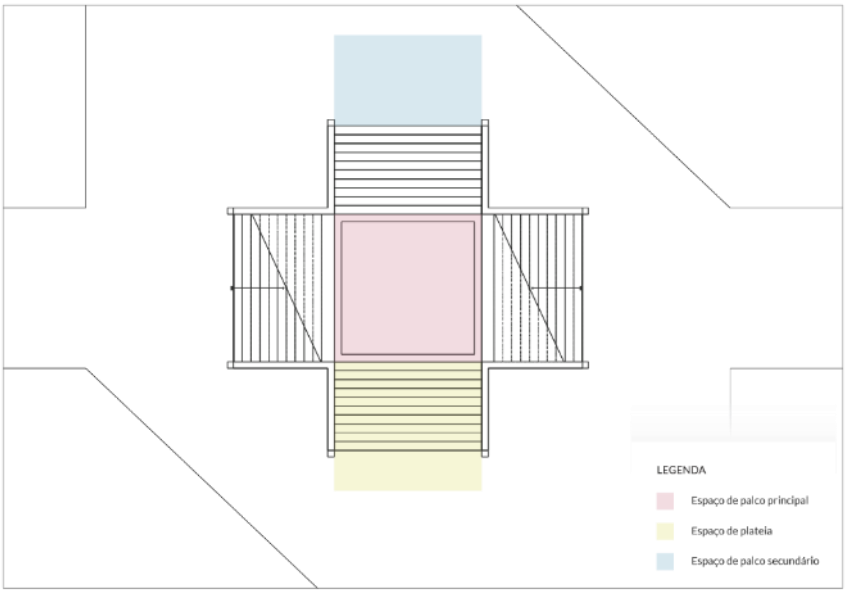
Depois deste primeiro ensaio, foi sendo desenvolvido o espaço cenográfico e alternativas sobre como a cenografia podia transmitir a mensagem intendida pela peça, pensando na relação entre cena-espectador. Esta parte do processo foi inevitavelmente moldada pelas restrições já referidas, exigindo foco em soluções expeditas e acessíveis que melhor contribuíssem para o alcance dos objetivos definidos.

Após a discussão com a encenadora acerca das ideias desenvolvidas, estas foram integradas no segundo ensaio. As novas dinâmicas deram luz a outras e vieram a modificar necessariamente certos aspetos da performance dos atores, contribuindo para uma sinergia mais sólida entre o cenário e os atores, e para a consistência e poder expressivo da peça. A partir daí, fomos estabelecendo o material necessário para as alternativas do cenário que ficaram acordadas e trabalhando com e nas mesmas ao longo dos ensaios até à estreia.

MEMÓRIA DESCRITIVA

O espaço de palco principal — espaço onde confluem os quatro lances de escadas e onde a maioria da ação ocorre — representa o quarto das irmãs, separando-o física e psicologicamente do espaço ocupado pela personagem da mãe — espaço de palco no topo das escadas. Uma vez que a peça se constitui apenas por um ato, o cenário no espaço de palco principal passa por poucas alterações, uma vez que estas decorrem apenas das interações e uso dos atores, espalhando roupas e alterando a posição de certos elementos do cenário.

Num espaço secundário de palco, no topo das escadas, ocorrem as cenas da mãe. Aqui a cenografia sofre mais alterações ao longo da peça, uma vez que a ação é complementada com elementos cenográficos representativos que vão sendo construídos em simultâneo com a ação.



40 - Planta de zonas da proposta da primeira iteração da peça Pronta-A-Vestir (2024) (elaborada pela autora (2024))

ESPAÇO DE PALCO PRINCIPAL

Partindo dos objetivos definidos acima, o cenário da peça foi concebido para criar um ambiente intimista, evocando a sensação de um quarto desarrumado, que refletisse o estado emocional das personagens e, ao mesmo tempo, convidasse o espectador a sentir-se parte dele.

Nas paredes laterais, foram penduradas diversas peças de vestuário. Além de contribuírem para a criação de um espaço cheio e desordenado, que simboliza o tumulto emocional das personagens (objetivo 2), estes elementos foram pensados como forma de atenuar as dificuldades acústicas do espaço (objetivo 5), absorvendo um pouco da reverberação do som.

Além das peças de roupa, estavam expostas nas paredes algumas páginas do diário da personagem da mãe, onde estavam desenhadas as suas peças de roupa e memórias (Figura 41). A razão por detrás desta decisão foi permitir ao espectador acesso àquilo que representava a única lembrança que as irmãs tinham da mãe, e que é, no fundo, a base da história da peça. Estas páginas do diário representaram também um ponto de ligação com as publicações nas redes sociais ao que o grupo de teatro recorreu como forma de promoção da peça.



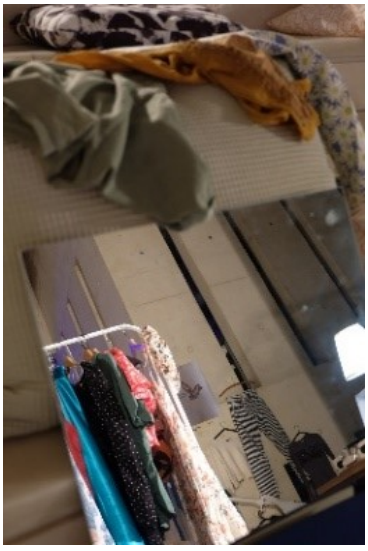
41 – Espaço de palco principal da peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado por Vasco Fernandes (2024))

A aplicação de peças de roupa nas paredes atendeu a mais dois objetivos distintos. Do ponto de vista técnico, delimitou o espaço de palco principal, distinguindo-o do palco secundário. Conceitualmente, esta opção foi a base para a criação de uma atmosfera íntima e caótica que envolvesse o espectador (objetivo 1), que pretendíamos como parte do conceito cenográfico.

Relativamente a este objetivo (1), estendemos o espaço de palco até à plateia partindo das ideias de muitos dos pioneiros da cenografia do séc. XX, como Meyerhold e Kantor, que procuraram abolir a "quarta parede", quebrando a separação entre ator e audiência. Embora esta divisão não tenha sido completamente eliminada, procurámos criar dinâmicas onde esta era quebrada de modo a tornar o espectador consciente do seu próprio papel enquanto espectador, jogando com a dicotomia o real e ilusório, entre a imersão na peça e a consciência da sua própria presença e envolvimento no evento teatral.

Para isso, o espaço de plateia funcionou em parte como uma extensão do espaço de palco, sendo ocupado por peças de roupa e outros adereços que "coabitavam" com os espectadores. Além disso, foi colocado o espelho – um elemento central na peça, uma vez que era regularmente utilizado pelas personagens que por sua vez, realizavam ainda os seus monólogos em frente dele – no meio da plateia (Figura 42).

Para além da sua contribuição na criação da sensação de pertença e envolvimento do público no espaço da peça, a colocação do espelho e de roupa no espaço de plateia foi projetada com a intenção de abrir oportunidades de interação por parte dos atores com o público e do próprio espectador com os elementos do cenário (objetivos 1 e 4).



42 - Elementos do cenário da peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado pela autora (2024))

Outro elemento central no espaço cenográfico foi o charriot, onde se reunia a maior parte da interação das personagens com as peças de roupa ao longo do espetáculo. Desta forma, a peça começa com o charriot no centro do espaço de palco, servindo como ponto focal do cenário, mas cuja localização vai sendo alterada pelas personagens ao longo da peça (Figura 43).



43 - Espaço de palco principal e plateia da peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado por Vasco Fernandes (2024))

Os restantes elementos no cenário foram selecionados como apoio à performance dos atores e de forma a construir um espaço que se assemelhasse a um quarto, um espaço vivido e pessoal. Uma vez que o átrio da faculdade é um espaço completamente revestido a pedra clara — um material mais frio e associado a espaços mais técnicos ou públicos — foi necessário contrariar estas características para criar um espaço acolhedor e íntimo.

Desta forma, cobrimos o chão com tapetes, adicionando uma textura mais confortável ao cenário e delimitando áreas de ação das personagens. Através do uso de mantas e almofadas, utilizámos um banco de madeira que representava a cama do quarto, complementada com uma mesa de cabeceira onde estava um gira-discos e guardados outros adereços essenciais no decorrer da peça.

Para adicionar mais espaços onde as personagens pudessem permanecer, foi colocada uma secretária e cadeira com os elementos típicos, como livros, maquilhagem, uma planta, canetas e um pequeno espelho.

Por necessidade, estes adereços foram objetos recolhidos das nossas próprias casas. No entanto, refletindo sobre o seu valor agora, evidencia-se a relevância da peça *The Return of Odysseus* (1944) de Kantor, onde o cenógrafo e a sua equipa recolheram objetos que iam encontrando, considerando que este processo de encontrar, escolher e levar esses objetos para o cenário foi uma parte importante para o processo da produção (Klossowicz, 2002). De certa forma, este processo de selecionar os objetos que o grupo de teatro tinha à sua disposição pode ter contribuído para a coesão da visão da peça por parte de toda a equipa e até mesmo para a criação de um espaço cenográfico mais autêntico e real.

Finalmente, ao longo da peça, o cenário vai-se transformando um pouco à medida que as personagens interagem com os objetos e reorganizam o espaço, modificando a sua disposição. A movimentação dos móveis, a utilização das roupas e as mudanças na iluminação são utilizadas para refletir as mudanças internas das personagens, mas também o progresso da narrativa.

ESPAÇO DE PALCO SECUNDÁRIO

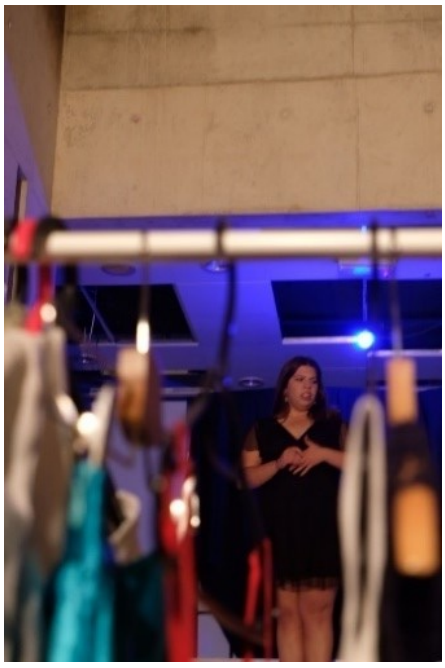
O espaço de palco secundário (Figura 44) é aquele que mais se modifica ao longo da peça para representar diferentes espaços e tempos na vida da personagem da mãe. Em primeiro lugar, foram colocados biombos revestidos com material têxtil negro de forma a tapar a visão do espaço da faculdade, preenchido por mesas, cadeiras e outros equipamentos. O espaço foi iluminado através de duas lâmpadas LED coloridas que permitiram escolher a cor que melhor se adequava ao espaço mental das cenas. O cenário deste espaço é alterado nalguns dos monólogos da personagem da mãe, fazendo sentido organizá-lo e caracterizá-lo aqui também dessa forma.



44 - Espaço de palco secundário da peça Pronta-A-Vestir (forografado por Vasco Fernandes (2024))

PRIMEIRO MONÓLOGO – O VESTIDO DO BAILE

Quando surge a personagem da mãe (Figura 45), recordando o seu baile do 11º ano, surge também uma bola de espelhos, representando o ambiente de festa, ainda que ligeiramente afastada. As memórias deste baile não são particularmente felizes, uma vez que a personagem sentiu que não fazia parte dele e que tudo correu mal. É por esta razão que a bola de espelhos se encontra afastada, simbolizando a distância da personagem no evento.Já quando a personagem começa a recontar o baile do 12º ano, onde foi feliz e se sentia incrível com o seu vestido, a bola de espelhos — manuseada através de um cabo de vassoura por um dos atores fora da vista dos espectadores — aproxima-se do movimento da personagem da mãe e liga-se o gira-discos — pela Ema, no espaço de palco principal —, materializando a memória romântica e feliz desse baile.



45 – Ensaio do primeiro monólogo da mãe, peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado pela autora (2024))

SEGUNDO MONÓLOGO – AS BOTAS

Neste monólogo, onde a personagem da mãe reconta os tempos onde usava apenas uma minissaia e as suas botas altas e que acabam de forma trágica com a sua violação, optámos por manter o espaço de cenário maioritariamente vazio, ilustrando o vazio que ficou na personagem após o acontecimento (Figura 46). Durante o monólogo, surge apenas um cabide de porta — manuseado, de novo, por um dos atores fora de cena —, que é suportado no biombo, guarnecido com uma minissaia, com a qual a personagem interage durante o monólogo. O monólogo acaba com a personagem da mãe atirando a minissaia para o chão ao mesmo tempo que reconta como deixou de usar as minissaias por conta do evento trágico, mas nunca as suas botas altas.



46 – Segundo monólogo da personagem da mãe, peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado por Vasco Fernandes (2024))

QUINTO MONÓLOGO – A PRIMAVERA MAIS BONITA

No monólogo onde a mãe descreve o tempo onde conheceu o pai das suas filhas, o cenário é construído em simultâneo com a ação, à semelhança dos monólogos anteriores. A cena descreve um jantar romântico entre os dois, por isso foram colocadas uma mesa e duas cadeiras pelo garçom, com uma flor ao centro e dois copos de vinho, enquanto as personagens interagiam uma com a outra (Figura 47).

A decisão da construção do cenário à vista do espectador foi intencional, procurando transportá-lo para a história da mãe que se desenrolava sobre os seus olhos. A ideia era narrar essa história, não só através dos monólogos, mas através dos detalhes e dinâmicas da cenografia, projetadas para serem apenas um estímulo e catalisador da imaginação do próprio espectador.

Além disso, esta montagem do cenário em cena — constituída, muitas vezes, por objetos banais quase que improvisados — adicionou um teor cómico e descontraído aos monólogos da mãe que continham, ocasionalmente, temas mais pesados, contribuindo para um equilíbrio do humor geral da peça. Estas últimas ideias são, obviamente, subjacentes a todos os monólogos que acabámos de descrever.



47 – Quinto monólogo da personagem da mãe, peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado por Vasco Fernandes (2024))

MEDIÇÃO DE IMPACTO

Com o objetivo de recolher informação sobre o impacto que o espaço cenográfico teve na experiência dos espectadores, foi realizado um curto questionário composto por quatro perguntas e um espaço para desenharem a sensação geral com que ficaram da peça, escrevendo uma pequena legenda do mesmo. O questionário foi entregue a todos os espectadores à saída do espaço de espetáculo, sendo recolhido em seguida.

Relativamente ao desafio proposto no questionário de desenharem a sensação geral com que ficaram da peça, este revelou-se um elemento que causou uma certa hesitação por parte de alguns espectadores, muitos comentando que não sabiam desenhar. Estas preocupações foram atenuadas pelo ambiente descontraído e pelo asseguramento por parte do grupo de que os desenhos não tinham que estar perfeitos e que os convidávamos a dar largas à sua imaginação, desenhando aquilo que sentiam ser mais fiel à sua sensação.

A ideia de incluir este espaço em que as pessoas respondessem através do desenho surgiu do estudo do trabalho de Joslin McKinney (2008), que também ela usou esta ferramenta como forma de obter conclusões sobre o impacto do seu projeto cenográfico na experiência do espectador. Como Pavis (2003) aponta, desenhar como um meio de analisar a performance transmite uma resposta mais imediata, pois pode conservar "uma qualidade gestual e cinestésica". Além disso, as experiências que surgem particularmente a partir de imagens são, muitas vezes, inadequadamente descritas em palavras, razão pela qual aproximei o modo de resposta a uma experiência mais visual — o desenho.

As restantes quatro perguntas foram construídas de forma a colocar o foco nas sensações e sentimentos que foram despoletados nos espectadores ao longo da peça. Foi priorizada a elaboração de perguntas simples e diretas, não só para incentivar a resposta mais imediata e honesta do espectador, recolhendo as reações da plateia o mais fiéis possível, mas também para facilitar o processo de resposta ao questionário, mantendo o espectador focado na especificidade de cada resposta:

1. Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?
2. Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?
3. Que momento da peça te ficou na memória e porquê?
4. Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

A primeira pergunta intencionava recolher informação sobre a reação instantânea da plateia ao ocupar o espaço do espetáculo, focando na experiência sensorial e emocional que o espaço provocara. Mantendo, no entanto, a pergunta "aberta" o suficiente para as pessoas incluírem respostas focadas nos seus próprios sentimentos de entusiasmo ou nervosismo relativamente ao ato de ver uma peça de teatro, que em nada se relacionava com o espaço cenográfico.

A segunda pergunta teve como objetivo perceber sucintamente que ideias caracterizavam o espaço cenográfico da peça na perspetiva dos espectadores. Forçando a descrição do espaço através de apenas três palavras, tencionei fazer os membros da plateia refletir acerca de tudo aquilo que o espaço representou para elas. Desta forma, houve necessariamente um processo de priorização, eliminação e seleção das características do espaço, escolhendo apenas as três principais que melhor o descreviam.

A terceira pergunta foi concebida como uma "distração" para o respondente, mudando o foco para a generalidade da peça e não apenas para o cenário. No entanto, concebeu-se também que seria uma pergunta com bastante potencial para gerar informação útil e sobretudo autêntica sobre como os elementos cenográficos contribuíram para o destaque de certo momento da peça e, consequentemente, toda a experiência do espectador.

Finalmente, a quarta pergunta sugeria uma reflexão mais direta e consciente do espectador em relação à influência da cenografia na sua perceção da peça. Esta questão tencionava forçar uma ponderação no primeiro plano da consciência dos espectadores, levando-os a ocupar um papel crítico em relação à suas próprias experiências, não só a presente, mas também as passadas.

De uma forma geral, o meu objetivo ao tentar examinar a experiência da cenografia da forma mais não-mediada possível era entender quais os modos de pensamento e os sentidos acionados por aquela ao longo da peça. No entanto, determinar como as pessoas respondem às imagens cenográficas durante a performance é praticamente impossível já que a compreensão que um espectador faz duma performance ao nível emocional e intelectual é subjetiva e frequentemente imensurável (Sarkela, 2015).

Assim, estão presentes as limitações da análise de resultados que se segue, sendo que a natureza das evidências apresentadas é potencialmente passível de questionamento. Dada a natureza do projeto e os processos de receção envolvidos, os resultados (respostas da audiência) não podem ser exclusivamente atribuídos às causas (cenografia), até porque as próprias respostas da audiência são, por si só, passíveis de interpretação. Por outro lado, é igualmente questionável se a medição de processos subjetivos poderá, alguma vez, ser mais objetiva que os próprios processos.

Além da experiência original do espectador ser inevitavelmente modificada ao ser recordada e descrita, esta já o é ao longo da própria performance. Os membros da audiência recordam e reveem as suas respostas às imagens anteriores e, à medida que as imagens subsequentes se reforçam, expandem ou questionam essas respostas. Este processo continua mesmo após o fim da performance. Assim, não pode haver uma linha clara entre a experiência da performance e a subsequente descrição e análise dela (McKinney, 2008). A estas limitações junta-se ainda o elemento de subjetividade inerente ao projeto em questão.

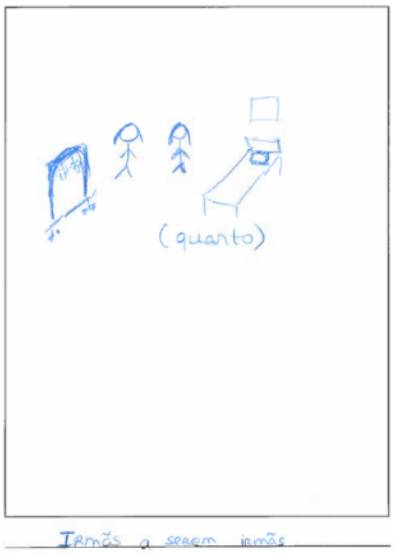
Ainda assim, retirar conclusões deste primeiro projeto de cenografia mostrou-se útil para estabelecer os elementos e dinâmicas que mais tocaram os espectadores e de que forma o espaço cenográfico influenciou a sua experiência. Este estudo serviu de base para o segundo projeto de cenografia referente à peça *Pronta-A-Vestir*, onde foram postas em prática as conclusões retiradas da primeira iteração.

DESENHO

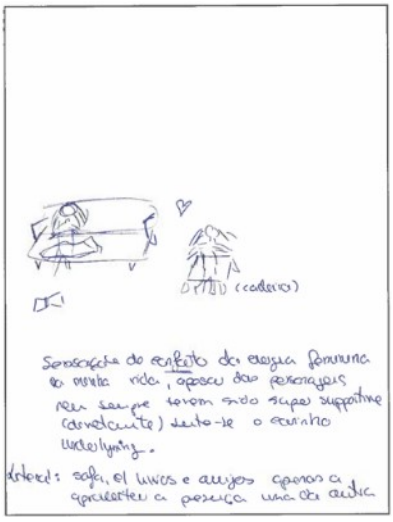
Como exposto anteriormente, uma das faces do questionário foi dedicada à elaboração de um desenho ou qualquer expressão gráfica por parte dos espectadores que ilustrasse a sensação geral com que ficaram da peça. Reflete-se aqui sobre esses resultados.

As respostas dos espectadores mostraram-se bastante diversas, ainda que tenham sido evidentes algumas abordagens comuns. Uma delas foi a ilustração de corações e caras felizes demonstrando a satisfação com a peça. Outra abordagem comum foi o desenho de elementos elusivos ao feminino e à amizade, ilustrando silhuetas femininas acompanhadas de descrições como "irmandade" e "*girlhood*".

Relevam também alguns dos desenhos que ilustraram o cenário, demonstrando a sua importância no imaginário da peça. Estas ilustrações comprovam como o cenário constituiu um elemento central na experiência da peça por parte dos espectadores, cuja sensação geral foi materializada através da representação dos elementos cenográficos (Figuras 48 e 49).



48 - Desenho questionário nº 133 (2024)



49 - Desenho questionário nº 134 (2024)

Pela extensão e diversidade de respostas a este desafio, foram selecionados alguns dos desenhos mais disruptivos em relação aos restantes e que poderão suscitar reflexões mais profundas acerca daquilo que o espectador absorveu sobre a peça.

Em primeiro lugar, assinala-se um conjunto de desenhos que, no fundo, são representações do objeto como comunicador da mensagem. Estas ilustrações mostram como a peça foi eficiente em cumprir o seu objetivo de explorar o poder comunicativo do inanimado, do material, do objeto, e que papel estes ocupam na nossa vida.

Seja através das roupas ou de outros objetos presentes na cenografia, estes desenhos evidenciam como o espectador foi levado à reflexão acerca do simbolismo e importância dos objetos na peça (Figuras 50, 51, 52 e 53). Esta reflexão poderá ter despoletado, também, reflexões mais íntimas e profundas em relação às experiências e vivências próprias dos espectadores, contribuindo para uma apreensão da peça mais profunda e marcante.



50 - Desenho questionário nº 128 (2024)



51 - Desenho questionário nº 129 (2024)



52 - Desenho questionário nº 114 (2024)



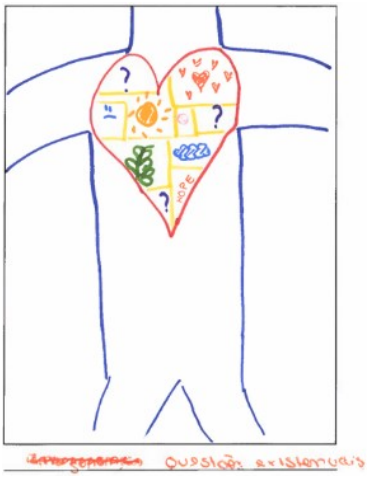
53 - Desenho questionário nº 131 (2024)

Seleciono também três ilustrações que, embora de maneiras distintas, ilustram momentos de introspeção e reflexão pessoal. A primeira (Figura 54), onde está representada uma silhueta feminina em frente ao espelho, não deixa de convocar — segundo a minha interpretação subjetiva — uma espécie de fatalismo ou dor ou caos, através do copo entornado. Representando o próprio espectador ou uma das personagens, esta ilustração parece demonstrar um momento íntimo de autorreflexão, literal ou simbolicamente.

A segunda ilustração (Figura 55), legendada como "Questões existenciais", comunica a diversidade de sentimentos, emoções e dúvidas que nos constituem. Esta resposta parece refletir o caos emocional das personagens, mas estendendo-o a todos nós humanos, ilustrando como faz parte da nossa essência, sendo representado num órgão vital, o coração. Também a terceira (Figura 56) invoca um sentimento de introspeção e procura interna, desta vez representado através da roupa.



54 - Desenho questionário nº 127 (2024)



55 - Desenho questionário nº 126 (2024)



56 - Desenho questionário nº 110 (2024)

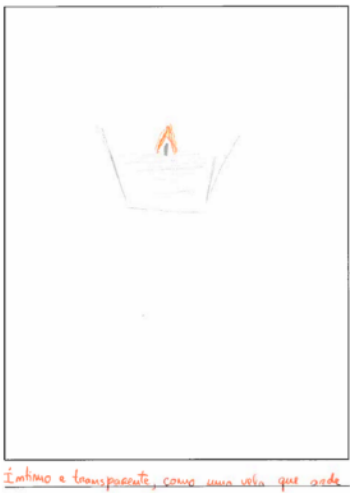
Finalmente, são partilhadas três respostas que se destacam das restantes por serem abordagens mais metafóricas em comparação com as restantes. Fazendo uso da minha interpretação subjetiva, creio que a primeira (Figura 57) pretende comunicar as diferentes fases que marcam a vida de qualquer um. Interpreto o desenho do elemento elusivo a ondas sonoras como uma ilustração dos altos e baixos da vida que caracterizam as vivências das personagens. O desenho de uma casa pequena e humilde parece aludir à intimidade e sensação de conforto e acolhimento que caracterizam o espaço da peça.

Já o segundo desenho (Figura 58) ilustra uma vela, acompanhada da legenda "Íntimo e transparente, como uma vela que arde". Este desenho comunica não só esse ambiente íntimo e caloroso do espaço de cena — o quarto das irmãs —, como a sensação de vislumbrar e entrar dentro da vida pessoal das personagens que nos abrem as portas para as suas inseguranças e segredos, tornando-se *transparentes*.

Por último, a terceira ilustração (Figura 59) evidencia o conforto e o ambiente caloroso e acolhedor que foi criado através do espaço cenográfico e estendido pelo espaço da plateia. Podemos, talvez, argumentar que esta ilustração comprova o sucesso na criação de uma sensação de conforto e intimidade no espectador através da cenografia. Para além de ilustrar alguém satisfeito, faz também alusão ao sentimento de nostalgia que podemos, por sua vez, tomar como referência à história da personagem da mãe.



57 - Desenho questionário nº 124 (2024)



58 - Desenho questionário nº 125 (2024)



59 - Desenho questionário nº 132 (2024)

PERGUNTA 1

De forma a retirar conclusões acerca dos sentimentos e sensações imediatas que o cenário provocou nos espectadores, a pergunta 1 – "Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?" – foi colocada no topo do questionário para que fosse a primeira resposta a ser dada. Visionou-se, assim, obter respostas o mais autênticas possível, levando o espectador a refletir sobre a sua reação inicial aos elementos cenográficos, antes de modificada pelo decorrer do espetáculo.

Sendo uma pergunta aberta, a análise centrou-se em identificar e transcrever as emoções e sensações descritas pelos respondentes, procurando identificar as mais comuns. Assim, formaram-se categorias agrupando as sensações repetidas e sinónimas. Por exemplo, pessoas que exprimiram sentirem-se "confortáveis" ou num ambiente "aconchegante" foram contabilizadas na categoria "Conforto".

Além disso, foram assinaladas as sensações mais divergentes em relação à maioridade, sendo consideradas como pontos de partida úteis para pensar na pluralidade e subjetividade das experiências tidas. Finalmente, retirámos algumas citações diretas das respostas mais densas, observando tanto padrões comuns como exceções e visões díspares da maioria.

Depois da contagem e agrupamento das sensações em categorias, as seguintes foram as mais utilizadas pelos espectadores para descrever a sensação que tiveram ao entrar no espaço da peça:

Conforto — 38 espectadores

Pertença — 28 espectadores

Imersão — 19 espectadores

Entusiasmo — 18 espectadores

Curiosidade — 16 espectadores

Conforto é a sensação mais mencionada pela audiência, indicando que se sentiram à vontade e confortáveis com o espaço de espetáculo. Logo a seguir, surge o sentimento de Pertença, mostrando que os espectadores se sentiram parte do ambiente da peça. Creio que a barreira ténue entre espaço de palco e espaço de plateia — materializada em primeira mão pela escolha do espaço de espetáculo e posicionamento do palco/plateia, criando inevitavelmente uma proximidade entre eles, mas também através da contaminação do auditório com elementos do cenário — contribuiu para esta sensação de pertença e acolhimento do espaço por parte dos espectadores.

"como se estivesse no meu quarto"

"Como se estivesse no quarto da minha irmã"

"Senti-me como se estivesse dentro do quarto e da desarrumação das minhas irmãs!"

"Acolhida automaticamente dentro de um mood mais caseiro e juvenil.

Pareceu o quarto da minha irmã de 15 anos."

"Senti que o espaço era familiar, nada me era estranho"

Em terceiro lugar, surge a sensação de Imersão, sugerindo que a cenografia efetivamente envolveu o público no universo da peça, fazendo-os sentir "dentro do quarto".

"como se fossemos parte do cenário"

"no interior da peça, como se fizesse parte"

"Senti-me dentro da peça"

"Senti-me acolhida e que ia entrar verdadeiramente na história"

"Senti que estava dentro da peça, no quarto com as meninas"

"Num ambiente familiar, como se fizesse parte da peça"

Os espectadores partilharam terem sentido Entusiasmo, algo que atribuo maioritariamente ao facto de estarem à espera de ver uma peça do teatro e não necessariamente relacionado com o espaço cenográfico. No entanto, o cenário pode ter contribuído para esse entusiamo, tal como indica a quinta sensação mais usada pelos espectadores: a Curiosidade. Poderemos talvez argumentar que o espaço cenográfico contribuiu para despertar o interesse e curiosidade dos espectadores para assistirem ao desenrolar da peça.

"...Dá vontade de olhar para tudo"

"Menos confusa pois o título tornou-se mais claro. Surpreendida por ter "props" ao meu lado."

"Senti-me ansiosa por não saber o que esperar"

"com vontade de saber mais"

Por outro lado, esta pergunta demonstrou outras perspetivas por parte dos espectadores como a sensação de desconforto e estranheza – "Senti-me como um intruso porque o espaço remetia para um lugar íntimo no qual ainda não estava confortável". Outras sensações descritas mais singularmente foram: a nostalgia, a harmonia, a inspiração, a segurança, a feminidade e ainda que se sentiam como se estivessem "num filme".

PERGUNTA 2

A pergunta 2, que solicitava aos respondentes descreverem o cenário em três palavras, foi analisada de uma forma mais quantitativa. Depois da recolha das respostas, foi determinada a frequência da menção das palavras e construída uma nuvem de palavras (Figura 60). Na nuvem, o tamanho das palavras é proporcional à frequência com que foram utilizadas pelos espectadores.



60 - Nuvem de palavras associadas às respostas da Pergunta 2 (elaborada pela autora (2024))

Como podemos concluir através da imagem, na sua maioria, os espectadores caracterizaram o espaço como acolhedor, colorido, criativo e bonito. Outros adjetivos comumente usados foram: original, realista, confortável e divertido. As respostas a esta pergunta comprovaram a eficiência do cenário em criar um ambiente acolhedor e reflexivo da essência da peça.

PERGUNTA 3

Como dito anteriormente, a terceira pergunta foi elaborada com o propósito de direcionar a atenção do respondente para a própria peça de forma mais holística, e não apenas para a cenografia. Além disso, a pergunta abria a oportunidade de obter respostas espontâneas sobre o papel dos elementos cenográficos no destaque de certos momentos da peça.

A pergunta “Que momento da peça te ficou na memória e porquê?” suscitou, obviamente, respostas focadas na peça de teatro em geral, pelo que selecionámos apenas as respostas que, de uma maneira mais óbvia, referiam o impacto da cenografia na experiência do espectador.

Dois dos espectadores selecionados mencionaram o momento em que as três amigas leem o diário da mãe (“onde as três “enchem” o sofá”), sob olhar da mãe. Ambas estas respostas salientam a presença da mãe a olhar pelas filhas, mostrando como a escolha dos espaços de palco foram úteis no cruzamento das vidas das três amigas e da mãe e na provocação de reflexões por parte dos espectadores.

Por outro lado, foram também comuns as expressões de reflexão em relação ao valor simbólico e emocional das roupas, mostrando que o cenário foi bem-sucedido a levantar as questões pretendidas pela dramaturgia. A consideração acerca do valor que damos àquilo que é inanimado — o objeto — provocou também um sentimento de identificação, permitindo que os espectadores se identificassem com a peça: "Gostei particularmente do monólogo da Margarida, uma vez que associar uma peça de roupa, um elemento do cenário, atribuindo-lhe todo um outro significado torna-o memorável." e "Quando percebi que não sou a única pessoa a ligar sentimentos a peças de roupa/objetos.".

Outros espectadores mencionaram a confusão do cenário ao descrever a memória marcante da peça, atribuindo-lhe não só o valor de autenticidade, mas também um valor simbólico: "(...) O quarto está completamente desarrumado, tudo espalhado pelo chão, tanto objetos das irmãs como alguns da mãe, mas no momento nada disso importa, o que importa são os laços que elas sempre vão ter com a mãe e mesmo entre elas. Foi bonito." e "Quando antes de abrir a mala da mãe deitam tudo ao chão e o cenário fica completamente desfeito porque transmitiu muita realidade dentro de um processo de arrumar-se para sair.".

Finalmente, assinalo ainda duas respostas dadas pelos espectadores cujo momento marcante passa também pelo impacto da envolvente criada cenograficamente:

"Ao entrar na peça adorei ver a roupa pendurada, pois fez com que a peça toda fizesse sentido. Durante a peça adorei o paralelismo entre as filhas e a mãe e como o cenário ia mudando."

"Assim que percebi que a mãe tinha falecido e todas aquelas roupas estavam associadas a memórias e vivências da mãe. Todas as peças de roupa mencionadas no diário estavam expostas, adorei isso!"

PERGUNTA 4

A análise à pergunta "Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?" passou por examinar a frequência dos aspetos referidos pelos espectadores, as citações mais notáveis e a coocorrência desses aspetos para tirar conclusões significativas.

As respostas foram categorizadas em vários aspetos caracterizadores da influência do cenário na experiência dos espectadores para identificar os aspetos mais comuns e impactantes da cenografia. Essas categorias são:

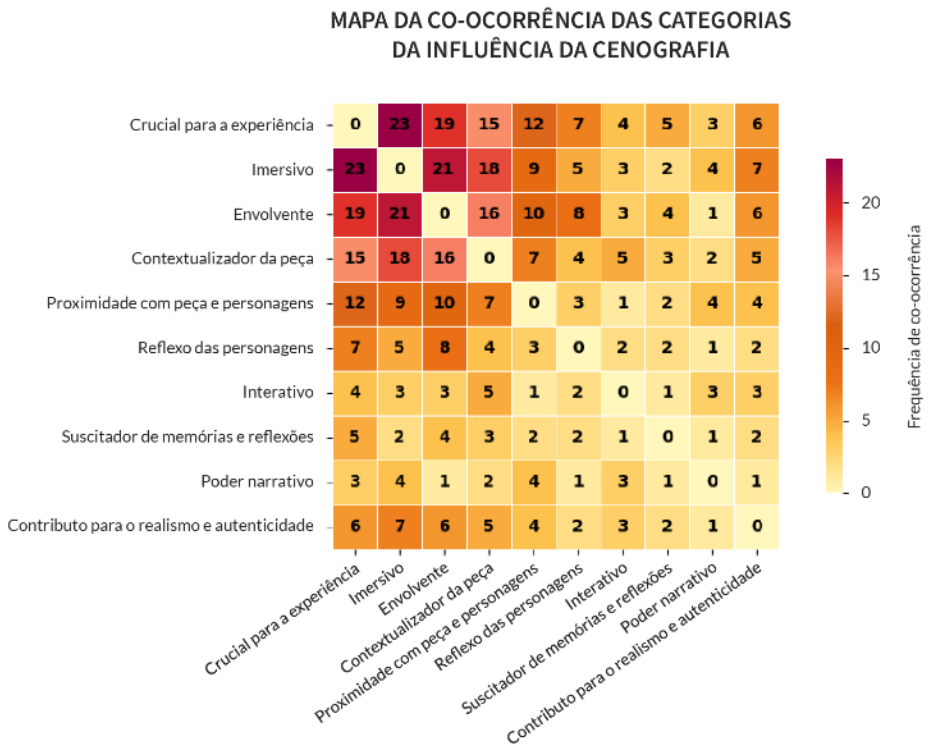
- Envolvente — refere-se às respostas que consideraram o cenário o elemento responsável pela sensação de envolvimento e pertença na peça.
- Imersivo — refere-se às respostas que atribuíram ao cenário a característica de imersividade, referindo terem-se sentido dentro e parte da história.
- Crucial para a experiência — refere-se às respostas que consideraram o cenário um elemento crucial na sua experiência, referindo ter tido um impacto positivo.
- Interativo — refere-se às respostas que consideraram o cenário interativo na relação entre cena-espectador.
- Proximidade com a peça e personagens — refere-se às respostas que mencionaram como o cenário permitiu o estabelecimento de uma sensação de proximidade e intimidade para com as personagens e a própria história.
- Contextualização da peça — refere-se às respostas que abordaram o caráter informativo do cenário, referindo como funcionou como um suporte para a contextualização não só da história da peça, mas também das personagens.
- Contributo para o realismo e autenticidade — refere-se às respostas que mencionaram como o cenário contribuiu para a credibilidade e realismo da história, fazendo a experiência parecer autêntica e verdadeira.

- Suscitador de memórias e reflexões — refere-se às respostas que aludiram a memórias e reflexões pessoais suscitadas pelo cenário, provocando emoções no espectador.
- Poder narrativo — refere-se às respostas que consideraram que o espaço cenográfico da peça narrou uma história por si só.
- Reflexo das personagens — refere-se às respostas que mencionaram como o próprio cenário refletiu as personalidades e estados de espírito das personagens.

A categoria onde foram incluídas mais respostas foi a "Crucial para a experiência", mencionada 69 vezes, destacando que muitos espectadores consideraram a cenografia como um elemento central da sua experiência. Em seguida, a categoria "Imersivo" teve 45 menções, indicando que a cenografia foi eficaz em imergir profundamente o público e fazê-lo sentir-se parte do mundo da peça. Esta conclusão é comprovada com o número de menções da categoria "Envolvente" - 38 menções - provando que o espaço cenográfico transportou os espectadores para o mundo da peça. Com o mesmo número de menções está a categoria "Contextualização da peça", refletindo como a cenografia contribuiu para situar o público no ambiente e ideias da peça. Da mesma forma, "Proximidade com a peça/personagens" foi mencionada 36 vezes, sugerindo que a cenografia facilitou o estabelecimento de conexões mais próximas entre a plateia e as personagens e universo da peça.

As categorias menos mencionadas incluíram "Interativo", "Suscitador de memórias e reflexões" e "Poder narrativo", indicando experiências mais únicas ou matizadas. Estas categorias fornecem *insights* sobre elementos mais específicos da cenografia que se destacaram para espectadores individuais e podem ilustrar aspetos da cenografia que provocam um pensamento mais profundo ou um envolvimento por parte de um espectador mais reflexivo e único.

Uma exploração mais profunda dos dados revela que certas categorias foram frequentemente mencionadas simultaneamente nas respostas, sugerindo uma possível correlação entre as mesmas (Figura 61).



61 - Heatmap da co-ocorrência das categorias da influência da cenografia (elaborada pela autora (2024))

Como vemos através do gráfico[6], "Imersivo" e "Crucial para a experiência" concorreram várias vezes, indicando que, quando os espectadores consideraram a cenografia imersiva, também a percecionaram como uma parte crucial da sua experiência geral. Talvez pela própria afinidade das sensações, também as categorias "Envolvente" e "Imersivo" apresentaram uma frequência alta de coocorrência.

[6] Um heatmap é um gráfico que utiliza cores para representar a intensidade de valores numa matriz de dados. Ele facilita a identificação de padrões, concentrações ou variações em grandes conjuntos de dados, atribuindo geralmente cores mais quentes (como o vermelho) aos valores mais altos, e cores frias ou tonalidades mais claras aos valores mais baixos. Neste gráfico, cada célula mostra a frequência de co-ocorrência entre duas categorias da influência da cenografia. As categorias estão listadas tanto nas linhas quanto nas colunas, e a intensidade da cor indica a força da relação entre elas.

Da mesma forma, “Contextualização da peça” e “Envolvente” foram frequentemente mencionados em conjunto, implicando que quando a cenografia foi considerada como uma contribuição para a definição do contexto da peça, também foi considerada como importante na criação de uma atmosfera envolvente e cativante.

Por outro lado, categorias como “Reflexo das personagens” e “Contributo para o realismo e autenticidade”, que foram menos conscientemente percebidos e articulados pelos espectadores, têm correlações moderadas com a categoria “Crucial para a experiência”.

Podemos articular que o facto de o cenário apresentar elementos de realismo, formando um ambiente credível aos olhos do espectador, e, simultaneamente, refletir os estados de espírito e personalidade das personagens, contribuiu para o sentimento de uma melhor experiência graças à cenografia por parte dos espectadores. Esta ideia confirma-se através da citação retirada de uma das respostas: "Ser uma representação de um quarto tão real tornou a experiência muito mais verdadeira.".

A análise de citações específicas dos entrevistados proporciona uma compreensão mais profunda de como diferentes elementos da cenografia influenciaram o público. A categoria “Crucial para a experiência” foi particularmente enfatizada em várias respostas, onde os espectadores partilharam como a cenografia elevou a narração da história e o espetáculo. Um participante descreveu que "O cenário influenciou a 100% a experiência da peça, foi como se eu estivesse dentro da ação do teatro.", enquanto outros expressaram como a cenografia "complementou perfeitamente, pintou o que nos era dito em palco…" e "…acho que melhorou a minha perceção e envolvência na peça".

Na perspetiva da imersão, um espectador expressou como a cenografia o fez “…sentir num mundo diferente, confortável e mágico”, refletindo como cenografia foi eficaz em transportar o público para o universo da peça, criando uma sensação de maravilha e imersão. Outro participante observou que “estar tão próximo da ação e do cenário intensificou tudo”, o que pode ser demonstrativo da influência da proximidade física na ampliação da experiência imersiva. Além disso, foi apontado por um dos espectadores a facilidade e fluidez com que foi realizada essa imersão no imaginário da peça, referindo que "…ajudou a entrar no mundo da peça. Não tive de "tentar".".

Podemos também analisar as ligações emocionais que a cenografia despoletou entre cena e espectador observando as respostas como "Senti-me relacionado e humano." e, ainda, o facto de "Ser fisicamente desconfortável e um pouco "caótico" visualmente permitiu que a peça me tocasse num nível superior de profundidade emocional".

Estas ligações emocionais incluem também o sentimento de proximidade e de identificação com as personagens que a cenografia permitiu, levando os espectadores a partilharem que "Sinto que é uma reprodução de inúmeros momentos que passo com as minhas amigas..." e que "...aproximou-me da realidade da vida daquelas 3 raparigas". Por outro lado, a cenografia suscitou reflexões pessoais acerca das temáticas da peça: "Sinto que acentuou a importância e relação que temos com a roupa".

Finalmente, partilho duas respostas que creio terem demonstrado uma reflexão mais profunda por parte dos espectadores acerca do espaço cenográfico e a sua influência na sua experiência. Estas respostas abordaram aspetos da cenografia que foram desenhados intencionalmente por mim e serviram de corroboração relativamente ao seu impacto e eficiência.

A primeira - "Sinto que funcionou como uma espécie de figurante. O facto de não ser estático e as atrizes interagirem com ele ajudou a peça a ser mais cativante." — demonstra o caráter participativo que o espaço cenográfico desempenhou, sendo considerado quase como um ator adicional.

A última considero que é um bom resumo de alguns dos aspetos emocionais que procurámos comunicar por via da cenografia: "O cenário é um reflexo de quem as personagens são e aquilo pelo qual estão a passar. Acho que o cenário foi bastante enriquecedor para a história porque permitiu demarcar a separação entre as irmãs e a mãe e porque o quarto espelhava a pressa em sair, mas também como elas se sentem perdidas, seja na escolha de roupa ou por causa das saudades que sentem da mãe.".

Em conclusão, a análise dos dados proporciona uma compreensão abrangente de como a cenografia parece ter influenciado a experiência do público nesta peça de teatro. Mostra que a cenografia não foi um elemento de fundo passivo, mas um contribuinte ativo para a imersão, o envolvimento emocional e a profundidade narrativa do espetáculo.

4.3. SEGUNDA ITERAÇÃO

INTRODUÇÃO

Surgindo da oportunidade de colaborar com o Tubo de Ensaios, a primeira iteração da peça *Pronta-A-Vestir* constituiu um primeiro teste de aplicação dos conceitos estudados ao longo da investigação teórica. Além disso, foi uma fonte produtiva de *feedback* do público que permitiu uma avaliação da eficiência e impacto destes conceitos e estratégias estudadas no contexto prático.

Partindo daqui, é elaborada a segunda iteração da peça, também baseada nos objetivos definidos na anterior. Desta vez atenuando as restrições de prazo de execução e orçamento, foram refinadas as ideias e a conceptualização da primeira iteração. Foi procurado, de forma mais intencional, pôr a investigação realizada em prática e aplicar os conceitos e ferramentas estudados para envolver o espectador a um nível mais profundo. Como tal, as ideias concebidas focaram-se sempre no potencial de interação dos elementos cenográficos com o espectador e como moldariam a sua experiência.

Assim, esta segunda iteração procura contribuir igualmente para a consolidação da vertente teórica que serve de base às explorações práticas, partindo das aprendizagens e conclusões retiradas pela execução e medição de impacto da primeira iteração.

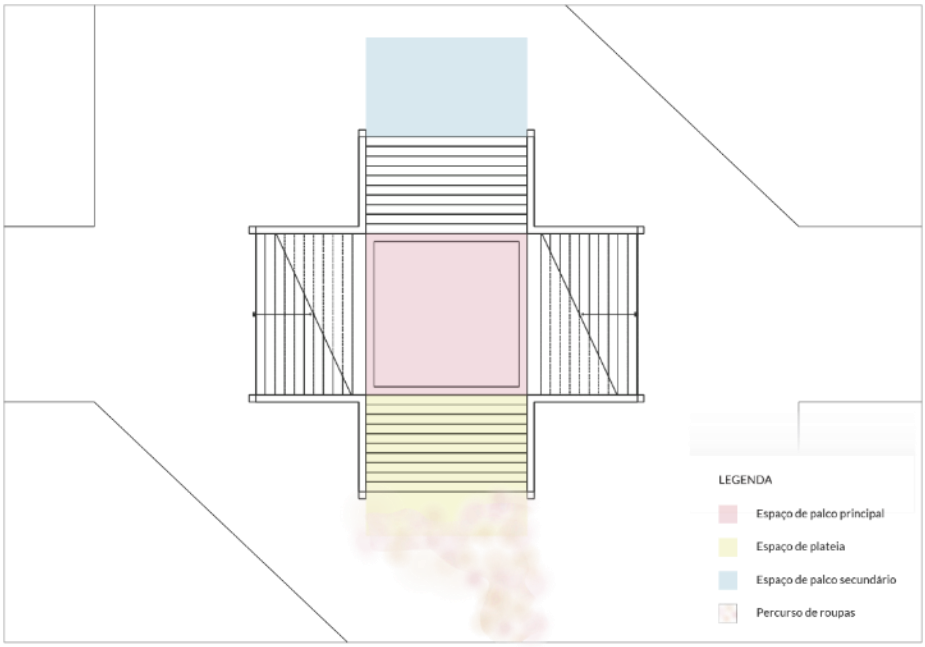
ESPAÇO E PERCURSO

A primeira decisão passou por escolher o espaço de exibição da peça, mantendo-se o sítio onde foi exibida a primeira iteração. Fazia todo o sentido projetar a peça do grupo de teatro da FFUL num espaço da Faculdade, visto que é o lugar que lhes pertence, onde ensaiam e onde têm feito as suas exibições desde a sua criação. Dentro dos espaços da faculdade, tendo disponíveis auditórios, salas de aulas, salas multiuso e outros espaços, optei por trabalhar no espaço escolhido originalmente pelo grupo.

Precisamente pelos seus desafios e potencialidades, motivou-me para trabalhar numa solução que se adequasse àquele espaço, tendo em mente as restrições do contexto da faculdade. Além disso, a informalidade do espaço e o efeito de proximidade que causou entre palco e plateia — comprovadas pelas respostas dos espectadores aos questionários — reforçou a ideia de o reiterar.

Considerando a composição do espaço como elemento central na conceção da cenografia (cf. 3.1. Espaço), também eu comecei por tomar decisões acerca da posição dos palcos e da plateia, optando por manter a disposição da primeira iteração, mas intervindo, agora, nos espaços percorridos pelos espectadores até chegarem ao auditório. Assim, mantivemos o espaços de palco nas zonas que ocuparam na primeira iteração, separando-os agora através de planos verticais de cabides suspensos, sobre os quais vamos entrar em detalhe de seguida.

Com a intenção de mergulhar o espectador no universo da peça desde o primeiro instante, foi concebido o desenho do percurso através de roupas espalhadas pelo chão, algumas metendo-se no caminho percorrido pelos espectadores e obrigando-os a desviarem-se ou pisá-las (Figura 62). Referenciando Gordon Craig (Howard, 2002), acabou por ser uma tentativa de "desenhar com os pés tanto como com as mãos". Com isto, pretendi suscitar no espectador uma sensação de intrusão, criando a consciencialização de estarem a ocupar um espaço íntimo de alguém, cujos pertences habitam e dominam aquele espaço, impondo a sua presença.



62 - Planta de zonas da proposta da segunda iteração da peça Pronta-A-Vestir (2024) (elaborada pela autora (2024))

Este caminho de roupas, chegando ao espaço da plateia, contamina-o também, ocupando alguns assentos, obrigando o espectador a interagir com as roupas através do tato (Figura 63). Esta interação foi concebida com a intenção de explorar a dimensão corporal da experiência do espectador, pondo em prática os conceitos de empatia cinestésica, de cognição, de experiência corporificada e, obviamente, de provocação dos sentidos. Invoca-se também uma sensação de partilha e coabitação entre espectador e adereço, entre humano e material, entre o vivo e o inanimado, comunicando, assim, reflexões e mensagens pretendidas pela dramaturgia.



63 - Visualização 3D da zona de entrada para o espaço de plateia (elaborada pela autora (2024))

Acerca da posição escolhida para o auditório, tomou-se de novo as escadas existentes como assentos para os espectadores. Esta decisão, que na primeira iteração foi tomada de uma forma mais intuitiva e superficial, ganhou, nesta segunda iteração, um significado e justificação mais profundos.

A colocação dos espectadores sentados em almofadas nas escadas, visou criar um outro momento potenciador de experiência e cognição corporificadas. O ato de sentar no chão, de improvisar conforto, e de partilhar um espaço reduzido remete para momentos passados em casa de amigos ou família, onde acabamos por nos sentar no chão por não haver mais lugar nenhum, a ouvir histórias e a partilhar o tempo.

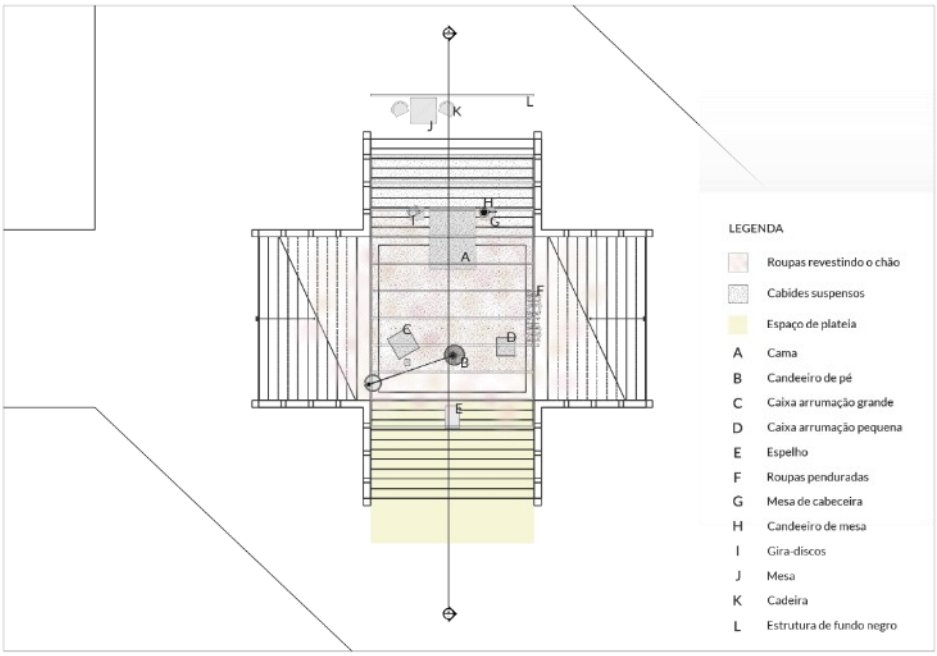
Este ato facilita a integração do ambiente casual e íntimo pretendido na consciência do espectador, levando-o a sentir-se num espaço acolhedor e descontraído do qual faz parte. O estado emocional subconsciente que é despoletado pela integração deste ambiente através da experiência corporificada abre caminho para uma abertura e disposição emocional por parte dos espectadores.

Assim, sentindo-se num espaço seguro e acolhedor, a plateia fica mais aberta à mensagem e às emoções provocadas pela peça, catalisando as conexões entre os estímulos recebidos pela peça e as memórias e vivências próprias dos espectadores, relevantes para a sua experiência, como foi estudado anteriormente.

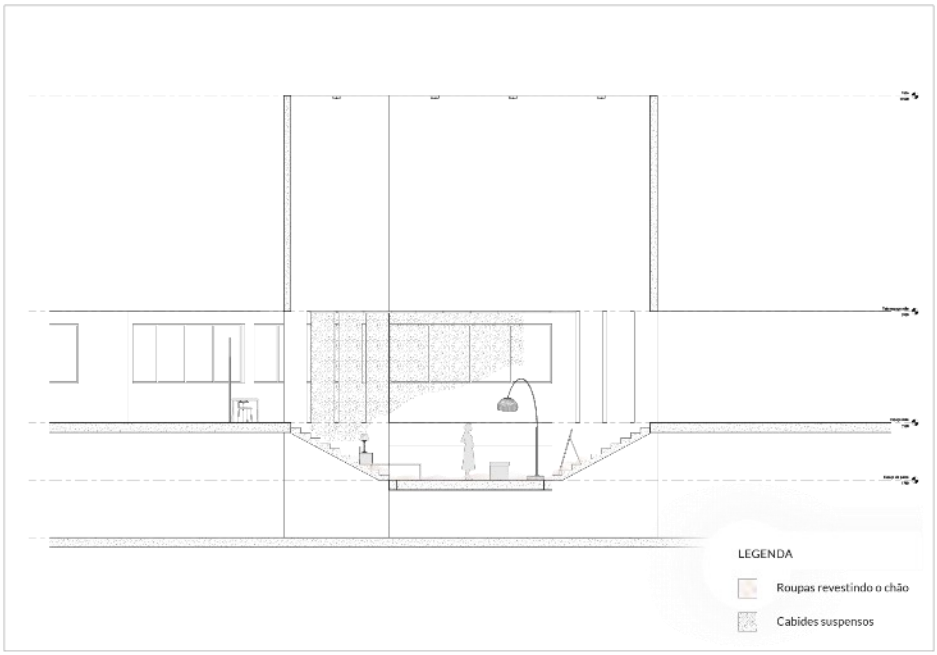
Além disto, é relevante apontar a proximidade entre os próprios espectadores, cuja perceção é influenciada pelas dinâmicas de grupo que surgem em contextos como este. A presença de outras pessoas, especialmente em tal proximidade física, pode dar luz àquilo que Bennett (1997) chama de "consciência coletiva". Para isto, contribui também o facto de a plateia estar inevitavelmente iluminada pela iluminação de palco, o que poderá potenciar a sensação consciente de estarem a partilhar um espaço e momento com terceiros.

PROPOSTA

A cenografia projetada foca-se em dois elementos principais: os cabides e a roupa. Desta forma, foram despidos todos os adereços e equipamento desnecessários à peça, dando enfâse aos elementos principais. A escolha de eliminar os elementos não necessários à peça procurou também dar espaço aos espectadores para construírem o quarto à sua maneira através da sua própria imaginação. De seguida se apresentam as devidas visualizações do cenário proposto (Figuras 64, 65 e 66).



64 - Planta de proposta (elaborada pela autora (2024))



65 - Corte AA' da proposta (elaborada pela autora (2024))



66 - Visualização 3D da proposta (elaborada pela autora (2024))

ROUPA

Começando pela roupa, que guia o espectador até ao auditório e coabita com ele nesse espaço, também ela tem uma presença significativa no espaço de palco principal. O chão do palco é coberto de roupas espalhadas de forma descuidada, revestindo-o completamente (Figura 67). No final de contas, a roupa é o principal símbolo da história da peça e, como tal, fez todo o sentido que desempenhasse um papel relevante na cenografia.

A decisão de colocar a roupa no chão, tanto no espaço de palco como na plateia, ao invés de, por exemplo, suspendê-la, foi tomada com a intenção de a transformar numa espécie de performer adicional. Explorando as ideias de Kantor que, em vários projetos, concebia adereços que condicionavam e influenciavam a própria ação dos atores (cf. 3.2. Objeto), pretendi utilizar a roupa como condicionador da ação e movimento das personagens.

Uma vez que duas das três personagens usam saltos altos no decorrer da ação, circular num espaço coberto de roupa, dificultará subtil, mas inevitavelmente as suas deslocações. Este obstáculo ténue materializa a forma como a perda de alguém importante condiciona as nossas ações e forma de ser a partir daí, conceito presente na dramaturgia da peça. Embora continuemos a conseguir movimentarmo-nos — no caso dos atores —, a avançar com a nossa vida — no caso das personagens —, esses movimentos, essa forma de ser transforma-se, já não é mais aquilo que foi antes da perda.

Além disso, o revestimento do chão com a roupa silencia os ruídos do calçado das personagens, substituindo os tapetes utilizados na primeira iteração, e abre oportunidades para novas dinâmicas em cena. Um exemplo disso é o monólogo da Ema, onde ela descreve a sua relação com sapatos altos e no final os calça. Enquanto ela fala, as duas outras personagens deslocam a roupa, criando uma passerelle desimpedida, onde Ema desfila no final do monólogo com os sapatos altos calçados.

Nesta dinâmica, o barulho dos saltos contra o pavimento de pedra ganha outra importância, estimulando o sentido da audição dos espectadores. Adicionalmente, a interação das personagens com os elementos do cenário estimula a reflexão por parte do espectador entre o real e imaginário, e poderá provocar momentos de atenção/distração produtivos, como apontado por McKinney (2008).

Utilizar a roupa como revestimento contribui também para a criação de um espaço acolhedor e íntimo, substituindo a frieza, dureza e impessoalidade do pavimento de pedra pela suavidade, conforto e calor dos têxteis. Este elemento pretende ainda representar o tumulto emocional por qual as personagens estão a passar, e o caos da preparação para o evento para o qual estão atrasadas.

Podemos ainda apontar como a roupa auxilia no controlo acústico do espaço. Por motivos de coesão e simplicidade, escolheram-se roupas dentro de uma paleta de cores restrita por forma a controlar a confusão visual do cenário. Os tons escolhidos para a paleta comunicam a identidade das personagens e contribuem para a criação do espaço caloroso que é o quarto das irmãs.



67 - Visualização 3D da proposta com vista mais aproximada (elaborada pela autora (2024))

CABIDES

Como referido anteriormente, o papel dos cabides na peça começou por ser concebido como uma divisória entre o espaço de palco principal (onde ocorre a maioria da ação) e o espaço de palco secundário (onde ocorrem as cenas da mãe) que funcionaria em simultâneo com efeitos de luz.

Depressa a ideia evoluiu para a criação de uma estrutura que fosse preenchida por cabides suspensos de forma a limitar a altura do átrio e, ao mesmo tempo, criar uma separação física e mental entre o espaço principal e secundário. É importante salientar que a estrutura foi projetada como solução para atenuar a escala do espaço, cujo pé direito tem dimensões muito elevadas.

Esta característica atribui ao espaço uma sensação de monumentalidade e grandiosidade contrária àquilo que é o espaço da dramaturgia, um espaço íntimo e humilde. Assim, a manipulação da escala dos elementos cénicos e do espaço contribui na construção da ilusão que projetamos para o espectador, conseguindo evocar sensações no espectador mais eficientemente do que objetos e representações demasiado literais.

Os cabides estarão iluminados ao longo da ação no espaço principal, criando brilhos pelo reflexo da luz neles. Durante a ação no espaço secundário, as luzes que iluminam o espaço principal e os cabides apagam-se, focando a atenção do espectador no que se passa atrás, vendo a silhueta dos cabides em negativo (Figura 68).

Numa perspetiva mais concetual, quando brilhantes, os cabides enchem o espaço de uma "magia nostálgica", que através do efeito da luz equilibra a escuridão do vazio deixado pelo desaparecimento das roupas neles — que, por sua vez, representa o vazio deixado nas filhas pela morte da mãe. Quando apagados, durante os monólogos da mãe, os cabides são uma sombra, uma teia de objetos em negativo, condicionando inevitável e permanentemente a perceção dos espectadores — assim como a perda da mãe condiciona a vida e comportamento das filhas.

Em geral, a sua presença constante (com e sem iluminação) representa a marca que é deixada pela partida de alguém querido, relacionando-se com o constante peso que as irmãs suportam pela partida da mãe, enaltecido pelo facto de os cabides estarem suspensos. No fundo, a dualidade entre luz e escuridão representa as transições entre a realidade e o sonho/memórias, contribuindo para aquilo que é a performatividade da luz (cf. 3.3. Luz e escuridão).



68 - Visualizações 3D da comparação entre iluminação nos diferentes espaços de palco (elaborada pela autora (2024))

De um ponto de vista mais técnico, os cabides foram uma das ferramentas utilizadas para influenciar a perceção dos espectadores. Além de manipularem a perceção do espaço arquitetónico, permitem controlar a perceção dos espaços de palco através dos jogos de luz. Quando acesas, as luzes do espaço de palco principal tornam o espaço de palco secundário num lugar difícil de ver, quase num "buraco negro", longe do foco da atenção dos espectadores. No entanto, quando apagadas, o foco de atenção do espectador é deslocado para o espaço de palco secundário, que parece surgir distante e longínquo, abrindo uma espécie de portal no tempo.

Relativamente à atenção, podemos relacionar o efeito dos cabides – pelo seu leve movimento e pela interação com a luz - com o tipo de atenção *punctum* que ocorre quando um detalhe atrai a atenção do espectador e o move para além da apreciação, despertando uma resposta mais aguçada e individual através de uma reação emocional ou visceral.

COMPLEMENTOS

Como dito anteriormente, foram eliminados alguns adereços utilizados na primeira iteração cuja função não é essencial como: a secretária e cadeira, o charriot (substituído por um varão suspenso pela estrutura concebida), os tapetes e o banco.

O espelho foi mantido no meio da audiência, tal como na primeira iteração, mas substituído por um vidro com emoldurado. Assim, representa a forma e função de um espelho, mas permite aos espectadores verem através dele. Além de ser uma forma de integrar o espectador no cenário pela sua colocação no espaço de plateia, o espelho de vidro pretende também provocar o confronto entre o real e o ilusório. Mesmo cientes da ilusão e irrealidade, os espectadores aceitam o vidro como um espelho, cedendo à ficção. Por outro lado, à caixa dos itens da mãe adicionou-se outra semelhante, que armazena o mesmo tipo de objetos, servindo as duas de assento para as personagens durante a peça.

Para a criação do ambiente do quarto foi projetada uma estrutura que aproveita o suporte oferecido pelas escadas para se assemelhar a uma cama. Esta cama foi concebida com uma altura de 60cm de modo a provocar a suspensão dos pés das personagens quando se sentam nela. Por não chegarem ao chão com os pés, as personagens assemelham-se a crianças, imbuindo-as da inocência que foi perdida depois da morte da mãe. As mesas de cabeceira — igualmente suportadas nas escadas, tendo apenas os pés da frente — são adereços a manter por permitirem colocar adereços com um papel significativo na peça, como o gira-discos e o pequeno candeeiro, servindo também de apoio para os adereços manipulados pelos atores ao longo da peça.

Além disso, foram incluídos dois candeeiros – um de pé e outro de mesa – que serão manipulados pelos atores ao longo da peça, desligando-os para os monólogos da mãe e voltando a ligá-los para a ação principal. Esta escolha da gestão da iluminação ser feita pelos atores pretende provocar uma colisão entre a imaginação dos espectadores e a sua consciência da realidade, trazendo ao de cima o confronto entre a sua disposição a acreditar na ilusão do espetáculo e a consciência de aquilo que é – uma ilusão. A presença dos candeeiros permite também criar dinâmicas no início e final da peça, marcando o começo da ação e a saída final das personagens de uma forma mais próxima e íntima em relação aos espectadores.

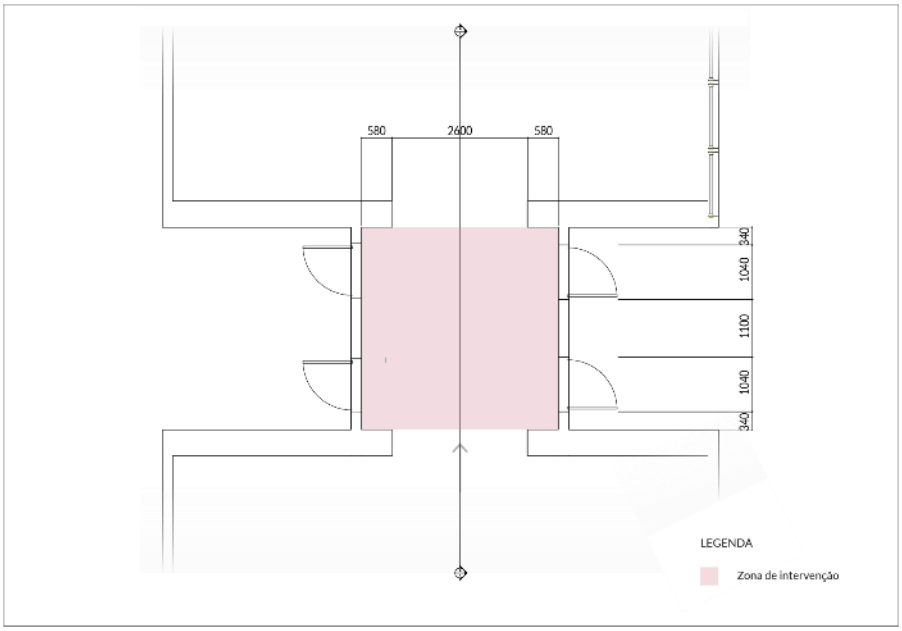
4.4. FEIRA HOMEING

A Homeing é um evento anual organizado pela Exponor, em Lisboa, que se concentra em design de interiores, hotelaria e soluções para habitação. Organizado principalmente para profissionais de arquitetura e design de interiores, o evento reúne marcas exclusivas e especialistas da área para apresentar os seus produtos. Além disso, o evento é complementado pelo segmento *Let's Talk About…* , onde ocorrem palestras de diferentes especialistas.

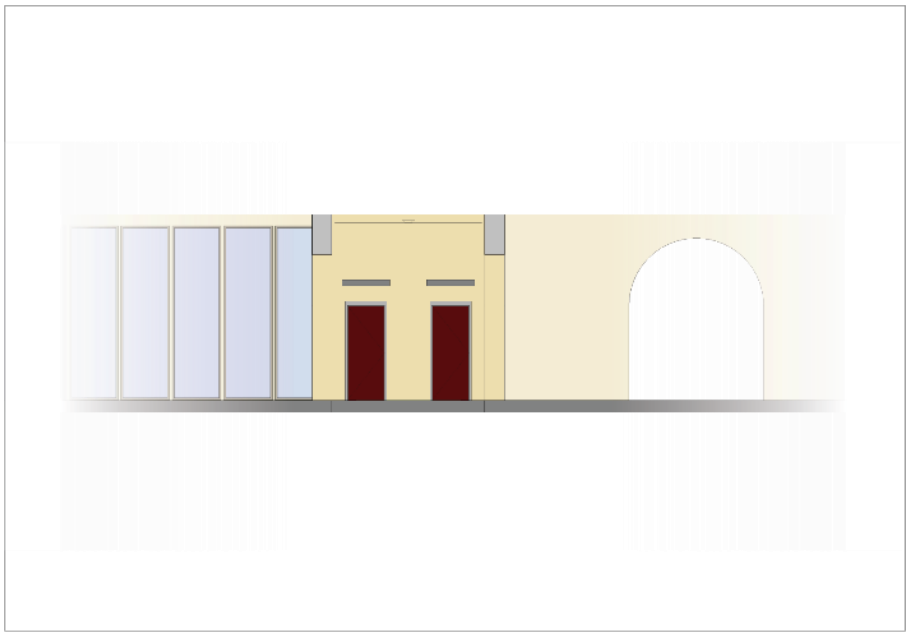
A edição de 2024 tomou lugar no Pavilhão Carlos Lopes, com o tema central *Storytailors*, destacando o papel dos designers como criadores de espaços que contam histórias e "são palcos e condicionadores de vivências e histórias de vida" (*Evento - Homeing*, 2024). Pela afinidade entre o tema desta edição da Homeing – *Storytailors* – e a temática do presente trabalho de projeto, foi estabelecida uma colaboração, de onde surge a instalação que materializa a exploração da presente investigação num contexto de cenografia expandida.

Assim, foi explorado o potencial da cenografia para influenciar a experiência do espectador, desta vez num contexto fora do teatro. O objetivo consistiu em criar uma instalação que explorasse os conceitos cenográficos investigados nesta dissertação, testando-os na prática. O principal desafio foi como desenhar uma experiência relevante para os visitantes da feira aplicando esses conceitos, e ao mesmo tempo comunicar aquilo que é a essência da peça *Pronta-A-Vestir*, num contexto de prática cenográfica que vai para além dos limites do teatro, o de cenografia expandida.

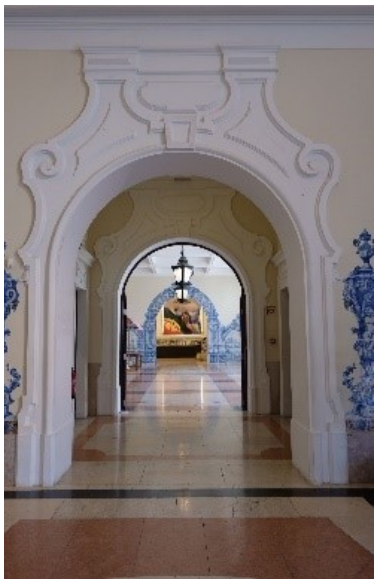
Começando pelo espaço alocado à instalação, o *foyer* sul, este é essencialmente um espaço de passagem (Figuras 69 e 70). Com uma composição quadrangular, o espaço contem nas laterais portas para espaços de carácter mais técnico. Como tal, havia várias restrições quanto ao espaço disponível para ocupar dados os acessos a essas portas que se tinham de manter tal como a passagem ampla e desimpedida para atravessamento dos visitantes (Figuras 71 e 72).



69 – Planta da zona de intervenção (elaborada pela autora (2024))



70 - Corte AA' da zona de intervenção (elaborada pela autora (2024))



71 - Vista frontal da zona de intervenção (fotografado pela autora (2024))



72 - Zona de intervenção (fotografado pela autora (2024))

Pelas características do espaço, o foco colocou-se em desenvolver uma instalação que funcionasse como um percurso que os visitantes percorrem, aproveitando a funcionalidade do atravessamento necessário para experienciar a instalação em movimento, ao longo desse percurso. Tendo em mente essa ideia de desenhar o percurso do visitante, e comunicando ao mesmo tempo as temáticas principais da peça Pronta-A-Vestir, concebe-se uma estrutura de cabides suspensos.

A escolha dos cabides, enquanto objeto portador de significado e de referência à peça, baseia-se não só nas suas propriedades materias – por ser um material leve e versátil, capaz de produzir diversas configurações no espaço –, mas também pela amplitude de simbolismos que podem ser traçados com a dramaturgia da peça.

Para o processo de determinação dos cabides como "protagonista" da instalação contribuiu também o trabalho da artista germano-venezuelana Gertrud Goldschmidt (Gego). Ao longo da sua carreira, Gego explorou a linha começando através do desenho mas rapidamente passando para a materialização dessas explorações tridimensionalmente, representando-a através do fio de aço inoxidável, como sucede nas suas obras *Reticulárea*.

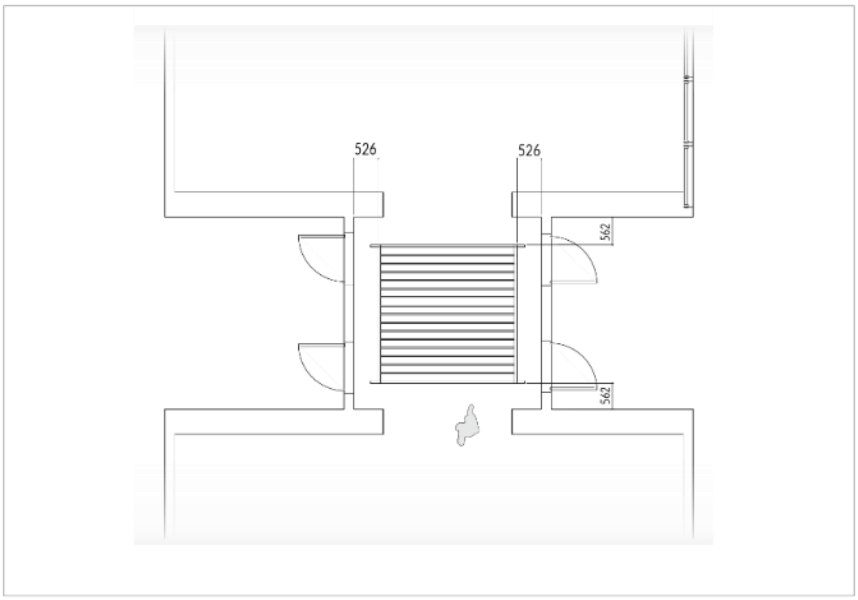
Uma dessas materializações foi a escultura *Reticulárea cuadrada* (1977), uma coluna que se eleva a mais de três metros e meio, flexível e suspensa no espaço. É uma obra dinâmica e cinética, de extrema transparência – "Uma estrutura aérea sem peso, de grande austeridade nos meios e reduzida a linhas essenciais." (*Reticulárea*, n.d.).



73 - Exposição "Gego. Measuring Infinity" (2023-2024), Guggenheim Bilbao (retirado do website Guggenheim Bilbao (n.d.))

O trabalho de Gego comprova também o potencial de materiais como o fio de aço inoxidável — semelhante aos cabides agora propostos — na construção de massas tridimensionais com um caráter cinético. Estabelecem-se assim pontos de cruzamento entre o seu trabalho e a instalação concebida para a Homeing, que, por sua vez, explora a suspensão de cabides como uma massa que não só envolve o visitante mas também guia o seu percurso.

Assim, o volume resulta da criação de vários planos verticais de arcos ao longo do *foyer* constituídos por cabides em suspensão (Figura 75). O contorno em forma de arco criado pelos planos verticais marca através do espaço vazio o percurso do visitante, guiando-o de uma sala para a outra.



74 - Planta de proposta para a instalação na Homeing (elaborada pela autora (2024))



75 - Instalação Pronta-A-Vestir (fotografada por Leonor Fonseca (2024))

Através desta intervenção, pretendeu-se ilustrar os aspetos centrais da peça como a dicotomia entre a leveza dos cabides — pelo seu material e enaltecida pelo facto de estarem suspensos — e o peso emocional que eles representam. Também o contraste entre a presença e o desaparecimento — na dramaturgia, o desaparecimento da mãe, no espaço, o desaparecimento das roupas nos cabides — foi ilustrado através da instalação.

Por outro lado, foi concebido o funcionamento deste volume de cabides como um portal — materializado pela forma de arco e pela própria natureza do espaço — através do qual as personagens das filhas acedem às memórias e vivências que partilharam com a mãe. Ao mesmo tempo, pela suspensão dos cabides pretendeu-se fazer ligações com o conceito de perda presente na peça. Como a perda da mãe é algo que pende inevitavelmente sobre as irmãs e molda os seus percursos e personalidade, também a suspensão e disposição dos cabides molda e condiciona agora o percurso dos visitantes.



76 - Pormenor da instalação Pronta-A-Vestir (fotografado por Leonor Fonseca (2024))

O aspeto geral da instalação, que visto de longe é subtil e passa despercebido, vai-se tornando cada vez mais complexo à medida que o visitante se vai aproximando. Quando o visitante a atravessa, todo aquele caos e multiplicidade de formas que se cruzam tornam-se nítidas, representando o caos interno de cada personagem.

Finalmente, foi importante para a integração da instalação no espaço interior do pavilhão em questão, respeitar a sua caracterização arquitetónica, para a qual os arcos de volta perfeita são um importante elemento. A projeção da instalação com o "vazio" em forma de arco funcionou como referência à arquitetura do espaço e também como forma de enaltecer o ponto de fuga característico do pavilhão.

Concluindo, pretendeu-se evocar a história da dramaturgia e o conceito cenográfico proposto ao longo do percurso que o participante faz, adaptando a construção do cenário ao espaço em que está inserido, tirando vantagem dele pela utilização da forma do arco e pelo enaltecimento do ponto de fuga característico do pavilhão. A própria presença do visitante transforma a instalação, seja pelo toque nos cabides ou pela simples brisa do seu movimento, transformando-se os visitantes em participantes, e a instalação numa espécie de organismo vivo, em constante mutação.

Embora não tenha sido realizada uma medição formal do impacto, as reações observadas, tanto de forma direta quanto indireta, comprovam a relevância da intervenção cenográfica neste contexto fora do teatro. A interação dos visitantes com a instalação, bem como os comentários recebidos, evidenciaram a aprovação e a adequação da instalação, materializando o potencial do design de espaços na narração de histórias.

CAPÍTULO 5: CONCLUSÕES

Movido pela intenção de perceber de que forma pode o designer "alcançar o intangível através de meios tangíveis" (Svoboda, 1993), o presente trabalho de projeto constitui uma investigação e exploração sobre o potencial do material e do espaço para enriquecer a experiência do espectador, despoletando sensações e emoções mais profundas — , conforme a problemática apresentada na introdução. Partindo de uma abordagem interdisciplinar que incluiu referências teóricas da neurociência e da fenomenologia, a investigação procurou confirmar que a cenografia, para além de definir o ambiente físico da performance, desempenha um papel crucial na mediação da relação entre o espectador e a narrativa.

Para corresponder aos subobjetivos 1 e 2, foram reunidos os conceitos que contribuem para a definição de cenografia, permitindo delinear o espectro desta disciplina e construindo a base para a compreensão da sua evolução histórica. Assente nisto, foram determinados os limites de investigação do presente trabalho de projeto, guiando o foco da exploração teórica e prática.

No seguimento do que estabeleceu o subobjetivo 3, ao longo da investigação foi abordada a evolução histórica da cenografia, começando pelas suas raízes no teatro grego, até à modernidade, onde autores como Adolphe Appia e Edward Gordon Craig redefiniram a prática cenográfica. Estes pioneiros romperam com o realismo tradicional, abrindo caminho para uma cenografia mais abstrata, expressiva e, sobretudo, orientada para o espectador como um agente ativo e emancipado na criação de significado.

O conceito de "cenografia expandida", introduzido no século XXI, reflete uma transformação não só no espectro da cenografia mas também na forma como o público interage com o espaço e com a narrativa, substituindo o *significado* pela *relação* que se estabelece entre espectador e espaço, para o que foi central a proposta de McKinney e Palmer (2017). Esta análise histórica — que contribuiu para o cumprimento dos subobjetivos 2 e 3 — permitiu-nos observar como a cenografia foi progressivamente ganhando autonomia, passando de acessório a conteúdo, constituindo o elemento gerador da performance e o seu principal significado, confirmando-se a validade da proposta de Aronson (2017).

Através da análise histórica da cenografia, foi possível traçar o rumo da evolução da relação entre cena e espectador. Isto formou a base para a compreensão do presente estado da disciplina da cenografia no que toca a esta relação que, por sua vez, se caracteriza por convocar o público para um contacto mais próximo com a cenografia — concretizando assim o estabelecido no subobjetivo 4. Assim, o espectador tem hoje um papel mais central e ativo no espetáculo e, consequentemente, na conceção da cenografia.

Ao encontro do subobjetivo 5, a investigação lança também luz sobre a importância da neurociência e da fenomenologia na compreensão dos processos perceptivos, emocionais e de construção de significado envolvidos na experiência do espetáculo. Os estudos de António Damásio e as ideias de Merleau-Ponty, em particular, forneceram uma base teórica sólida para compreender como o cérebro humano processa estímulos sensoriais na interação com o exterior, e a relação inseparável entre a experiência física e a consciência. O trabalho de Di Benedetto traça a ponte entre as conclusões de Damásio e a cenografia, investigando como esses estímulos podem ser manipulados pelo cenógrafo para induzir estados emocionais específicos no público. O estudo das dimensões corporais e cognitivas da experiência do espectador mostraram-se cruciais e eficientes na criação de uma experiência mais rica e profunda por parte dos espectadores nos projetos práticos deste trabalho.

Para cumprir o subobjetivo 6, foram analisados os elementos-chave na relação entre cena-espectador que constituem, no fundo, as ferramentas das quais o cenógrafo se mune para construir o espaço cenográfico e desenhar a experiência da plateia. Entre espaço, objeto, luz e escuridão, escala, cinética e projeção digital, foram analisados casos-exemplo da aplicação destes elementos e a forma como moldaram o espetáculo e a receção por parte dos espectadores. Esta análise complementou, de uma forma mais prática, as conclusões retiradas na investigação precedente mais focada na perceção do espectador.

Como referido no começo deste trabalho de projeto, o design e a cenografia são práticas que se aproximam e intersetam, ambas enraizadas na experiência humana. As duas convergem na utilização do material e do físico como meio para a criação de produtos e espaços capazes de elevar a experiência do utilizador/espectador. Assim, ao longo da investigação teórica foram sendo estabelecidos pontos de ligação entre a prática cenográfica e o design, refletindo sobre como as estratégias e conceitos utilizados na cenografia se mostram também relevantes para o design.

O objetivo centrou-se em perceber como pode o designer criar espaços e produtos que ressoem a um nível mais profundo, utilizando a cenografia como meio de extrair conclusões transversais à prática do design. Através de exemplos práticos, cumpriu-se assim o subobjetivo 7 ao estabelecer estes pontos de ligação, comprovando a relevância de avaliar as abordagens e pesquisas contemporâneas na ciência perceptual e prática referente à cenografia, e de examinar as conclusões quanto à sua possível pertinência em relação ao design.

O estudo teórico suportou o projeto prático, a cenografia da peça *Pronta-A-Vestir*, que explora a capacidade do espaço cenográfico contribuir para o impacto emocional da performance, exponenciando a experiência do espectador. Confluindo para o cumprimento do objetivo geral, o projeto *Pronta-A-Vestir* explora e testa as estratégias determinadas para criar um espaço cenográfico capaz de elevar a experiência corporal e cognitiva do espectador, contribuindo para o valor narrativo do espetáculo. Este projeto foi inserido tanto no contexto do teatro como fora dele, num contexto expandido, sendo materializado através de uma instalação na feira de interiores, Homeing.

A primeira iteração, que incluiu um primeiro projeto de cenografia, a sua produção e a realização de um questionário, no contexto do teatro, demonstrou ser um teste primário útil da aplicação das estratégias investigadas. Além disso, foi também uma fonte valiosa de *feedback* em relação à influência da cenografia na experiência da peça. As respostas aos questionários efetuadas nessa primeira iteração iluminaram os modos de pensamento e os sentidos acionados pela cenografia ao longo da peça, estabelecendo os elementos e dinâmicas que mais tocaram os espectadores.

Os dados recolhidos sugeriram como a incorporação de oportunidades para o envolvimento emocional e reflexivo dos participantes, concebendo elementos que suscitem memórias e reflexões pessoais, pode enriquecer a experiência do público. Pela análise dos dados, tornou-se também evidente a importância do cenário na imersão e contextualização dos espectadores, marcando significativamente a experiência geral dos mesmos.

Além disso, pensar na cenografia não como apenas um elemento de fundo, mas como um elemento que conta ativamente a história e reflete os estados internos dos personagens, demonstrou adicionar profundidade e camadas à narrativa. Assim, a análise destes dados evidenciou como a cenografia foi tida como um contribuinte ativo na imersão e envolvimento emocional por parte dos espectadores, adicionando profundidade narrativa ao espetáculo.

Esta análise serviu de base para o segundo projeto de cenografia referente à peça *Pronta-A-Vestir*, onde foram assimiladas as conclusões retiradas da primeira iteração. Nesta segunda proposta cenográfica, os princípios e conceitos estudados ao longo da investigação teórica foram aplicados de uma forma mais consistente e madura.

Cruzando as conclusões do estudo teórico com o *feedback* recebido na primeira iteração, surge a proposta refinada da cenografia da peça, onde a utilização dos elementos cenográficos foi invariavelmente focada na sua interação com o espectador e em como estes moldariam a sua experiência.

Esta iteração resultou num projeto demonstrativo de como o entendimento das dimensões cognitiva e corporal da experiência do espectador, aplicada através dos elementos-chave na relação entre a cena e o público, pode potenciar a criação de espaços com um impacto sensorial e emocional mais profundo, ampliando a experiência do espectador.

Aplicado ao contexto de cenografia expandida, o projeto *Pronta-A-Vestir* materializou-se numa instalação que pretendeu não só comunicar a essência da peça de teatro, mas também explorar a aplicação dos conceitos estudados num contexto externo ao teatro, concebendo uma experiência relevante para os visitantes da feira Homeing. Isto foi feito através da integração do espaço envolvente da instalação e do recurso ao simbolismo dos cabides, desenhando uma experiência sensorialmente relevante para o participante.

A instalação *Pronta-A-Vestir* na Homeing comprovou a relevância da intervenção cenográfica em espaços fora do teatro. A transposição dos principios utilizados no contexto do teatro para o contexto da feira mostrou-se eficiente, resultando numa instalação que efetiva o potencial do design de espaços na narração de histórias.

Concluindo, este trabalho de projeto procurou ilustrar como o espaço cenográfico pode contribuir para a narrativa e impacto emocional da performance, ampliando a experiência do espectador. A aplicação dos conceitos e princípios estudados no foro prático comprovou a sua relevância e eficiência, abrindo portas para um maior reconhecimento da cenografia na conceção do espetáculo.

Estas conclusões podem abrir portas para uma discussão sobre como pode o design, por sua vez, influenciar a experiência e vivências dos seus utilizadores. Pela afinidade entre as disciplinas do design e da cenografia, é relevante pensar como aplicar os conceitos estudados, como as dimensões corporais e cognitivas da perceção e os elementos-chave na relação entre cena e espectador, no campo do design.

No fundo, também o designer prioriza a experiência humana, seja ela em relação a um espaço, a um produto ou a uma aplicação, razão pela qual faz sentido compreender de que forma a podemos potenciar, criando experiências e utilizações mais significativas.

Partindo do contexto da cenografia, este trabalho de projeto permitiu-nos uma base suficientemente consistente para refletir sobre a capacidade do design ampliar o impacto emocional da experiência das pessoas, sejam elas espectadores ou utilizadores. Comprova ainda o potencial do design na construção de narrativas que solidificam a relação entre design e utilizador, tornando-a numa interação mais rica e profunda.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acharya, S., & Shukla, S. (2012). Mirror neurons: Enigma of the metaphysical modular brain. *Journal of Natural Science, Biology and Medicine*, 118–124. https://doi.org/10.4103/0976-9668.101878

Albright, T. D. (2015). Perceiving. *Daedalus*, *144*(1), 22–41. https://doi.org/10.1162/DAED_a_00315

All that there is. (2024). *Theatre and Performance Design*, *10*(1–2), 122–133. https://doi.org/10.1080/23322551.2024.2330849

Alves, W. (2020, July). *Tadao Ando's Church of The Light*. https://www.arckit.co.uk/blogs/news-1/tadao-ando-s-church-of-the-light

Anunciação, C. (2020). *Neurônios-espelho: A arquitetura cerebral da empatia* [Article]. LinkedIn. https://www.linkedin.com/pulse/neurônios-espelho-arquitetura-cerebral-da-empatia-carla-anunciação/

Appia, A. (1983). *Oeuvres complètes*. Age d'homme. https://books.google.pt/books?id=ckNZAAAAMAAJ

Aristóteles. (2013). *Poetics*. OUP Oxford. https://books.google.pt/books?id=pFYlIO671Z0C

Armel, K. C., & Ramachandran, V. S. (2003). Projecting sensations to external objects: Evidence from skin conductance response. *Proceedings. Biological Sciences*, *270*(1523), 1499–1506. https://doi.org/10.1098/rspb.2003.2364

Aronson, A. (2000). *American Avant-Garde Theatre*. Routledge.

Aronson, A. (2006). Looking Into the Abyss: Essays on Scenography. *Bibliovault OAI Repository, the University of Chicago Press*, *47*. https://doi.org/10.1017/S0040557406220301

Aronson, A. (2010). The Future of Scenography. *TD&T: Theatre Design & Technology*, *46*(1).

Aronson, A. (2017). Foreword. In *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. Bloomsbury Publishing Plc. https://doi.org/10.5040/9781474244428

Aronson, A. (Ed.). (2018). *The Routledge companion to scenography*. Routledge.

Artaud, A. (1958). *The Theater and Its Double*. Grove Press.

Baars, B. J. (1997). *In the Theater of Consciousness: The Workspace of the Mind*. Oxford University Press. https://books.google.pt/books?id=RTpmQkXoUMEC

Bablet, D., & Woodward, D. (1966). *The Theatre of Edward Gordon Craig*. Routledge, Chapman & Hall, Incorporated. https://books.google.pt/books?id=v0kpAAAACAAJ

Bangle, C. (2014). *The Vision*. Big Bench Community Project. https://bigbenchcommunityproject.org/en/the-vision

Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Farrar, Straus and Giroux. https://books.google.pt/books?id=yT0iaUzDmIUC

Baugh, C., Carver, G., & Fergusson, C. (2013). Gordon Craig and Improvements in Stage Scenery, 1910: Edward Gordon Craig and Patent 1771. *Scenography International*.

Beacham, R. C. (1987). *Adolphe Appia: Theatre Artist*. Cambridge University Press. https://books.google.pt/books?id=8QVsQgAACAAJ

Beacham, R. C. (1989). *Adolphe Appia: Essays, Scenarios, and Designs*. UMI Research Press.

Bennett, S. (1997). *Theatre Audiences: A Theory of Production and Reception*. Routledge. https://books.google.pt/books?id=3vqRbjkvvr4C

Beowulf Boritt on Creating the World of Moss Hart with His Tony-Nominated "Act One" Set. (2014). [Video recording]. Broadwaycom. https://www.youtube.com/watch?v=DRu3Sg9r7FM

Bergman, G. M. (1977). *Lighting in the Theatre*. Almqvist & Wiksell International. https://books.google.pt/books?id=M66GAAAAIAAJ

Boesiger, W. (Ed.). (1995). *Le Corbusier Œuvre complète Volume 2: 1929-1934*. Birkhäuser. https://doi.org/doi:10.1515/9783035602876

Bosse, T., Jonker, C. M., & Treur, J. (2008). Formalisation of Damasio's theory of emotion, feeling and core consciousness. *Consciousness and Cognition*, *17*(1), 94–113. https://doi.org/10.1016/j.concog.2007.06.006

Bowman, N. A. (1964). The Ideal Theatre: Emerging Tendencies in Its Architecture. *Educational Theatre Journal*, *16*(3), 220–229. JSTOR. https://doi.org/10.2307/3204663

Bradshaw, M. R. (2016). Faith Healer by Brian Friel. *The London Magazine*. https://thelondonmagazine.org/faith-healer-donmar-warehouse/

Braun, E. (1998). *Meyerhold: A Revolution in Theatre*. University of Iowa Press.

Braun, E. (2016). *Meyerhold on Theatre* (4th ed.). Bloomsbury Publishing.

Brockett, O. G., & Hildy, F. J. (2014). *History of the Theatre*. Pearson. https://books.google.pt/books?id=S7QNngEACAAJ

Brook, P. (1968). *The Empty Space*. Atheneum.

Brown, J. R. (2001). *The Oxford Illustrated History of Theatre*. Oxford University Press. https://books.google.pt/books?id=c1DjpRm6IkMC

Burian, J. (1974). *The Scenography of Josef Svoboda*. Wesleyan University Press.

Burian, J. (2000). *The Secret of Theatrical Space: The Memoirs of Josef Svoboda*. Applause Theatre Books. https://books.google.pt/books?id=h9PnGAAACAAJ

Carlson, M. (2014). *Theatre: A Very Short Introduction*. Oxford University Press. https://books.google.pt/books?id=wowdBAAAQBAJ

Castanheira, J. M. P. (2015). *Da evolução da cenografia e do design de cena, na relação cena-espectador. (Contribuições na obra cenográfica de José Manuel Castanheira)*. Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Cavendish, D. (2013). Punchdrunk: Plunge into a world of extraordinary theatre. *The Telegraph*. https://www.telegraph.co.uk/culture/theatre/theatre-features/10127892/Punchdrunk-plunge-into-a-world-of-extraordinary-theatre.html

Chabris, C., & Simons, D. (2010). *The invisible gorilla: And other ways our intuitions deceive us.* (pp. xi, 306). Crown Publishers/Random House.

Cherry, K. (2023). Consciousness in Psychology. *Verywellmind*. https://www.verywellmind.com/what-is-consciousness-2795922#toc-functions-of-consciousness

Cinestesia. (n.d.). In *Oxford Languages*. Oxford University Press. https://www.google.com/search?client=opera&q=cinestesia+definição&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8

Clap, S. (2016). Faith Healer review – Brian Friel's masterly test of faith. *The Guardian*. https://www.theguardian.com/stage/2016/jul/03/faith-healer-donmar-observer-review

Columbus, N. (2012). Stage and Screen: Nikki Columbus on "The Wooster Group in Fillm and Video." *Artforum*. https://www.artforum.com/columns/nikki-columbus-on-the-wooster-group-in-film-and-video-199537/

Craig, E. G. (1911). *On the Art of the Theatre*. Routledge.

Crary, J. (2001). *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. MIT Press. https://books.google.pt/books?id=TNqMEAAAQBAJ

Crowther, P. (1993). *Art and Embodiment: From Aesthetics to Self-consciousness*. Clarendon Press. https://books.google.pt/books?id=iNSvik_6G3sC

Dadich, S. (Director). (2017). *Abstract: The Art of Design; Es Devlin—Stage Design* [Documentary]. Netflix. https://www.youtube.com/watch?v=jo4aAVjuh2o

Damasio, A. (2001). Fundamental feelings. *Nature*, *413*(6858), 781–781. https://doi.org/10.1038/35101669

Danto, A. C. (1991). Description and the phenomenology of perception. In *Visual Theory*. Polity.

De Kort, Y., & Veitch, J. (2014). From blind spot into the spotlight Editorial to the special issue 'Light, lighting, and human behaviour.' *Journal of Environmental Psychology*, *39*. https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2014.06.005

Devlin, E. (Director). (2022). *How We Made It: The Olivier Rains for The Crucible* [Video recording]. National Theatre. https://www.youtube.com/watch?v=tvNxesAUI1E

Dezeen (Director). (2014). *Aldo Rossi "didn't believe that form follows function" says Alberto Alessi* [Video recording]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=VRfwaBJyi8E

Di Benedetto, S. (2010). *The provocation of the senses in contemporary theatre*. Routledge.

Di Benedetto, S. (2017). Cognitive Approaches to Performance Design, or How the Dead Materialize and Other Spectacular Design Solutions. In *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. Bloomsbury Publishing Plc. https://doi.org/10.5040/9781474244428

Di Benedetto, S. (Ed.). (2018). Scenography and the senses: Engaging the tactile, olfactory, and gustatory senses. In *The Routledge companion to scenography*. Routledge.

Dixon, S. (2007). Space, Metamorphosis and Extratemporality in the Theatre of Robert Lepage 1. *Contemporary Theatre Review*, *17*, 499–515. https://doi.org/10.1080/10486800701605128

Dukore, B. F. (1989). *Death of a Salesman and The Crucible*. Humanities Press International. https://books.google.pt/books?id=rPxZAAAAMAAJ

Dundjerović, A. S. (2007). *The Theatricality of Robert Lepage*. McGill-Queen's University Press. https://books.google.pt/books?id=g3Jtt5yEXT0C

Evento—Homeing. (2024). Homeing Exponor. https://homeing.exponor.pt

Fischer-Lichte, E., & Jain, S. (2008). *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Taylor & Francis. https://books.google.pt/books?id=qIF9AgAAQBAJ

Franqueira, S. (2019). The contemporary scenography as an introspective architecture. *Persona – Revista Do Departamento de Teatro e Cinema Da ESAP*, 8.

Gallese, V. (2001). The "shared manifold" hypothesis. From mirror neurons to empathy. *Journal of Consciousness Studies*, *8*, 33–50.

Garner Jr, S. (2001). *Theater and Phenomenology*. 20.

Gazzaniga, M. S. (2008). *Human: The Science Behind What Makes Us Unique*. HarperCollins. https://books.google.pt/books?id=5doCZ4GDJ3UC

Gibson, E. (2017). Es Devlin creates bowl-shaped set as backdrop for virtual reality-themed play. *Dezeen*. https://www.dezeen.com/2017/03/07/es-devlin-map-backdrop-set-design-ugly-lies-the-bone-play-virtual-reality-london-national-theatre/

Gleveckas-Martens, N., & Crisan, E. (2013). *Somatosensory System Anatomy*. Medscape. https://emedicine.medscape.com/article/1948621-overview?form=fpf

Gropius, W. (1924). *The Theater of the Bauhaus*. Wesleyan University Press.

Hann, R. (2018). *Beyond Scenography* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429489136

Hannah, D., & Harsløf, O. (2008). *Performance Design*. Museum Tusculanum.

Hartnoll, P. (1967). *The Oxford Companion to the Theatre*. Oxford University Press. https://books.google.pt/books?id=A9HQAAAAMAAJ

Hewitt, B. (1962). *Adolphe Appia's Music and the Art of the Theatre*. University of Miama Press, Coral Gables, Florida.

Hewitt, B. (1981). *Adolphe Appia's "Music and the Art of the Theatre."* University of Miami Press. https://books.google.pt/books?id=NyI7zgEACAAJ

Holmberg, A. (1996). *The Theatre of Robert Wilson*. Cambridge University Press,.

Howard, P. (2002). *What is Scenography?* Routledge.

Innes, C. (1998). *Edward Gordon Craig: A Vision of Theatre*. Harwood Academic Publishers. https://books.google.pt/books?id=VuTb0py4axQC

Innes, C. (2003). *Avant Garde Theatre: 1892–1992*. Taylor & Francis. https://books.google.pt/books?id=6GeKAgAAQBAJ

Jays, D. (2017). Dangerous dreams: The mind-blowing world of designer Bunny Christie – in pictures. *The Guardian*. https://www.theguardian.com/stage/2017/sep/04/bunny-christie-designs-in-pictures-curious-incident-of-the-dog-in-the-night-time-ink

Jones, R. E. (1941). *The Dramatic Imagination: Reflections and Speculations on the Art of the Theatre*. Theatre Arts Books. https://books.google.pt/books?id=macqAAAAYAAJ

Kantor, T. (1993). *A Journey Through Other Spaces*. Universuty of California Press.

Kaye, N. (2007). *Multi-media: Video, Installation, Performance*. Routledge.

Klossowicz, J. (2002). Tadeusz Kantor's Journey. In *Re: Direction* (1st ed., p. 7). Routledge.

Larson, O. K. (1989). *Scene Design in the American Theatre from 1915 to 1960*. University of Arkansas Press. https://books.google.pt/books?id=_rrFS8pVSHAC

Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic theatre* (Repr). Routledge.

Lindsay, G. W. (2020). Attention in Psychology, Neuroscience, and Machine Learning. *Frontiers in Computational Neuroscience*, *14*, 29. https://doi.org/10.3389/fncom.2020.00029

Lotker, S., & Gough, R. (2013). On Scenography: Editorial. *Performance Research*, *18*(3), 3–6. https://doi.org/10.1080/13528165.2013.818306

Machon, J. (2010). (Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance. *New Theatre Quarterly*, *26*(2), 194–195. Cambridge Core. https://doi.org/10.1017/S0266464X10000321

MacLean, P. D. (1988). Triune Brain. In L. N. Irwin (Ed.), *Comparative Neuroscience and Neurobiology* (pp. 126–128). Birkhäuser Boston. https://doi.org/10.1007/978-1-4899-6776-3_51

McAuley, G. (1999). *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre*. University of Michigan Press. https://books.google.pt/books?id=BiHuAAAAMAAJ

McCallum, W. C. (2024, April). *Attention* [Encyclopedia]. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/science/attention

McClellan, D. (2016). *DesignLives: Davide Groppi at Luminaire Lab*. https://luminaire.com/blogs/illuminate/designlives-davide-groppi-at-luminaire-lab#:~:text=The%20basic%20components%20of%20Davide,the%20theater%20of%20our%20lives.

McKinney, J. (2008). *The nature of communication between scenography and its audiences*.

McKinney, J. (2012). *Empathy and exchange: Audience experience of scenography*.

McKinney, J. (2013). Scenography, Spectacle and the Body of the Spectator. *Performance Research*, *18*(3), 63–74. https://doi.org/10.1080/13528165.2013.818316

McKinney, J. (2018). Seeing Scenography: Scopic regimes and the body of the spectator. In *The Routledge Companion to Scenography* (p. 602). Routledge.

McKinney, J., & Butterworth, P. (2009). *The Cambridge introduction to scenography*. Cambridge University Press.

McKinney, J., & McKechnie, K. (2016). Interview with Katrin Brack. *Theatre and Performance Design*, *2*(1–2), 127–135. https://doi.org/10.1080/23322551.2016.1171602

McKinney, J., & Palmer, S. (2017). *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. Bloomsbury Publishing Plc. https://doi.org/10.5040/9781474244428

Mechane. (2021). In *Wikipedia*. Mechane. (2021). In Mechane. Retrieved June 2, 2024, from https://en.wikipedia.org/wiki/Mechane#:~:text=A%20mechane%20(%2Fˈmɛ,the%20air%2C%20usually%20representing%20flight.

Mielziner, J. (1965). *Designing for the Theatre: A Memoir and a Portfolio*. Atheneum. https://books.google.pt/books?id=pW1QAAAAMAAJ

Moholy-Nagy, S. (1971). *Moholy-Nagy: Experiment in Totality*. MIT Press (MA). https://books.google.pt/books?id=2gCBPwAACAAJ

Molina, J. J. G., Cabezas, L., Copon, M., & Zugasti, A. (2008). *La representation de la representacion*. Grupo Anaya Comercial.

Palmer, S. (Ed.). (2018). Light and Projection. In *The Routledge companion to scenography*. Routledge.

Palmer, S., Graham, K., & Zezulka, K. (2023). On light. *Theatre and Performance Design*, *9*(3–4), 127–130. https://doi.org/10.1080/23322551.2023.2295688

Pavis, P. (2003). *Analyzing Performance: Theater, Dance, and Film*. University of Michigan Press. https://books.google.pt/books?id=c4iEcafdAPIC

Polanyi, M. (1967). *The Tacit Dimension*. Anchor Books. https://books.google.pt/books?id=jwLXAAAAMAAJ

Příhodová, B., McKinney, J., & Lotker, S. (2016). The Prague Quadrennial of Performance Design and Space 2015. *Theatre and Performance Design*, *2*(1–2), 5–16. https://doi.org/10.1080/23322551.2016.1182692

Punchdrunk. (n.d.). Retrieved March 26, 2024, from https://www.punchdrunk.com

Reason, M., & Reynolds, D. (2010). Kinesthesia, Empathy, and Related Pleasures: An Inquiry into Audience Experiences of Watching Dance. *Dance Research Journal*, *42*(2), 49–75. https://doi.org/10.1017/S0149767700001030

Reticulárea. (n.d.). [Museum Website]. MACBA. https://www.macba.cat/en/obra/r4344-reticularea/

Rewa, N. (2004). *Scenography in Canada: Selected Designers*. University of Toronto Press. https://books.google.pt/books?id=EDxVAAAAMAAJ

Reynolds, D., & Reason, M. (2012). Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices. *Theatre Survey*, *55*(2), 264–266. https://doi.org/10.1017/S0040557414000131

Rooney, D. (2017). Act One: Theater Review. *The Hollywood Reporter*. https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/act-one-theater-review-697276/

Roudané, M. C. (2010). Death of a Salesman and the poetics of Arthur Miller. In C. Bigsby (Ed.), *The Cambridge Companion to Arthur Miller* (pp. 63–88). Cambridge University Press.

Sarkela, T. M. (2015). *THE FRAMING OF THE STAGE: THE IMPACT OF THEATER ENVIRONMENTS ON THE EFFECTIVENESS OF THEATRICAL FORM*.

Sauter, W. (2000). *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception*. University of Iowa Press. https://books.google.pt/books?id=QStVAAAAMAAJ

Schneegans, S., & Schöner, G. (2008). 13—Dynamic Field Theory as a Framework for Understanding Embodied Cognition. In P. Calvo & A. Gomila (Eds.), *Handbook of Cognitive Science* (pp. 241–271). Elsevier. https://doi.org/10.1016/B978-0-08-046616-3.00013-X

Schumacher, C. (2004). *Artaud on Theatre*. I. R. Dee.

Shapiro, L., & Spaulding, S. (2021). Embodied Cognition. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2021). Metaphysics Research Lab, Stanford University. https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/embodied-cognition/

Shaughnessy, N. (2013). *Affective Performance and Cognitive Science: Body, Brain and Being*. Bloomsbury Publishing. https://books.google.pt/books?id=GQ6_AQAAQBAJ

Shearing, D. R. (2015). *Audience Immersion and the Experience of Scenography*. University of Leeds (School of Performance and Cultural Industries). https://books.google.pt/books?id=-XI50AEACAAJ

Shepherd, S. (2013). *Theatre, Body and Pleasure*. Taylor & Francis. https://books.google.pt/books?id=ogZTAQAAQBAJ

Shepherd, S., & Wallis, M. (2004). *Drama/Theatre/Performance*. Taylor & Francis. https://books.google.pt/books?id=dNuAAgAAQBAJ

Shyer, L. (1989). *Robert Wilson and His Collaborators*. Theatre Communications Group.

Steinmeyer, J. (2006). *Art and Artifice: And Other Essays of Illusion*. Carroll & Graf Publishers. https://books.google.pt/books?id=3MhqxF9t_zUC

Stockwell, S. (2017). Walking Down Walls: The Visual World of Needles and Opium. *Inside A.C.T*. http://blog.act-sf.org/2017/03/walking-down-walls-visual-world-of.html

Swan, M. (2017). *Grand Designs*. https://mkmswain.files.wordpress.com/2017/07/bunny-christie.pdf

The Wooster Group. (n.d.). *Hamlet* [Theatre Company Website]. The Wooster Group. https://thewoostergroup.org/hamlet

Thelen, E., Schöner, G., Scheier, C., & Smith, L. (2001). The dynamics of embodiment: A field theory of infant perservative reaching. *The Behavioral and Brain Sciences*, *24*, 1–34; discussion 34. https://doi.org/10.1017/S0140525X01003910

Toneelgroep Amsterdam. (2022). [Online post]. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Toneelgroep_Amsterdam

Trimingham, M. (2017). Ecologies of Autism: Vibrant Space in Imagining Autism. In *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. Bloomsbury Publishing Plc.

UBERSFELD, A., & Collins, F. (1999). *Reading Theatre*. University of Toronto Press; JSTOR. https://doi.org/10.3138/9781442679023

Ugly Lies The Bone | Designing a Projected Landscape. (2017). [Youtube video]. National Theatre. https://www.youtube.com/watch?v=9isSyrMS6cc

Unruh, D. (1992). *Towards a New Theatre: The Lectures of Robert Edmond Jones*. Limelight Editions.

Uršič, G. U. (1998). *Josef Svoboda, Scenographer*. Union of the Theatres of Europe. https://books.google.pt/books?id=pjnBzwEACAAJ

Varela, F., Thompson, E., Rosch, E., & Kabat-Zinn, J. (2016). The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience. In *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience* (p. 322). https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262529365.001.0001

Versweyveld, J. (Director). (2014). *Telephone interview with Dorita Hannah* [Video recording].

Wainwright, O. (2022). Es Devlin: 'Has everything I've made been worth the resources? Probably not.' *The Guardian*. https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/sep/19/es-devlins-shrine-to-endangered-species-its-a-celebration-of-londoners-who-arent-human

Weinstein, B. (Ed.). (2018). Stage and Audience: Constructing relations and opportunities. In *The Routledge companion to scenography*. Routledge.

Welton, M. (2011). *Feeling Theatre*. Palgrave Macmillan UK. https://books.google.pt/books?id=jneGDAAAQBAJ

White, G. (2012). On Immersive Theatre. *Theatre Research International*, *37*(3), 221–235. https://doi.org/10.1017/S0307883312000880

Wiens, B. (2010). Modular settings and 'Creative Light': The legacy of Adolphe Appia in the digital age. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, *6*(1), 16. https://doi.org/10.1386

Willett, J. (1964). *Brecht on Theatre*. Hull and Wang.

Willett, J. (1986). *Caspar Neher, Brecht's Designer*. Methuen. https://books.google.pt/books?id=mOdbAAAAMAAJ

Working In The Theatre: Scenic Design. (2015). [Youtube video]. American Theatre Wing. https://www.youtube.com/watch?v=tXYX5YXjYaA&t=782s

ÍNDICE DE FIGURAS

1 - La Cupola (1988) de Aldo Rossi para a Alessi (retirada do website area) 40
2 - Total Theatre (1926) – Desenho por Beth Weinstein com Masoud Sharikzadeh (retirado de Aronson (2018)).....75
3 - Spiral Theatre (1991) - Desenho por Beth Weinstein com Masoud Sharikzade (retirado de Aronson (2018)) 76
4 - Teatro Oficina (1991) - Desenho por Beth Weinstein com Masoud Sharikzadeh (retirado de Aronson (2018)).....77
5 – DQ (2000) no Grande Teatro do Liceu - Desenho por Beth Weinstein com Masoud Sharikzadeh (retirado de Aronson (2018)) 78
6 - "Relações Espaciais" de Ned Bowman (1964) - Desenho por Beth Weinstein (retirado de Aronson (2018)) 79
7 - Tadeusz Kantor, um 'bio-objeto' de Wielopole (1980), Cricot 2 Theatre (retirado de McKinney & Butterworth (2009)).....83
8 - Banco Sella (1957) de Achille Castiglioni (retirado do website VNTG) 84
9 - Katrin Brack, O caso de Esra (2009) (retirado do website PHOEBETHEGREAT (2015)) 85
10 - Katrin Brack, Anatol (2008) (retirado do website PHOEBETHEGREAT (2015)).....85
11 - Adolphe Appia, Orpheu (1913) (retirado do website HIC Arquitectura (2019)).....89
12 - Adolphe Appia, Orpheu (1913) (retirado do website HIC Arquitectura (2019)).....89
13 - Jo Mielziner, desenho do cenário de Death of a Salesman (1949) (retirado do website Artnet (n.d.)).....90
14 - Jo Mielziner, Death of a Salesman (1949) (retirado do website Wikimedia (n.d.)) 91
15 - Josef Svoboda, Tristan und Isolde (1967) (retirado de McKinney & Butterworth (2009)) 93
16 - Josef Svoboda, Owner of the Keys (1962) (retirado do website Svoboda Scenograph (n.d.)).....93
17 - Robert Wilson, Orlando (1989) (retirado do website Robert Wilson (n.d.)) 94
18 - Robert Wilson, Orlando (1989) (retirado do website Robert Wilson (n.d.)) 94
19 - Church of the Light (1998), Tadao Ando (retirado do website Metalocus (2021)) 95
20 - Church of the Light (1998), Tadao Ando (retirado do website Arckit (2020)).....95
21 - Adolphe Appia, Espaço Rítmico, The Staircase (1909) (retirado do website Lo Spazio evocato (2012)) 98

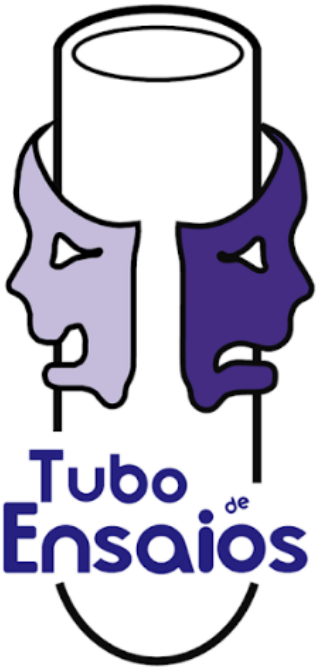
22 - Caspar Neher, Happy End (1929) (retirado do website Kurt Weill Foundation (n.d.)) 100
23 - Caspar Neher, Happy End (1929) (retirado do website Kurt Weill Foundation (n.d.)) 100
24 - Banco do Big Bench Project (2010) de Chris Bangle (retirado do website Visit Cuneese) 101
25 - Es Devlin, Watch the Throne (2012) (retirado de Es Devlin (n.d.)) 102
26 - Es Devlin, Watch the Throne (2012) (retirado de Es Devlin (n.d.)) 102
27 - Josef Svoboda, The Birth of the World: Diapolyekran (1967) (retirado de McKinney & Butterworth (2009)) 105
28 - Josef Svoboda, The Last Ones (1966) (retirado de McKinney & Butterworth (2009)) 105
29 - Edward Gordon Craig, Scenes (Hell) (1907) (retirado de McKinney & Butterworth (2009)) 109
30 - Edward Gordon Craig, Hamlet (1911) (retirado do website Gazeta do Povo (2015)) 109
31 - Beowulf Boritt, modelo do espaço cénico de Act One (2014) (retirado do documentário Working In The Theatre: Scenic Design (2015)) 111
32 - Beowulf Boritt, Act One 2014 (retirado do website Show Motion (n.d.)) 111
33 – Cadeira Spun (2010) de Thomas Heatherwick (retirado do website Finnish Design Shop (2024)) 113
34 - Copo de conhaque Solisti (n.d.) de Marco Sironi (retirado do website Servant (2024)) 113
35 - Candeeiros de mesa SPIN (2019) de Toni Grilo (retirado do website Toni Grilo (2024)) 113
36 - Planta do átrio da FFUL (elaborada pela autora (2024)) 117
37 – Corte AA' colorizado do Átrio da FFUL (elaborado pela autora (2024)) 117
38 - Átrio da FFUL (fotografado pela autora (2024)) 118
39 - Átrio da FFUL (fotografado pela autora (2024)) 118
40 - Planta de zonas da proposta da primeira iteração da peça Pronta-A-Vestir (2024) (elaborada pela autora (2024)) 123
41 – Espaço de palco principal da peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado por Vasco Fernandes (2024)) 124
42 - Elementos do cenário da peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado pela autora (2024)) 125

43 - Espaço de palco principal e plateia da peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado por Vasco Fernandes (2024)) 126
44 - Espaço de palco secundário da peça Pronta-A-Vestir (forografado por Vasco Fernandes (2024)) 127
45 – Ensaio do primeiro monólogo da mãe, peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado pela autora (2024)) 128
46 – Segundo monólogo da personagem da mãe, peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado por Vasco Fernandes (2024)) 129
47 – Quinto monólogo da personagem da mãe, peça Pronta-A-Vestir (2024) (fotografado por Vasco Fernandes (2024)) 130
48 - Desenho questionário nº 133 (2024) 134
49 - Desenho questionário nº 134 (2024) 134
50 - Desenho questionário nº 128 (2024) 135
51 - Desenho questionário nº 129 (2024) 135
52 - Desenho questionário nº 114 (2024) 135
53 - Desenho questionário nº 131 (2024) 135
54 - Desenho questionário nº 127 (2024) 136
55 - Desenho questionário nº 126 (2024) 136
56 - Desenho questionário nº 110 (2024) 136
57 - Desenho questionário nº 124 (2024) 137
58 - Desenho questionário nº 125 (2024) 137
59 - Desenho questionário nº 132 (2024) 137
60 - Nuvem de palavras associadas às respostas da Pergunta 2 (elaborada pela autora (2024)) 140
61 - Heatmap da co-ocorrência das categorias da influência da cenografia (elaborada pela autora (2024)) 144
62 - Planta de zonas da proposta da segunda iteração da peça Pronta-A-Vestir (2024) (elaborada pela autora (2024)) 148
63 - Visualização 3D da zona de entrada para o espaço de plateia (elaborada pela autora (2024)) 149
64 - Planta de proposta (elaborada pela autora (2024)) 151
65 - Corte AA' da proposta (elaborada pela autora (2024)) 151
66 - Visualização 3D da proposta (elaborada pela autora (2024)) 152
67 - Visualização 3D da proposta com vista mais aproximada (elaborada pela autora (2024)) 153

68 - Visualizações 3D da comparação entre iluminação nos diferentes espaços de palco (elaborada pela autora (2024)) 155
69 – Planta da zona de intervenção (elaborada pela autora (2024)) 158
70 - Corte AA' da zona de intervenção (elaborada pela autora (2024)) 158
71 - Vista frontal da zona de intervenção (fotografado pela autora (2024)) 159
72 - Zona de intervenção (fotografado pela autora (2024)) 159
73 - Exposição "Gego. Measuring Infinity" (2023-2024), Guggenheim Bilbao (retirado do website Guggenheim Bilbao (n.d.)) 160
74 - Planta de proposta para a instalação na Homeing (elaborada pela autora (2024)) . 161
75 - Instalação Pronta-A-Vestir (fotografada por Leonor Fonseca (2024)) 161
76 - Pormenor da instalação Pronta-A-Vestir (fotografado por Leonor Fonseca (2024)) 162

APÊNDICE

Seguem-se os documentos complementares à compreensão do presente trabalho de projeto, focados especialmente no detalhamento dos projetos práticos. Juntam-se, ainda, os inquéritos realizados após a primeira iteração do projeto de cenografia Pronta-A-Vestir no contexto do teatro.


Tubo
de
Ensaios

(O palco é um quarto: há mesinhas com naprons e vasos de flores, há tapetes, um charriot, um espelho, um baú, talvez um gira-discos. Amontoando e atirando roupa para aqui e acolá está EMA, simultaneamente exasperada e nervosa. Vai balbuciando e suspirando enquanto procura.)

EMA

Mas onde é que eles se meteram?

Eu podia jurar que os tinha visto…

Porque é que tinham de desaparecer agora…

Anos a apanhar pó-

Onde é que-

Luísa?

Alguém?

LUÍSA

(Grita em voz off.)
Não está no armário!

(EMA continua a procurar. Mudança de luz.)

O VESTIDO DO BAILE

HELENA

O meu vestido do baile do 11º ano era em tons de azul-bebé e branco. Era canelado, com pequenas nervuras, com uma faixa branca à volta da parte de baixo, tipo Cinderela, com um grande laço azul. O único problema era o meu par. Ele tocou à campainha, eu abri a porta e lá estava ele, com um fato azul-bebé, uma camisa branca com folhos e um laço azul. Estávamos iguais. Foi péssimo. Eu não gostava muito dele, mas fui a última da turma a ser convidada para o baile - não a última, mas uma das últimas, por isso não tive escolha quanto ao par ou o que ele vestiria, e por isso, passei um momento horrível nesse baile. Depois fomos para a rua e ficámos a ver as horas a passar.
(Pausa.)

O meu baile de finalistas foi completamente diferente. O meu vestido era preto e curto, estilo Madonna dos anos 80, na fase do *"Like a Virgin"*, justo em cima e depois terminava com um pufe de rede preta e luvas de renda preta. O meu par também era baixo, mas moreno e bonito, e acabámos a beber champanhe e a beijarmo-nos no carro dele, e foi muito bom.
(Pausa.)

Mas a questão é a seguinte - nunca soube ao certo qual das duas pessoas sou - a rapariga que quase não é convidada para o baile ou a rapariga que consegue ir com um rapaz muito giro.

Sempre que pensei que sabia qual era, acabei por ser a outra.

Essa é uma das razões pelas quais acho que me casei tão cedo, para sei lá, acabar com a confusão.

(Mudança de luz.)

EMA
Não encontro nada nesta confusão.

(Recapitula para si mesma.)

Vestido, está. Casaco está. Discurso, está. Sapatos, por encontrar. O que é que falta, Luísa?

LUÍSA
(LUÍSA entra com máscara para skincare.)
Mala?

EMA
Está.

LUÍSA
Já acabaste a depilação?

EMA
Ah, a meio! Distraí-me a procurar os sapatos…

(Retoma a depilação, que está a fazer com lâmina e um pote de água ao lado.)

LUÍSA
Cinco minutos com os collants e eu já os rompi.

(Enquanto vai buscar outros collants.)

Quem é que vai arrumar este quarto, mana?
Porque não vou ser eu.

EMA
Podias ajudar…

LUÍSA
Eu tenho de tirar a máscara. E descobrir o que é que vou vestir. E trocar de collants.

(Começa a vestir os collants.)

EMA
Não podias ter começado a pensar nisso quando eu te convidei?

LUÍSA
Eu estou a tentar viver no momento.

(EMA respira fundo. SOFIA entra e todas trocam olás.)

SOFIA
A vossa avó deixou-me entrar.
Quão avançadas estão?

EMA
(Enquanto se depila.)
Acho que podes ir buscar *snacks*.

LUÍSA
(Enquanto veste os collants.)
E bebida!

SOFIA
É para já.

(SOFIA sai.)

EMA
Depilação, está!

(EMA arruma os utensílios da depilação. SOFIA regressa com batatas-fritas numa taça, pipocas noutra, vinho e três copos. Serve e entrega um a cada irmã.)

SOFIA

Estás muito nervosa, Ema?

LUÍSA

Ela já treinou tantas vezes, que é impossível continuar nervosa.

EMA

Nunca se pode estar demasiado bem preparada.

(Pega no papel do discurso e ensaia, enfatizando sorrisos e expressões faciais.)

"Caríssimos (...) noite como esta (...) prova disso é (...) Tomamos por garantido (...)

LUÍSA

Collants, já estão!

EMA

(Tira os olhos do papel. Ternurenta, um quase beicinho, para tentar persuadir LUÍSA.)

Queres tentar procurar os sapatos enquanto eu ensaio mais um bocadinho?

LUÍSA

Ó mana, mas tu já viste em todo o lado…

SOFIA

Sapateira?

EMA

Não estavam.

SOFIA

Armário?

LUÍSA

Não estavam, eu vi.

SOFIA
Hmm… Baú?

EMA
Nã-

(Abre o baú. Dele retira o vestido de baile preto, roupa, botas, um diário, que vai espalhando, até encontrar os sapatos altos que procurava, que beija de felicidade.)

AH! Perfeitos, perfeitos!

SOFIA
(Provocadora.)
Voltámos a usar saltos?

LUÍSA
Decisões pós-*breakup*.

SALTOS ALTOS

EMA
Eu fico mesmo bem de saltos altos. Toda a gente fica mesmo bem de saltos altos. Mas os meus pés ficam a doer muito. O meu dedo mindinho do pé estava sempre esmagado.

(Sussurra.)
Eu estava com inícios de joanete.

(Retoma o tom normal.)
Ficava com tantas dores que não conseguia pensar.
Tinha de escolher - saltos altos ou pensar.

(Pausa.)

Escolhi pensar.

(Pausa.)

Então comecei a comprar sapatos chiques e rasos. Cometi muitos erros. Comprei umas sabrinas no El Corte Inglês, pretas com recortes em formato de coração e lacinho e bordo vermelho, que o vendedor da loja me convenceu a comprar porque disse que

não só deixavam o pé arejar "elegantemente" mas também tinham um "decote" nos dedos dos pés. Eu nunca sequer tinha ouvido falar de decotes nos dedos dos pés. De qualquer forma, apercebi-me de que os sapatos rasos e chiques são quase tão desconfortáveis como os saltos altos e nem sequer dão aquele efeito fantástico nas pernas.

(Pausa.)

Felizmente, por essa altura, começou-me a aparecer no Insta uma rapariga com um estilo mesmo elegante, que usava Birkenstocks. No secundário, eu era menina de Doc Martens e as Birkenstocks simbolizavam tudo o que eu não queria ser. Eram muito pouco fixes e as raparigas que as usavam tinham os dedos dos pés grandes e sujos que ficavam para fora nas pontas. Não se podia de forma alguma ser amigo de uma pessoa que usasse Birkenstocks. Mas esta mulher cheia de estilo usava as Birkenstocks com calças largas e uma camisa de manga à cava. Foi um momento de revelação. No dia seguinte, fui à pedicure e comprei um par - castanho escuro, o estilo normal. Apercebi-me de que as Birkenstocks eram, na verdade, o calçado mais fixe que uma rapariga podia usar. Eram como uma declaração: "Olha, estes são os meus pés, todas nós os temos. Está bem?"

O meu namorado tinha uma opinião ligeiramente diferente. Ele odiava as minhas Birkenstocks. Dizia que me faziam parecer um *troll*. E uma vez, era um derby Sporting - Benfica, ele obrigou-me a descalçá-las antes de entrar na sala, para não "prejudicar" a equipa.

(Pausa.)

Depois de acabarmos, seria de esperar que eu tivesse ficado só com as minhas Birkenstocks, mas não. Também voltei a usar saltos.

(Calça os saltos.)

Ai, já começa, já sinto a dor, não vou conseguir pensar. Mas tenho o discurso decorado, para que é preciso de pensar?

E estou linda.

Tive de escolher: saltos altos ou pensar. Escolhi os saltos.

(Mudança de foco/ luz.)

Saltos altos, estão.

SOFIA

Boa escolha, são mesmo giros.

EMA

A mãe tinha mesmo bom gosto.

LUÍSA

Ao contrário de ti. Porque é que namoraste com aquele trambolho?

EMA

Eu sei. Mas foi o bigode…

(SOFIA está a fazer o eyeliner, LUÍSA está a brincar com a maquilhagem.)

LUÍSA

Oh Sofia, faz-me lá o *eyeliner*. Tens mais jeito que eu.

SOFIA

Já te disse que só tens de praticar para conseguires chegar lá.

LUÍSA

Sim, mas agora não há tempo. Faz lá.

SOFIA

(Assente.)

Eu nem gosto assim tanto disto. Mas já estou habituada. A minha cara parece incompleta sem ele. Sabes?

LUÍSA

Mas se não gostas, porque é que ainda fazes?

SOFIA

Dizem que me fica bem e que-

LUÍSA

Estás sempre a pensar no que os outros dizem. Faz o que te apetece, o que te deixa mais confortável.

EMA

Não é assim tão simples, Luísa.

SOFIA

Tu parece que vives num mundo à parte. Como se o que as outras pessoas pensassem não importasse e pudéssemos fazer tudo o que nos apetecesse.

EMA

Quem nos dera ser assim…

SOFIA

Tu não pensarias duas vezes antes de saíres de casa com essa t-shirt, pois não?

LUÍSA

O que é tem a minha t-shirt?

SOFIA

É essa distração…
(Suspira e retorna a maquilhá-la.)

EMA

Abstração.

SOFIA

Quem me dera abstrair-me e não sentir as expectativas e estereótipos a pesar tipo… *(Faltam-lhe as palavras.)* Sombra?

LUÍSA

Sim, faz.

SOFIA

Tu sabias que eu não uso o cabelo apanhado porque no 10º ano um rapaz me disse que eu ficava "estranha"?

EMA

True. Eu ouvi.

SOFIA

Eu já nem consigo lembrar-me ao certo o que ele disse.

EMA

Mas estes comentários entram de tal maneira no cérebro que-

SOFIA

Que eu não consigo usar um rabo de cavalo sem pensar nele e nas palavras, que eu já nem lembro, que ele usou.

LUÍSA

Vocês têm muitos traumas.
Queres que eu te faça um rabo de cavalo agora?
Fui eu que fiz o meu cabelo.

EMA

Passou-te ao lado, Luísa.

SOFIA

(Acaba de maquilhar LUÍSA.)
Já está, falta só meteres rímel.

LUÍSA

(Pega num espelho e dá guinchinhos de alegria.)
Obrigada Sofs.

(LUÍSA aplica máscara.)

EMA

Se calhar, podias vestir-te agora, não?

LUÍSA

(Remexe no baú e de lá tira umas botas.)
Acham que eu também preciso de ir com saltos?

EMA + **SOFIA**

Se quiseres…

LUÍSA

(Em dúvida.)
É que eu adoro botas.

(Mudança de luz.)

AS BOTAS

HELENA

Comprei o meu primeiro par de botas quando tinha catorze anos. Eram de camurça, e eram a resposta à minha necessidade de ser identificada com uma subespécie artística de mulher potencialmente brilhante com praticamente nenhuma relação genética com a minha família caótica. O meu cão Farrusco confundiu-as com um biscoito e fez-lhes um buraco, por isso apanhei um autocarro até ao outlet e comprei um par novo. Eram de pele, um verde azeitona e chegavam-me acima dos joelhos. Na altura em que cheguei à faculdade andava sempre de botas. No primeiro ano tive dois pares. Um era castanho dourado, o outro era castanho mais escuro, e usava-as com saias muito, muito curtas. Achava que as minhas botas me davam uma espécie de mistério, um carisma boémio, imponente mas terno, áspero mas sensual, poético mas sem saber que o é, como a Simone de Oliveira. Foi uma altura muito feliz da minha vida, mas depois, uma noite, quando eu estava a dormir, um tipo entrou no meu apartamento e violou-me. Nunca o apanharam. Não tenho qualquer razão para pensar que ele me tinha visto antes dessa noite. Mas depois da violação, quando andei pelas ruas do Chiado com as minhas botas e a minha saia curta, de repente parecia que toda a gente estava a olhar para mim. Por isso, dei as minhas saias curtas. Mas não as botas. Eu adoro botas.

(Mudança de luz.)

LUÍSA

Sim. Vou levar.
(Calça-as. Olha-se ao espelho.)

Mas com que vestido é que isto combina? A sério? Como é que vocês conseguem que o vosso pensamento saiba conjugar roupa com sapatos com malas com…

SOFIA

Ajuda saberes o que andas à procura.

CAMISA PREFERIDA

No verão do ano passado, perdi a minha camisa preferida. Ou, para ser mais exata, a minha camisa favorita evaporou-se. Quando cheguei a casa, depois de ter estado fora durante o verão, e desfiz as malas, a camisa simplesmente não estava lá.

Já revi a sequência de acontecimentos na minha cabeça várias vezes e tenho teorias sobre o que lhe aconteceu, mas o facto é que a camisa simplesmente deixou de existir. O mais triste é que isto aconteceu no final de um verão em que a camisa se revelou gradualmente como a camisa perfeita. Ficava-me bem (senti-me sempre bonita com ela), gostava da cor e do corte, combinava com todas as minhas calças favoritas, era casual e descontraída sem parecer desleixada, era confortável. Era uma daquelas camisas que temos de nos obrigar a não usar, porque senão usá-la-íamos todos os dias, porque cada outfit só podia melhorar com ela. E, por mais estúpido que possa parecer, fico muito mais feliz quando tenho roupa assim na minha vida, quando há algo que sei que posso vestir e me vai fazer sentir bem. Algo com segurança. Quando me apercebi que a camisa tinha desaparecido, não me lembrei de mais nada que tivesse a mesma função e senti-me traída e estúpida por ter perdido algo verdadeiramente raro e precioso. Eu percebo que parece que estou a falar de morte ou de um amor perdido - mas talvez esteja.

Talvez valha a pena referir que a minha relação com o meu namorado estava a terminar na mesma altura em que perdi a camisa.

Mas, na altura, podia jurar que não estava a transferir os sentimentos sobre a perda do meu namorado para a camisa, e sim de luto pela própria camisa. A principal lição a retirar desta experiência veio da compra de oito camisas diferentes, todas elas com alguma semelhança com a camisa perdida, quer fosse na cor, no corte, no material, na casualidade. Mas nenhuma delas a substituiu de forma alguma, e acabei por ter de me decidir a aceitar e agradecer o tempo que passei com ela e… seguir em frente. Agora, pelo menos, sei do que ando à procura.

LUÍSA

Mas eu não sei o que ando à procura. Não sei, não sei.

(Pausa.)

Não quero ir. O que é que vou lá fazer? Ver pessoas bem sucedidas quando eu não sei o que quero fazer da vida. Pessoas bem vestidas quando eu não sei bater a bota com a perdigota.

(Começa a descalçar-se, despir os collants, a roupa.)

Eu nem gosto de collants. Lembra-me quando a mãe nos obrigava a vesti-los depois da natação e eu não sabia limpar-me bem mas dizia que já estava e a sensação dos collants de lã na pele era horrível.

(Senta-se, derrotada perto do baú, no qual começa a mexer.)

EMA

E depois vestíamos os vestidinhos que a mãe nos costurava.

SOFIA

Que sorte.

EMA

Sim, mas o que nós queríamos mesmo eram os vestidos da loja. Como as outras meninas.

SOFIA

O lado positivo é que graças a isso hoje têm imensa roupa cheia de história. Queres ajuda para o que vestir, Luísa?

LUÍSA

Não sei.

(Levanta-se e vai até ao charriot. Começa a passar os cabides de forma rápida e pega num vestido.)

O que achamos deste?

EMA

Fora de questão. Esse vestido dá azar. Era o vestido que tinha quando fui àquela entrevista desastrosa…

LUÍSA

Hmm, certo.

(LUÍSA a passar por diferentes roupas e fica a olhar para um vestido por momentos.)

SOFIA

Gosto desse!

LUÍSA

(Enquanto continua a passar por mais roupa.)

Nem pensar, usei-o no dia que recebi a minha primeira nega a matemática.

(Continua a passar roupa.)

EMA

Eu lembro-me, o pai fez-te repetir o teste 3 vezes em casa, até eu fiquei traumatizada.

SOFIA

(Pega num vestido.)

Este não é meu? Ia jurar que era o que tinha vestido quando conheci o Rui.

EMA

(Pega na saia.)

É capaz. E esta saia? Ficava-te bem Luísa.

LUÍSA

Nunca num milhão de anos. Eu acho que ela ainda cheira a álcool e cigarros daquela noite que só bebi shots e me vomitei toda.

SOFIA

Ah sim eu estava contigo! Não foi naquela primeira semana de aulas da faculdade?

LUÍSA

Sim! Foi quando tu até caíste e…

(É interrompida pela EMA, impaciente.)

EMA

Meninas, foco por favor. Esta noite é importante, a roupa para esta noite é importante. É apenas um discurso, mas pode ser um grande passo na minha carreira.

LUÍSA

Desculpa, mana.

(Passa por mais algumas peças.)

Não, foi a parva da tia Odete que me deu no Natal.

(Passa outra.)

Não, usei no campo de férias e apaixonei-me pelo Pedro e afinal ele era gay.

Este é muito laranja.

Esta fica-me mal.

Este não me deve caber.

Que merda! Olhem, vou de bralette e…

(Apanha um lenço algures.)

Lenço. É lindo, pelo menos. É teu mana?

(EMA não responde.)

SOFIA
Acho que nunca o tinha visto antes. É novo?

EMA
Não, não é novo. Usei-o no dia do funeral da mãe.

LUÍSA
(Claramente afetada pelo que a irmã disse, dobra o lenço cuidadosamente e guarda-o.)
Isto é inútil.

(Amua. Senta-se. Ninguém mais sabe o que fazer.)

Podes passar as batatas Sofia?

(SOFIA passa a tigela de batatas. EMA come batatas e pega no diário. Ri.)

O diário da mãe.
Porque é que ela desenhava os outfits que usava?

SOFIA
Não tinha iPhone.

EMA
Mostra.
(EMA pega no diário e começa a ler.)

"Vestido de cetim cor-de-rosa, estilo princesa, que comprei nos Armazéns do Chiado, para o meu casamento com o Vítor Rebolo."

HELENA

(Surge no vestido de cetim cor-de-rosa. À sua frente, VÍTOR.)
Eu tinha vinte e um anos e o Vítor tinha trinta e sete. O Vítor era meu professor na faculdade e tinha-se acabado de divorciar. De alguma maneira, ele preenchia o vazio que eu sentia desde…

EMA

Reticências?

HELENA

Casámos em casa do melhor amigo dele, em Odemira. Não havia comida, apenas champanhe e bolo de casamento. A minha avó e a tia Bá foram ao casamento. O meu avô não quis vir porque, além de ser católico,achava o Vítor demasiado velho para mim. Eis as palavras que a minha avó proferiu nessa ocasião: "Vocês vão matar-me".

(Pausa.)

LUÍSA

(Recebe o livro da EMA.)

"Estava eu a descer os degraus da frente do nosso apartamento e lá estava o Ricardo Fonseca, filho do Toni dos carros. Tinha ido para a marinha. Estava mais bonito do que nunca naquele uniforme. Aqueles braços…"
Reticências.

RICARDO

Porquê?

(Beija-lhe a face.)

Porque é que casaste?

(Beija-lhe a mão e vai embora.)

HELENA

Adorava poder dizer-vos que nunca aconteceu nada de bom ao Ricardo Fonseca, que acabou como o pai a ser um vendedor de carros usados, mas a verdade é que casou e tem uma herdade no Alentejo, o sacana.

LUÍSA

Grande quebra-corações que a mãe era.

SOFIA

Ela podia ter incluído fotos. Queria ver os tais braços…

EMA

Claro que querias.

(Está com outro um vestido.)

Vestido de jantar de estilo que comprei em Cambridge para uma festa de Ano Novo. O Vítor convenceu-me a comprar este vestido, apesar de ser caro. Disse que me deixava os braços à mostra. Ele achava que os meus braços eram bonitos. A festa foi em casa dos amigos do Vítor, Sónia e Carlos. Eles eram casados. Eu idolatrava a Sónia. Ela trazia preservativos na mala, o que era muito fixe, mas estranho, pensei nisso na altura, porque o objetivo de casar não é não ter de andar com preservativos na mala? De qualquer forma, à meia-noite, fiquei muito aborrecida porque não conseguia encontrar o Vítor. Depois vi-o. Ele estava a beijar a Sónia. "Vítor!" Eu disse-lhe. E sabes o que ele disse? Claro que sabes o que ele disse.

VÍTOR

Não é o que estás a pensar.

HELENA

Mas era exatamente o que eu pensava. Então foi isso. Eu tinha vinte e um anos e, na minha terrinha, o meu divórcio ia ser mais falado que o da princesa Diana.

SOFIA

Depois casou com o vosso pai, não foi?

EMA

Sim, isso deve estar aí algures, Luisinha. Procura.

(LUÍSA folheia o diário, lê palavras aleatórias.)

LUÍSA
Aqui!
"28 de maio de 1997
Acho que esta é a Primavera

LUÍSA + **HELENA**
mais bonita da minha vida.

HELENA
(HELENA de vestido vermelho.)
O Jaime continua a dar-me borboletas. Sofro por antecipação só de pensar… Será que à segunda é de vez? Nunca pensei que me pudesse sentir assim, que o amor verdadeiro soubesse assim, doce, quente, meigo e que deixa o coração a mil. Ontem foi muito especial.
Quando vesti este vestido vermelho, acho que, lá no fundo, sabia como ia acabar.

LUÍSA
Ew.

HELENA
Ele chegou às 19h03, vi da janela. Demorei um bocadinho a descer para ele não perceber que eu estava a contar os minutos. Ele estava a usar aquela camisa de tom azul escuro, mas não muito escuro, mas escuro o suficiente para realçar os olhos dele. As calças de bombazina e o casaco -

JAIME
Pronta?

(HELENA e JAIME sentam-se numa mesa.)

HELENA
Depois fomos ao restaurante que ele reservou, a mesa à luz das velas, que tinha uma tulipa rosa bebé, com um garçom só para nós.

(GARÇOM serve o vinho. HELENA e JAIME bebem e riem.)

Rimos a noite toda.

(HELENA e JAIME levantam-se.)

Começámos a dançar, no restaurante, ao som de Michael Bolton.

SOFIA

(A comer pipocas.)
Tão bom.

HELENA

Continuámos em casa. A nossa respiração

HELENA + **LUÍSA**

como se fosse uma só.

LUÍSA

"Ele deslizou a mão pela minha cintura e puxou-me mais perto. Aí, eu já não queria mais o vestido vermelho com bordado dourado. Eu não queria nada no meu corpo exceto o dele-
Ew, ew, ew.

EMA

(Rouba o diário à irmã e atira-o.)
Oh Luísa tu não podes ler essas coisas! Que nojeira!!!

(EMA bebe. LUÍSA imita.)

SOFIA

Quem me dera encontrar um homem assim.

(Entra o MANEQUIM. Mudança de luz.)

Um homem que se soubesse vestir, que tivesse estilo, um homem com pinta. Camisa de linho, uma t-shirt engraçada, e umas paez... Que soubesse falar, mas que também soubesse ouvir. Que me soubesse tocar, que fosse atencioso… E um colar! Um daqueles de aço inoxidável com uma cruz, sabem?

LUÍSA

(Que está a colocar o colar no MANEQUIM. Para, confusa.)
Porque é que tem de ser de aço inoxidável?

SOFIA

Porque ele é obviamente um surfista.

(Do backstage, alguém atira um prancha.)

EMA

Eu queria um homem super engraçado,

(MANEQUIM coloca um nariz de palhaço.)

mas não um palhacinho da turma.

(MANEQUIM atira para fora o nariz de palhaço.)

Alto, talvez de 1,93m.

(SOFIA saca de uma fita métrica e tenta medir o MANEQUIM.)

Magro mas musculado.

(MANEQUIM usa um halter.)
Mas não muito musculado.

(MANEQUIM para de usar o halter.)

O suficiente. Com um bom cabelo e um bigode que lhe dessem um certo charme.

(SOFIA mete um bigode ao MANEQUIM.)

LUÍSA

Mas, às vezes, os carecas também são tão giros…

(SOFIA tira um bigode ao MANEQUIM. Saca de uma máquina, que liga. MANEQUIM entra em pânico.)

Careca, alto, com um corpo bem definido, e que soubesse cozinhar.

(EMA veste um avental ao MANEQUIM.)

Que me trouxesse flores e chocolates, de vez em quando.

SOFIA

Que dissesse "Arranja-te e põe-te pronta às 19h30. Vou te buscar para irmos jantar. O sítio é surpresa". Que fosse inteligente e culto, que pudesse ter com ele conversas de

adultos, como política e medidas para os países em desenvolvimento.

EMA

Sim. E que se soubesse divertir mas também que reconhecesse as suas falhas…

LUÍSA

Que dançasse comigo à chuva e não tivesse vergonha de viver no momento.

HOMEM

Alto, sorridente, engraçado.
Magro, carinhoso mas não demasiado.
Com estilo sem o ter copiado.

Cabelo e corpo de manequim, que "Só tenha olhos pra mim" e talvez ela diga que sim. Ser perfeito e humano ao mesmo tempo. Para ser a mulher de César, não importa sê-lo, basta parecê-lo. Tem de escrever poesia, mas não em demasia.

Ainda me lembro da primeira vez que usei aquela t-shirt rosa. Nem toda a gente gosta de rosa, mas eu gosto. Sentia-me bem quando a vestia. Mas ela não gostava. E nunca mais a vesti. Ela gostava de azul. Então troquei-a por uma azul. E troquei as calças, os sapatos, os amigos.
Troquei a minha identidade pelo amor dela. Quando eu ia ao espelho só a via a ela.
A minha mulher de sonho gosta da minha t-shirt rosa.

SOFIA

Nós sonhamos muito alto.

EMA

E vemos muitos filmes.

(Acaba de se vestir.)

Eu já estou praticamente pronta. Vou só buscar a mala.

LUÍSA

Eu também.

EMA

Tu não levas, Sofia?

AS MALAS

SOFIA

Há muitos anos atrás apercebi-me que não era boa com malas e durante algum tempo, passei bem sem nenhuma. Quando saía à noite, só levava batom, nota de 20 e um cartão todos enfiados no sutiã. Mas, infelizmente, havia alturas em que precisava de sair de casa com mais do que apenas o básico. Por isso, comprei um sobretudo com bolsos grandes. Apercebi-me de que isto transformava o meu casaco numa mala, mas mesmo assim era melhor do que andar com uma mala. Qualquer coisa é melhor do que andar com uma mala. Porque o que acontece quando se compra uma mala é o seguinte: começa-se a comprometer-se com organização. Primeiro, é simples. Começamos a comprometer-nos com a limpeza. Começamos a prometer que desta vez vai ser diferente. Começa com uma carteira, uns batons, um creme de mãos, uma amostras da Farmácia. Em menos de nada, a mala acumula os detritos de uma vida inteira. Os batons, o creme de mãos, as amostras saíram de alguma forma da bolsinha brilhante que comprei de propósito para eles, as moedas caíram da carteira, os cartões de débito estão algures - onde? Onde é que eles estão? Há uma garrafa de água meio bebida, juntamente com vários snacks que guardamos para uma viagem, na eventualidade de surgir a fome e desejar inexplicavelmente um queijinho da vaca que ri. Talvez consigam meter os ténis na mala. Sim, porque não?!, claro que se consegue! Quando dás por ti, tudo o que tens está na tua mala. Podias fugir do país e só precisar da mala. Mas quando a abres, não encontras nada: a mala é um buraco negro gigante e cheio de coisas que passas horas a procurar. Qual é a solução?

LUÍSA

Podes levar uma das nossas, se quiseres.

(A SOFIA hesita.)

SOFIA

Arghhh.

(Pega numa mala.)

Que se lixe.

EMA

Luísa, eu preciso mesmo que te vistas agora, pode ser?

LUÍSA

Eu não sei o que levar.

EMA

Eu escolho-te um vestido e experimentas, okay?

LUÍSA

Okay.

(LUÍSA veste o vestido que a irmã lhe entrega.)

Está apertado e não fica bem.

EMA

E esta saia?

LUÍSA

(Começa a vestir a saia mas não consegue apertar.)

Não cabe.

(Tenta encolher-se para caber, num misto de raiva e tristeza.)

Não cabe.
Não cabe, Ema.
Não cabe.

(Despe-se o mais rápido que consegue e atira a saia. Veste um roupão.)

O ROUPÃO

LUÍSA

A verdade é que não tenho estilo - nunca tive. Durante muitos anos, culpei isso à morte da nossa mãe. Mas, por outro lado, culpo praticamente tudo nisso - não controlar o meu peso, o meu vício em roer as unhas, a minha incapacidade de escrever sem erros ortográficos. No meu mundo de fantasia, se a minha mãe tivesse vivido, eu estaria super bem vestida. Eu saberia tudo o que combina com o quê e tudo o que eu experimentasse serviria. Eu, a Ema e a mãe faríamos compras juntas nos sítios que as mães e as filhas vão - centros comerciais, lojas de

rua, outlets, a feira da ladra. Usaria maquilhagem boa, acessórios estilosos. Almoçávamos num sítio qualquer entre compras. Um cafézinho onde comeríamos uma salada verde digna de story. Rir-nos-íamos de como as nossas vidas tinham corrido bem e faríamos planos para todas as as coisas que ainda iríamos fazer. Mas tudo isso é apenas um sonho, porque a nossa mãe "foi para o céu e não vai voltar". Morreu quando tinha 33 anos de idade.

(Pausa.)

O facto é que nenhuma peça de roupa alguma vez me comoveu de alguma forma - exceto uma. Depois da morte da mãe, o pai mudou-nos. Acho que ele pensou que a melhor forma de recuperarmos do trauma da morte dela era viver na pasmaceira. Quando voltámos, encontrámos o lado do armário dela vazio. Todas as suas roupas tinham desaparecido.

(Pausa.)

Só há três anos é que o nosso pai voltou a casar-se. Com a Madalena, é professora primária e muito simpática. Depois do casamento, mudou-se para a nossa casa. Na primeira manhã em que ela cá esteve, eu estava a tomar o pequeno-almoço com a Ema quando ela desceu as escadas e entrou na cozinha. Vestia um roupão de banho comprido de veludo cor de vinho, com mangas a três quartos, com uma grossa risca branca vertical ao centro, à volta do fecho. Ninguém disse uma palavra. Olhei para a Ema, depois para a Madalena, depois para a Ema, depois para a Madalena, enquanto ela punha, alegremente, a chaleira ao lume. A nossa mãe tinha exatamente o mesmo roupão - em azul. Este. Azul elétrico. Quais são as hipóteses de isso acontecer? A regra implícita em minha casa era que o nome da mãe raramente ou nunca fosse mencionado após a sua morte. Mas naquela manhã, eu sabia que essa regra estava prestes a ser quebrada. A Ema saiu da cozinha. Fiquei sozinha com a Madalena. "Madalena", disse eu. "A minha mãe tinha o mesmo roupão de banho em azul." "Oh", disse ela. E o roupão desapareceu. Foi-se. As roupas da nossa mãe, pelo contrário, saíram do covil onde estavam. Vieram em baús, num deles estava o roupão.

(Pausa.)

Não tenho imagens de vestidos de baile, nem da minha camisa preferida, nem dos sapatos sem os quais não conseguiria viver. Mas este roupão, este roupão, é a única peça que me emociona, a única em que posso confiar, a única que serve para mais do que me tapar.

EMA

Luísa, já estás quase pronta. Maquilhagem, está. Botas da mãe, estão. E podes levar o lenço se quiseres.

SOFIA

Usa um vestido da vossa mãe! Algum do baú…

(SOFIA escolhe um vestido do baú e entrega a EMA.)

EMA

Esse é perfeito. Foi o que a mãe usou no baile de finalistas.

LUÍSA

(Veste-se e olha-se ao espelho, feliz com o que vê.)
Obrigada, meninas.

(EMA abraça a irmã. SOFIA junta-se ao abraço.)

EMA

Estamos prontas?

LUÍSA + **SOFIA**

Sim!

EMA

Parece mentira!

SOFIA

Precisamos de um brinde.

LUÍSA

Precisamos de uma música.

(SOFIA serve da bebida. EMA mete uma música. Brindam.)

EMA

Já estou a ficar nervosa…

LUÍSA

É da dor dos pés, vais arrasar.

SOFIA

Vai ser o melhor discurso da vida deles.

EMA

Ah!

(EMA impulsiona a saída. A música continua.)

SOFIA

(SOFIA regressa e enfia um montão de coisas na mala.)

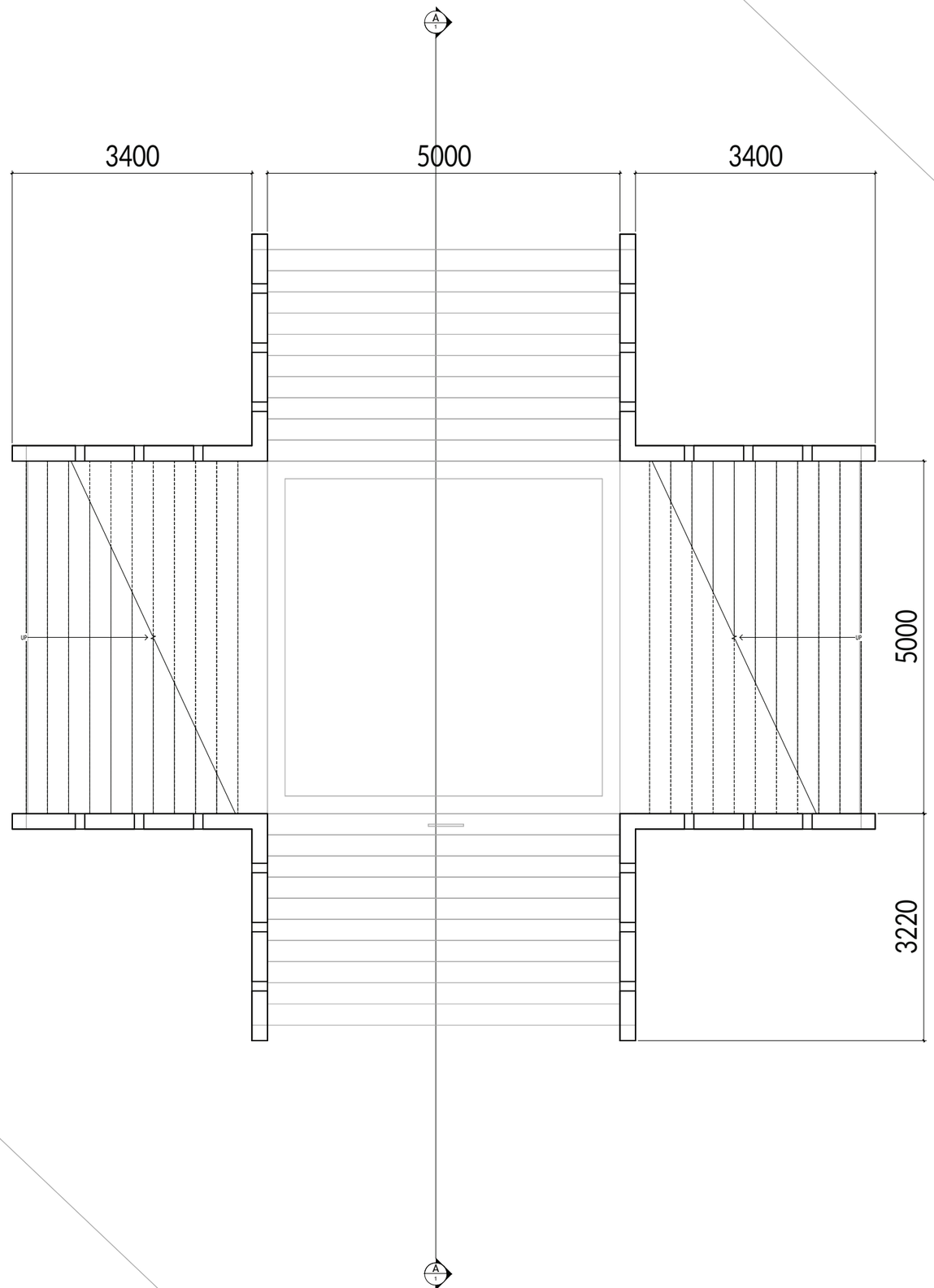
Que não me falte nada.

(Regressa uma última vez. Pega o diário.)

Se ficar aborrecido.

FIM DA PRIMEIRA PARTE.

PROJETO PRONTA-A-VESTIR
SEGUNDA ITERAÇÃO



Planta parcial Átrio FFUL

Pronta-A-Vestir

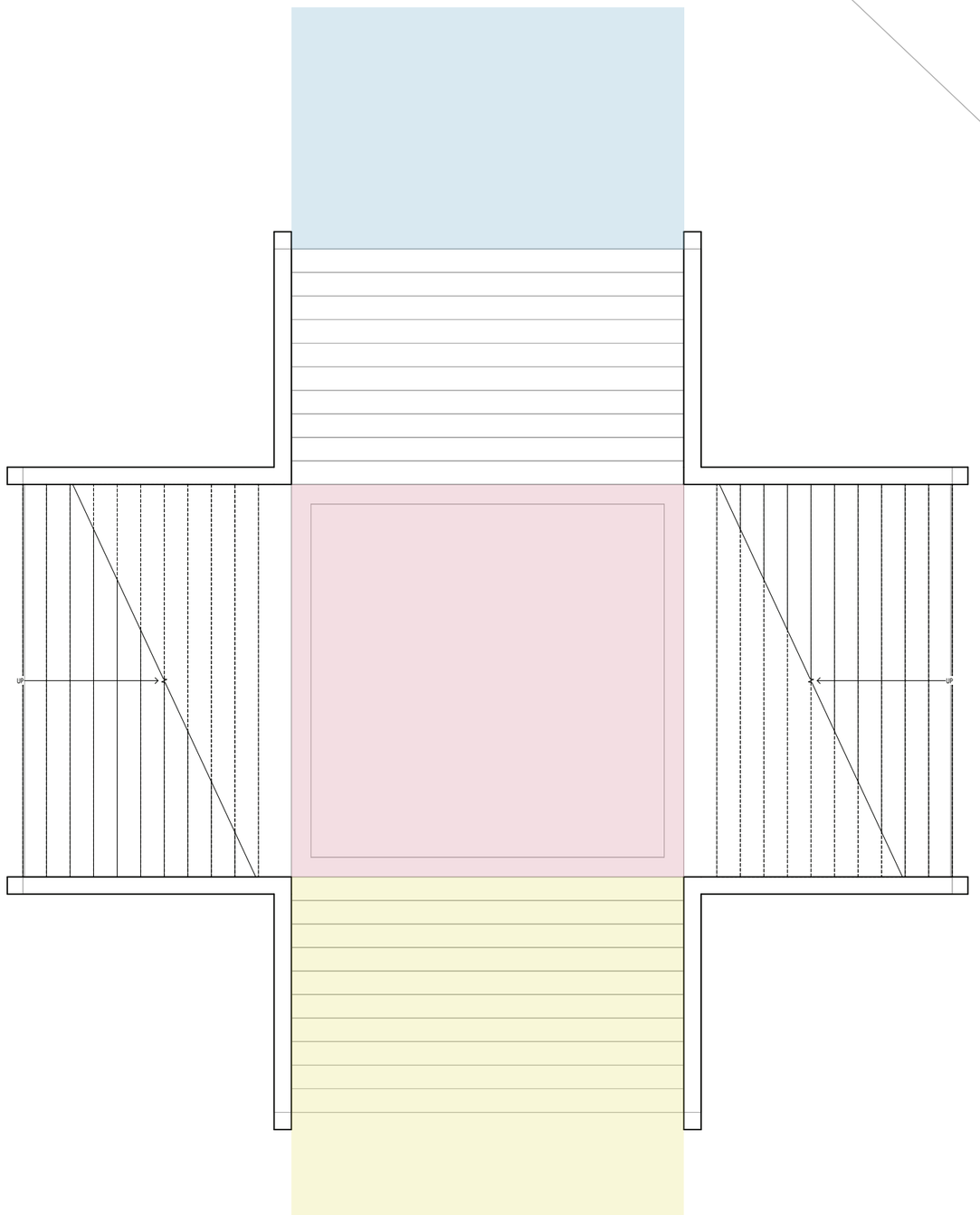
Elaborado por	Beatriz Almeida
Data	30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P01

Escala 1 : 70



LEGENDA

- Espaço de palco principal
- Espaço de plateia
- Espaço de palco secundário

Planta de zonas da proposta

Pronta-A-Vestir

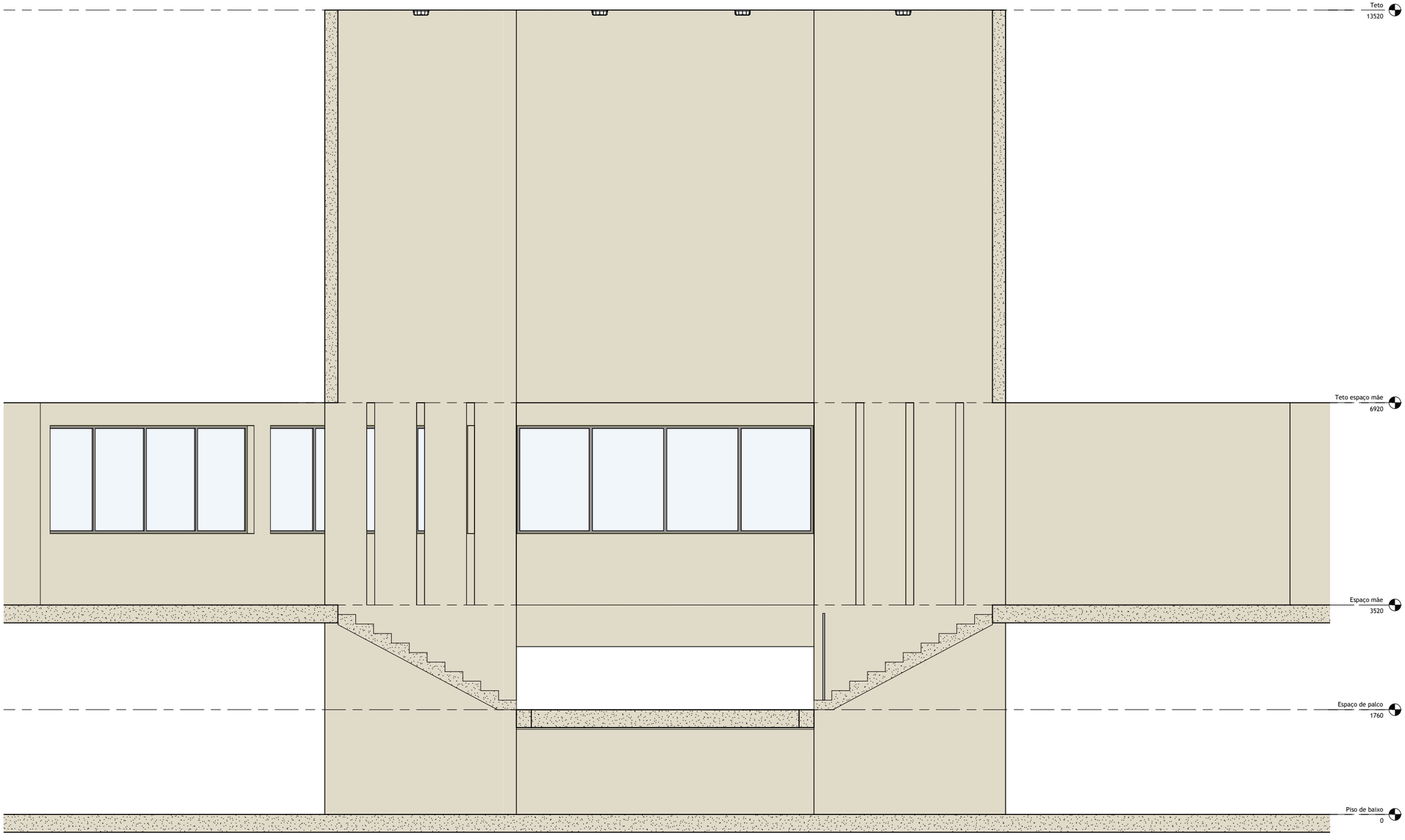
Elaborado por	Beatriz Almeida
Data	30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P02

Escala 1 : 70



Corte AA’ do Átrio FFUL

Pronta-A-Vestir

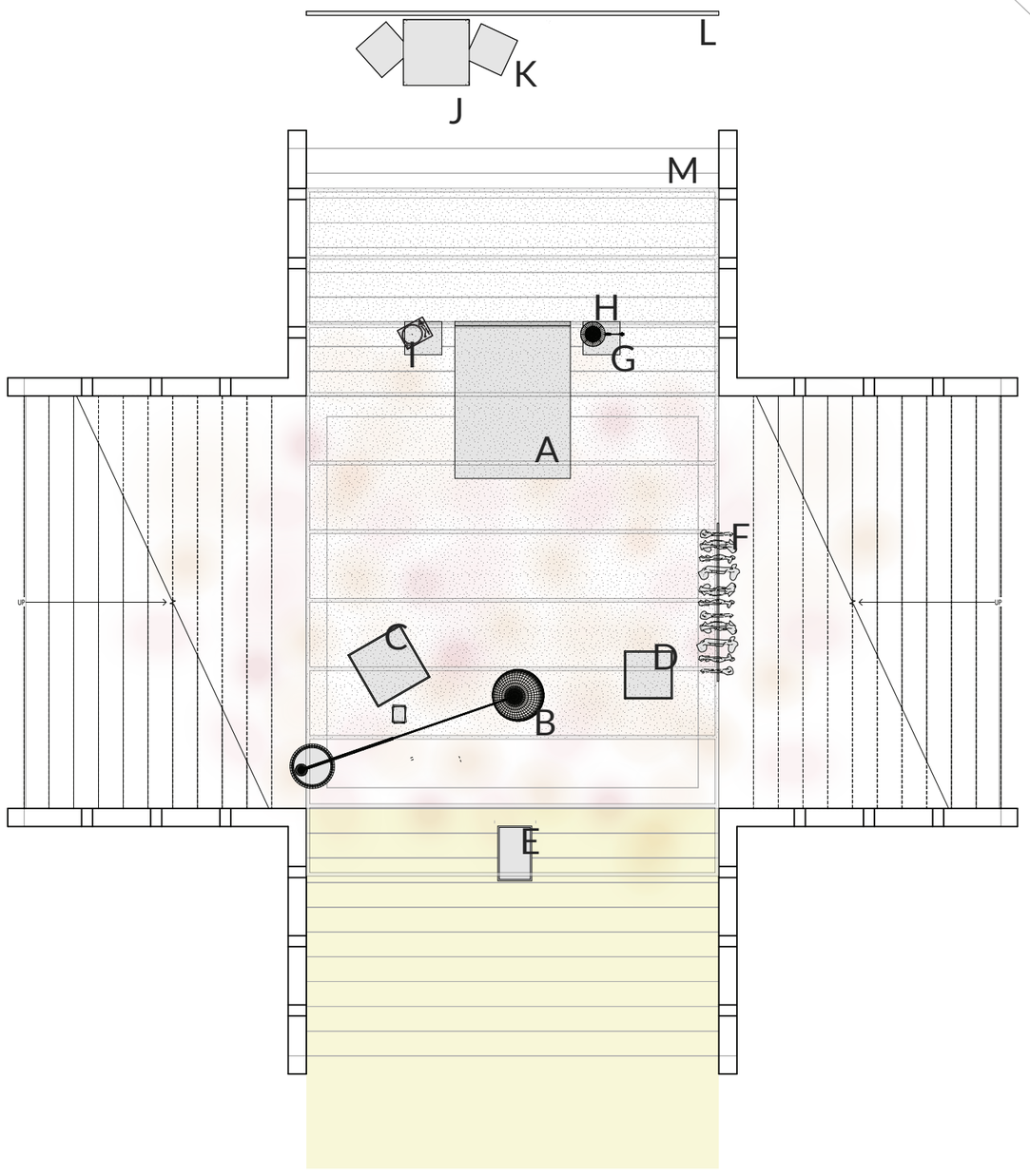
Elaborado por	Beatriz Almeida
Data	30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P03

Escala 1 : 70



LEGENDA

- Roupas a revestir pavimento
- Cabides suspensos
- Espaço de plateia
- A Cama (D2 & D3)
- B Candeeiro de pé
- C Caixa arrumação grande
- D Caixa arrumação pequena
- E Espelho (D1)
- F Roupas penduradas
- G Mesa de cabeceira
- H Candeeiro de mesa
- I Gira-discos
- J Mesa
- K Cadeira
- L Estrutura de fundo (D4)
- M Estrutura para os cabides (D5 & D6)

Planta da proposta cenário

Pronta-A-Vestir

Elaborado por: Beatriz Almeida

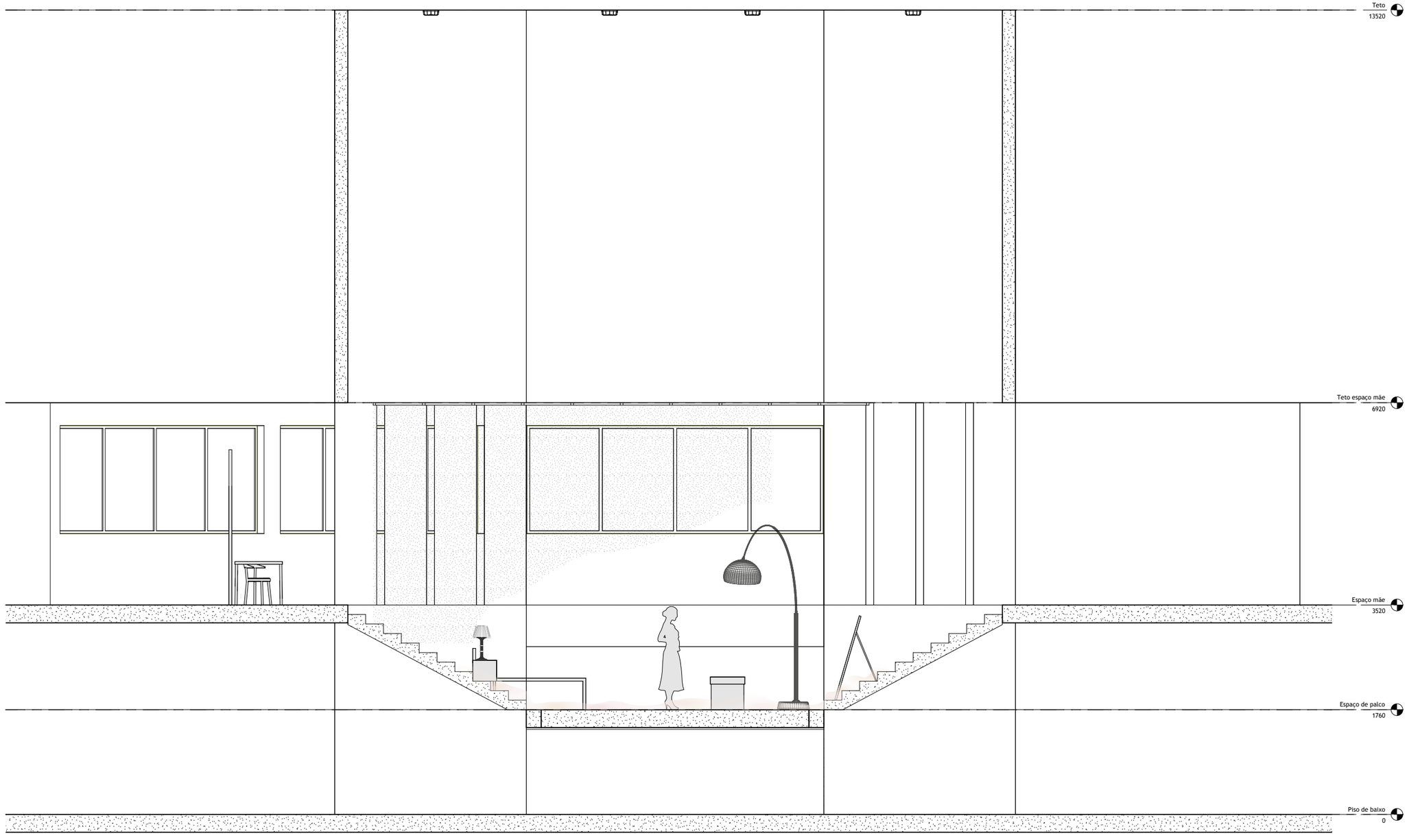
Data: 30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P04

Escala: 1 : 70



LEGENDA

- Roupas a revestir pavimento
- Cabides suspensos

Vista lateral da proposta cenário

Pronta-A-Vestir

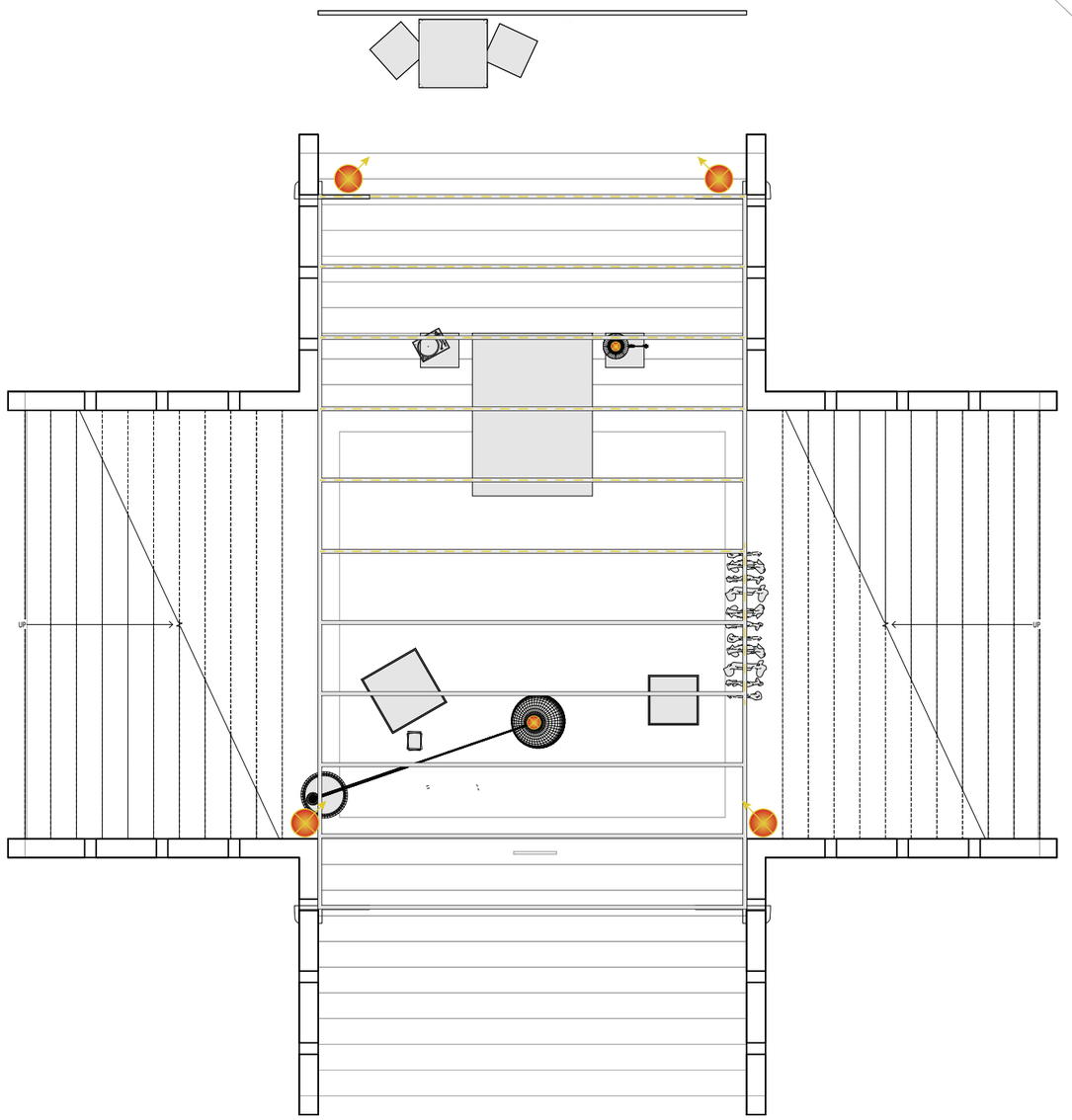
Elaborado por	Beatriz Almeida
Data	30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P05

Escala 1 : 70



LEGENDA

- Holofotes
- Luminária decorativa
- Fita de LED

Planta de iluminação proposta

Pronta-A-Vestir

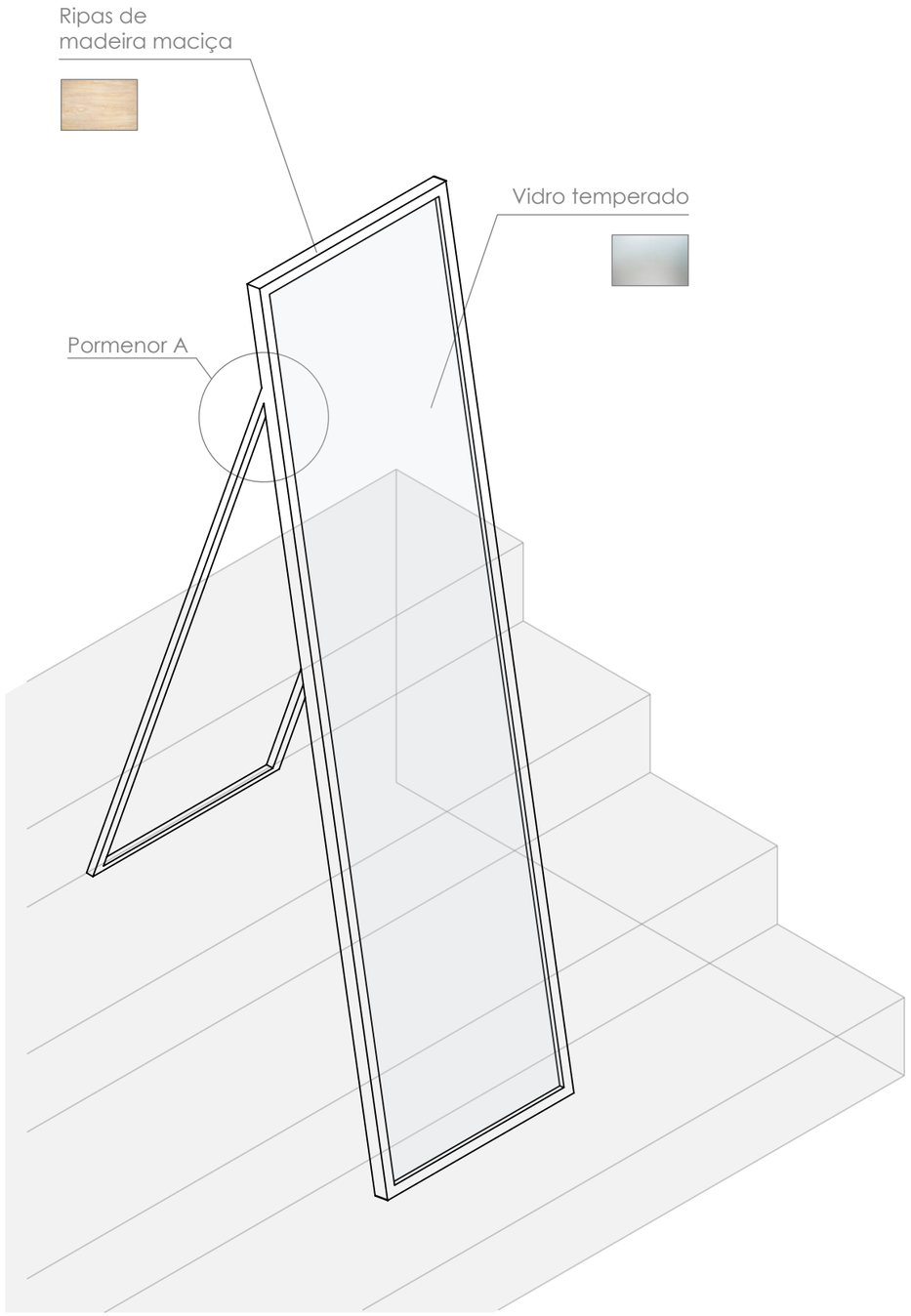
Elaborado por	Beatriz Almeida
Data	30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

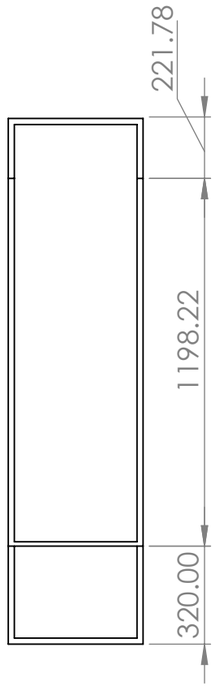
Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P06

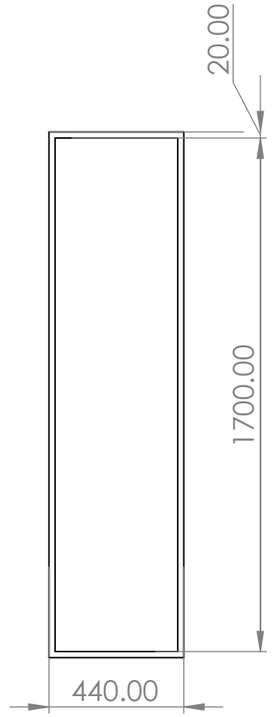
Escala	1 : 70



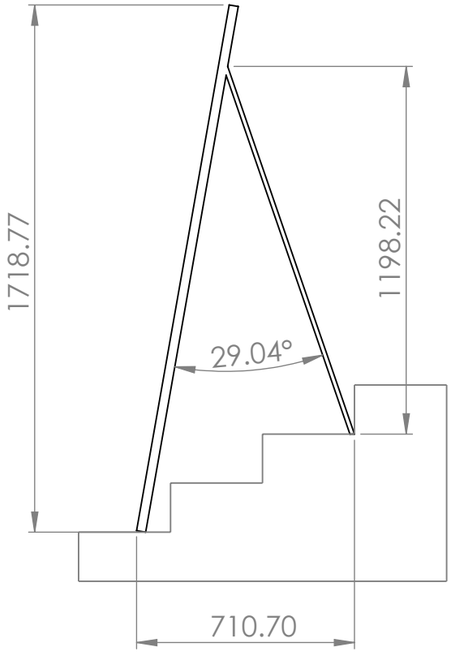
Vista de trás



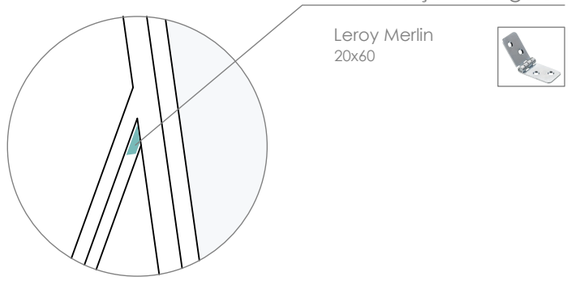
Vista de frente



Vista de lado



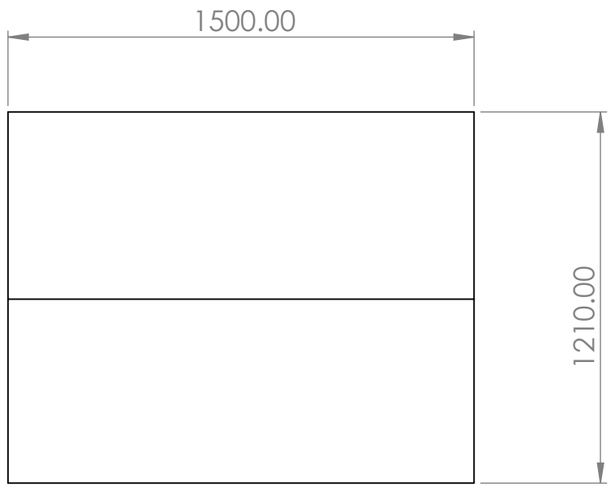
Pormenor A



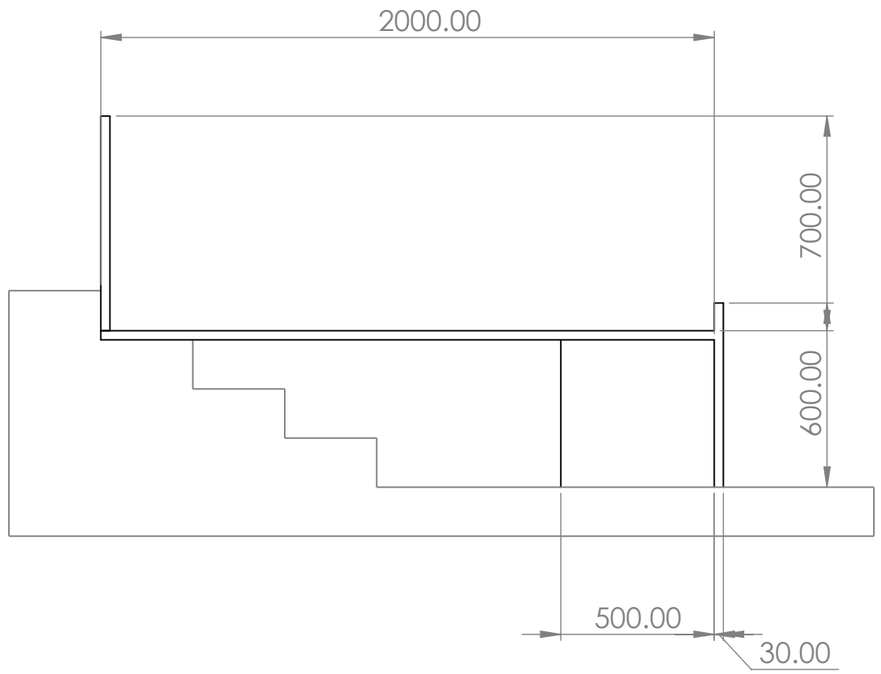
PROJETO: Pronta-A-Vestir	TÍTULO: Espelho
ELABORADO POR: Beatriz Almeida	
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D1 — A3
	ESCALA:1:20 — DATA: 30/10/2024

SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.

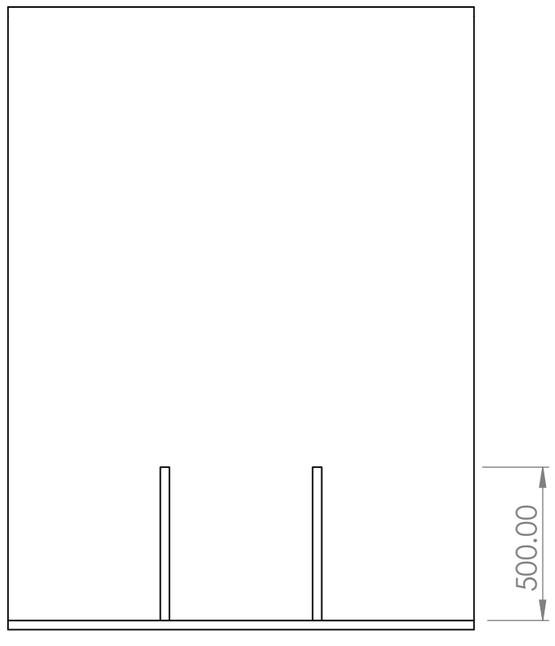
Vista de frente



Vista de lado

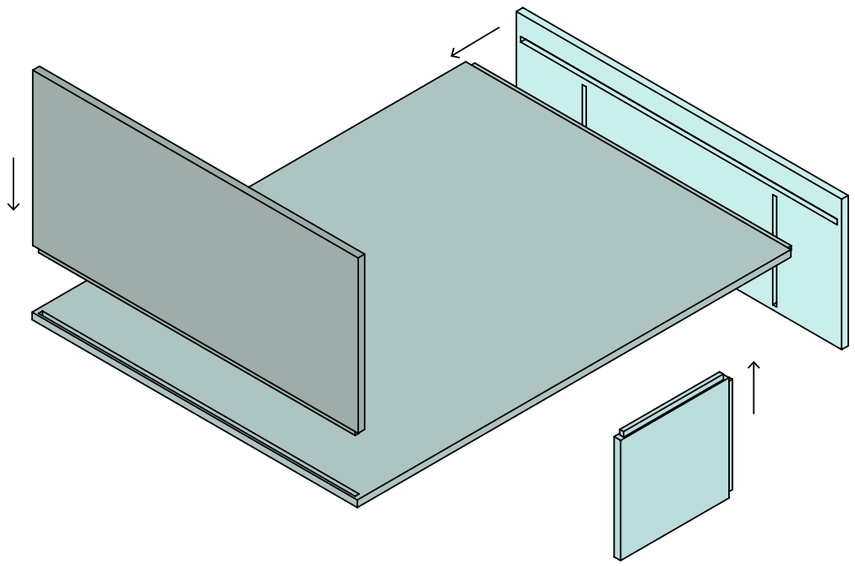


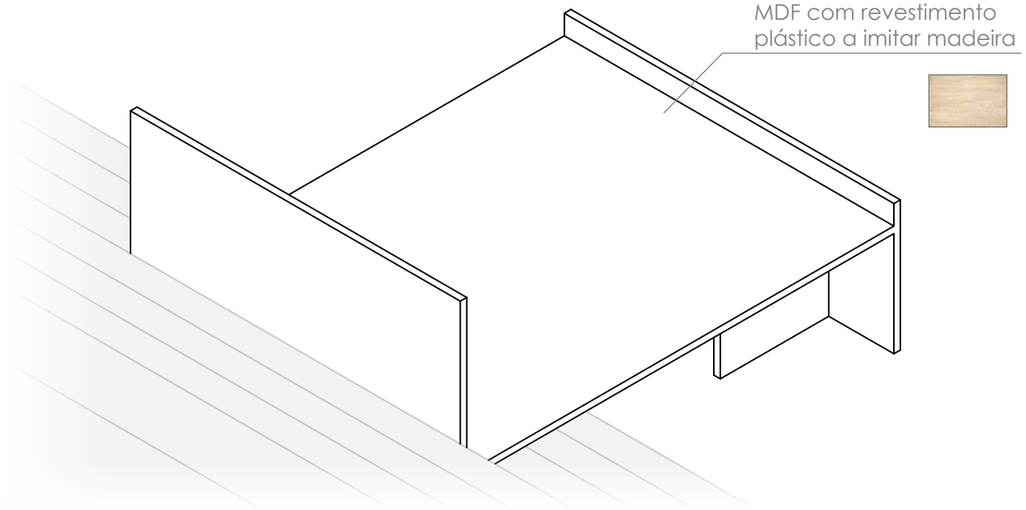
Vista de baixo

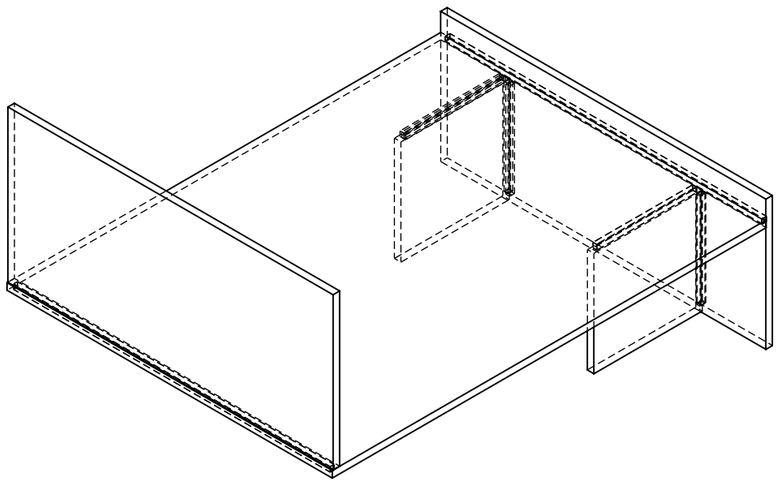


PROJETO: Pronta-A-Vestir	TÍTULO: Cama
ELABORADO POR: Beatriz Almeida	
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D2 — A3
	ESCALA:1:100 — DATA: 30/10/2024

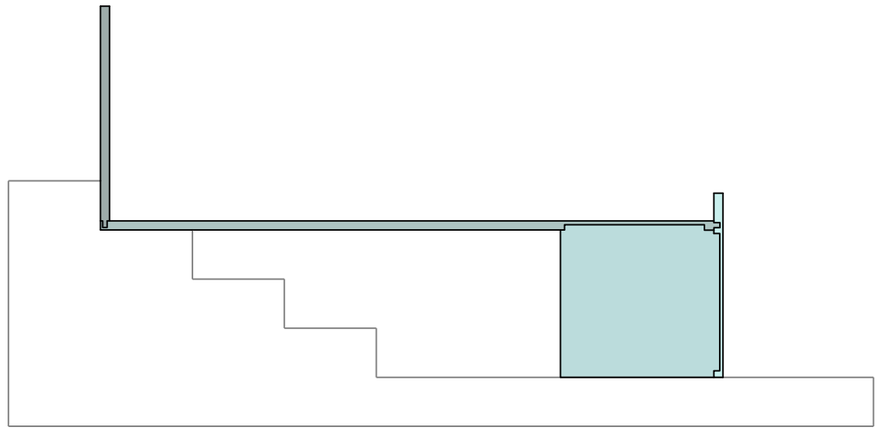
SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.





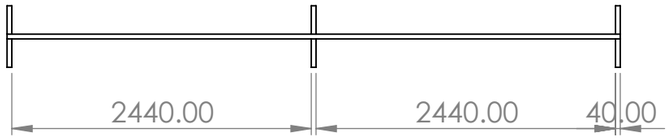


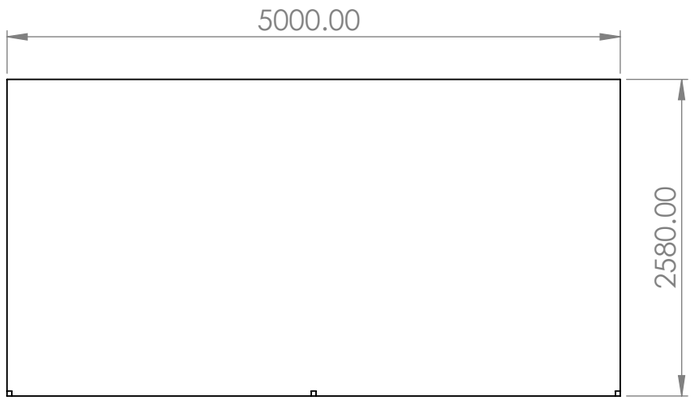
Vista de lado

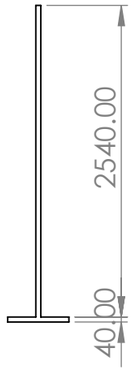


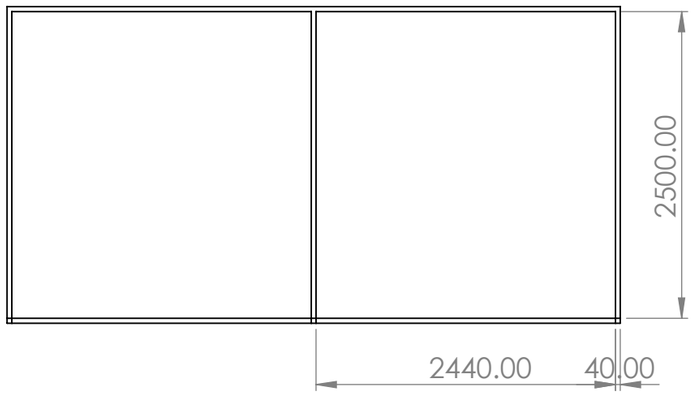
PROJETO: Pronta-A-Vestir	TÍTULO: Cama	
ELABORADO POR: Beatriz Almeida		
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D3	A3
	ESCALA:1:100	DATA: 30/10/2024

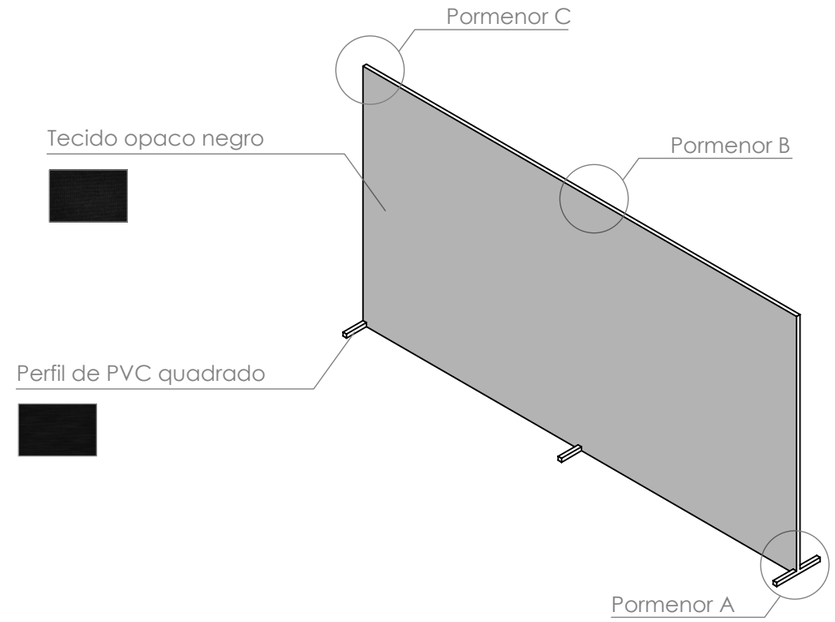
SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.



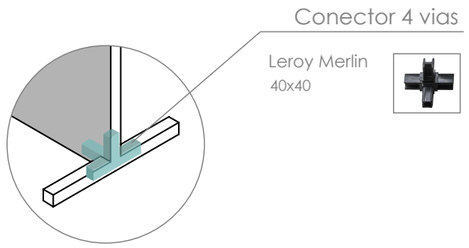




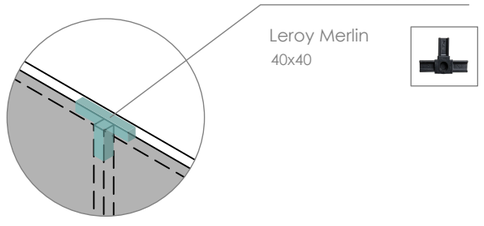




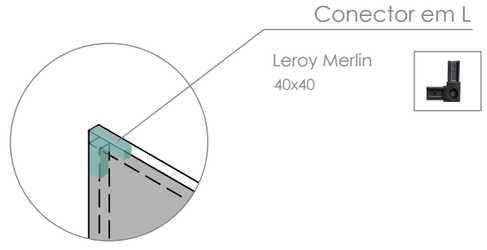
Pormenor A



Pormenor B

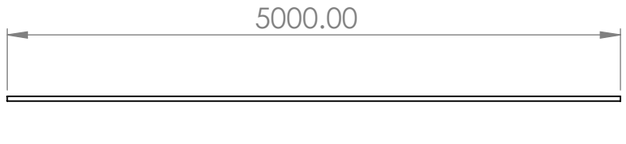


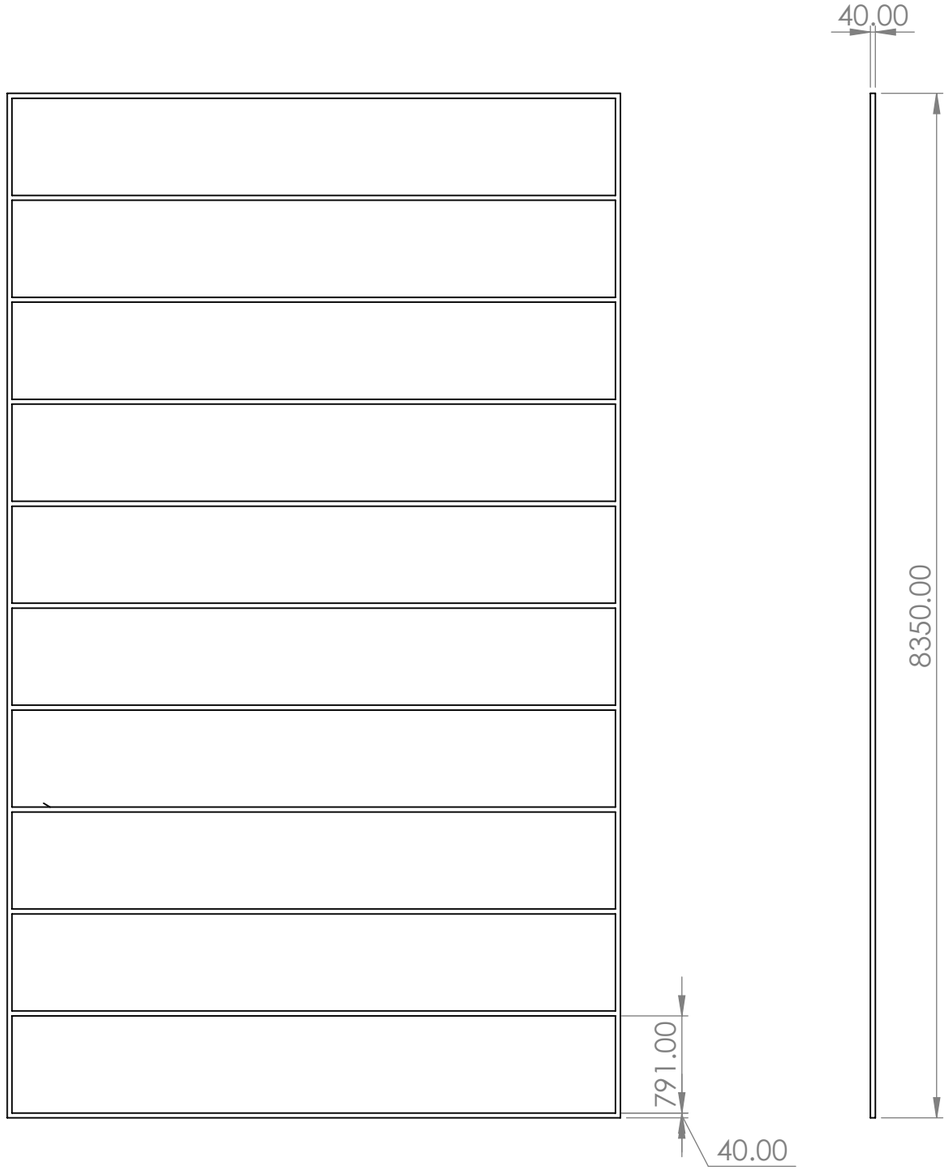
Pormenor C

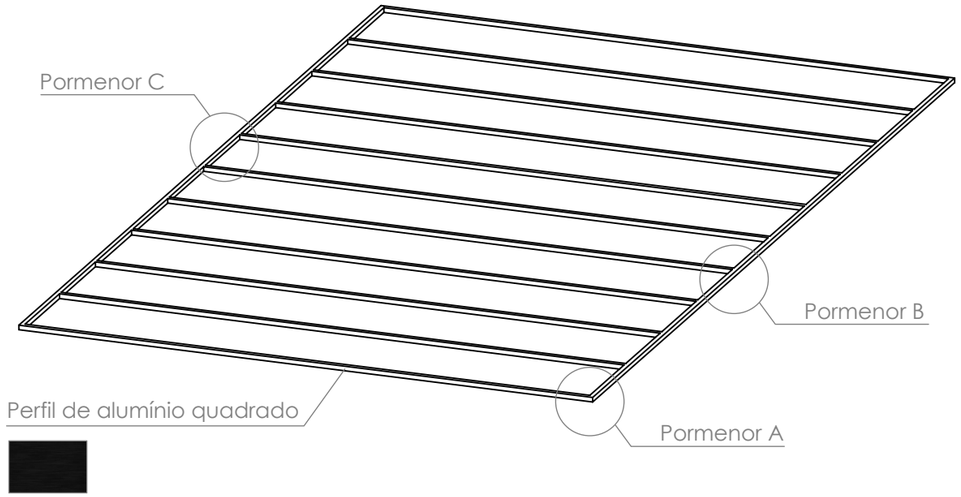


PROJETO: Pronta-A-Vestir	TÍTULO: Estrutura para fundo
ELABORADO POR: Beatriz Almeida	
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D4 — A3
	ESCALA:1:50 — DATA: 30/10/2024

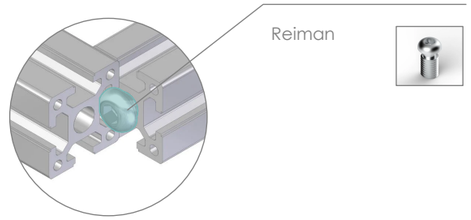
SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.



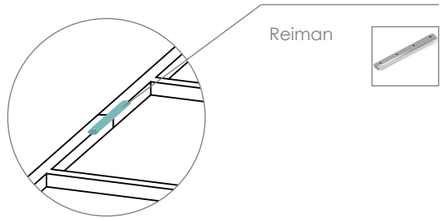




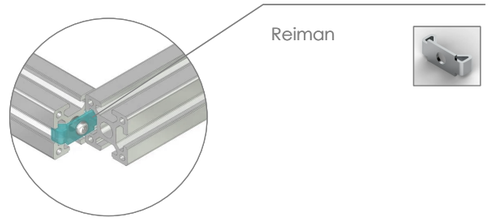
Pormenor A



Pormenor C

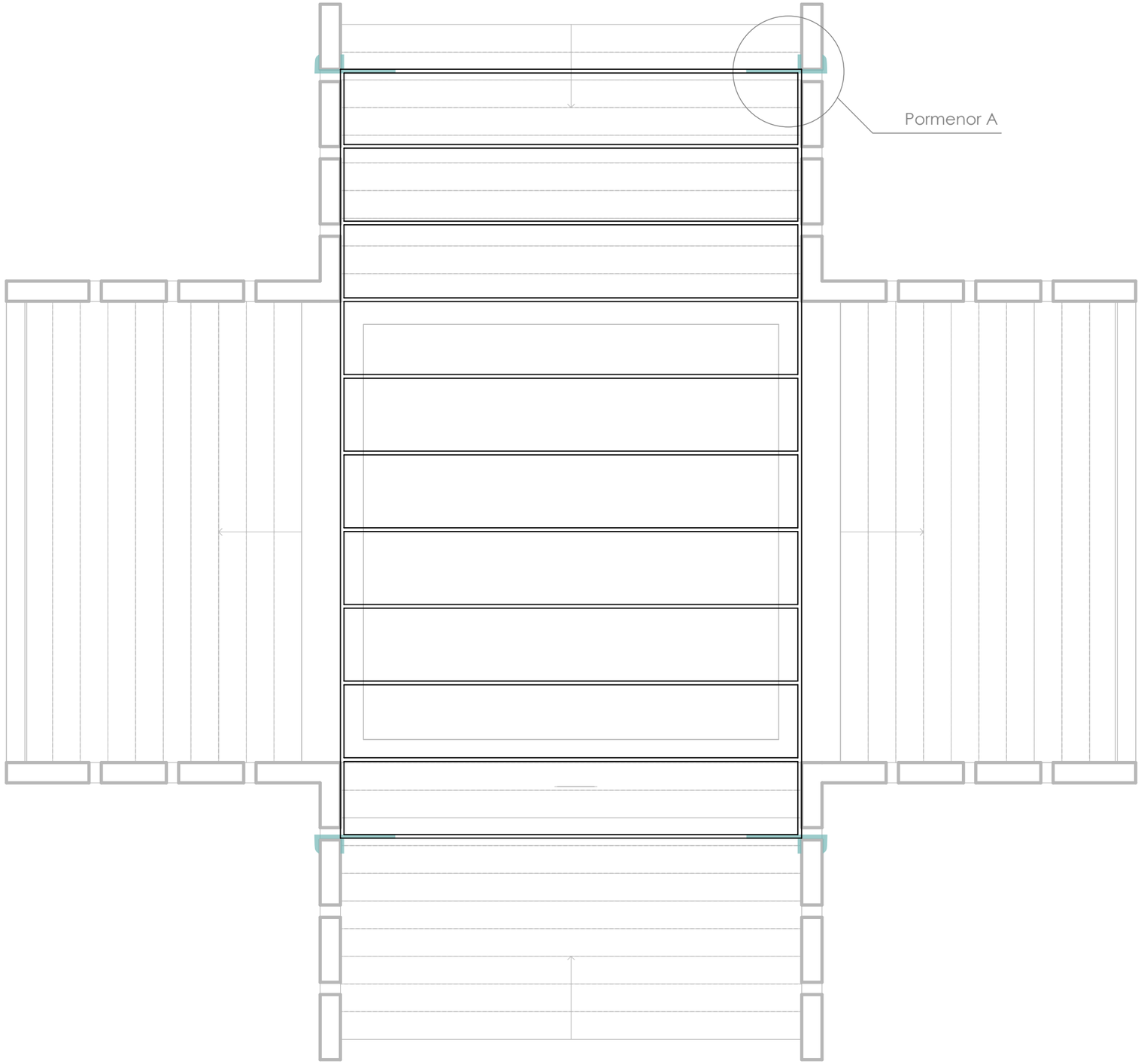


Pormenor B

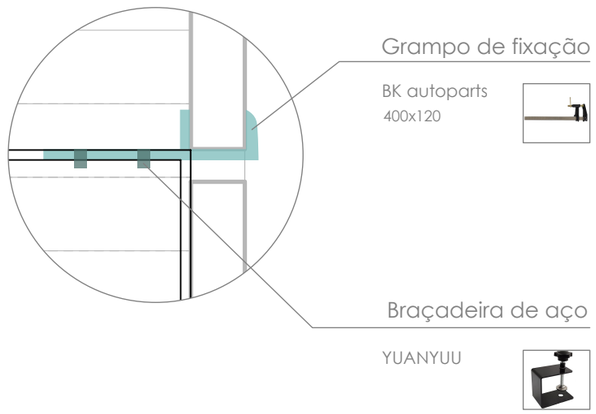


PROJETO: Pronta-A-Vestir	TÍTULO: Estrutura para cabides suspensos
ELABORADO POR: Beatriz Almeida	
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D5 — A3
	ESCALA:1:50 — DATA: 30/10/2024

SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.



Pormenor A



PROJETO: Pronta-A-Vestir	TÍTULO: Estrutura para cabides suspensos
ELABORADO POR: Beatriz Almeida	
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D6 — A3
	ESCALA:1:50 — DATA: 30/10/2024

SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.

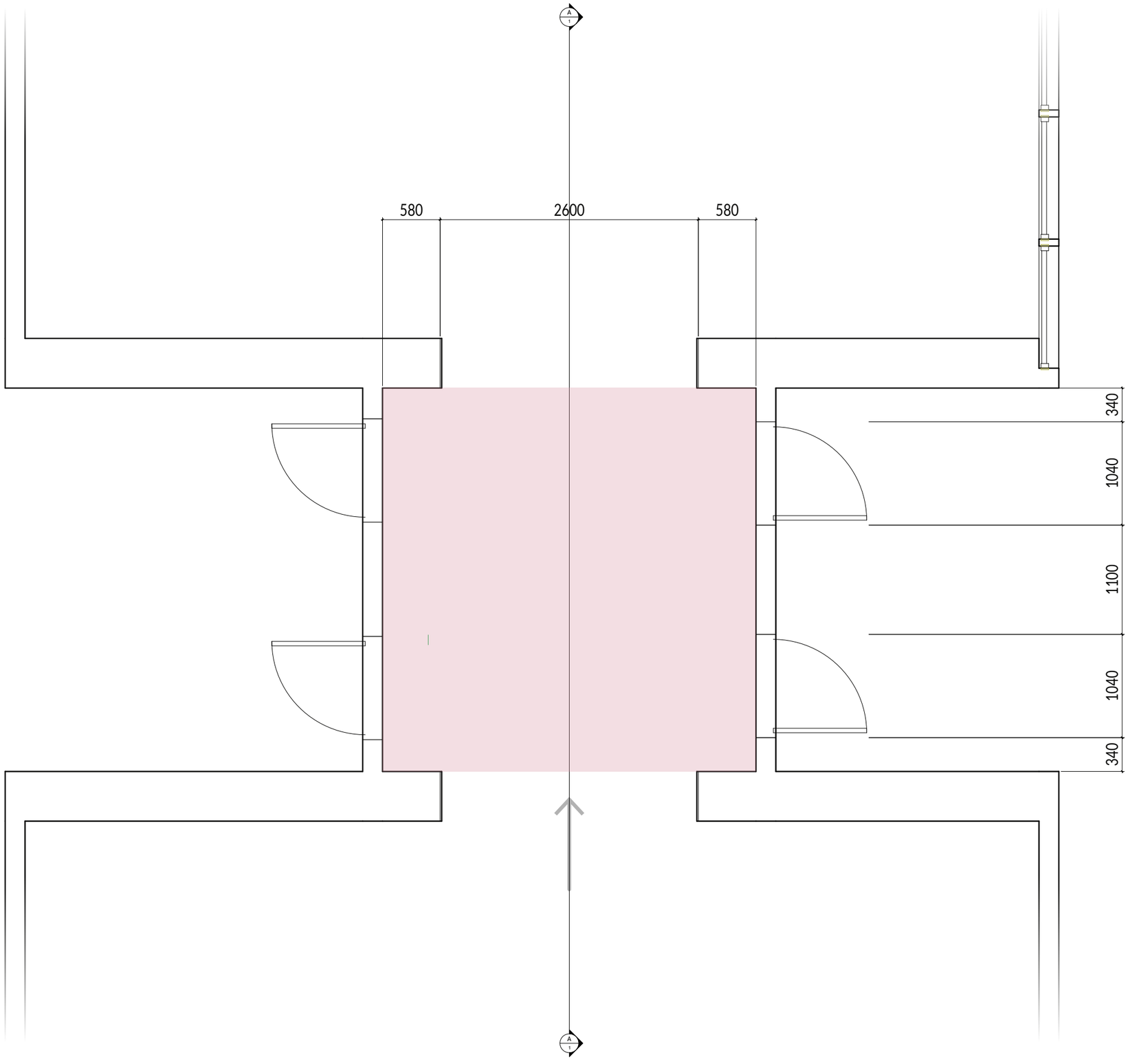
Equipamento selecionado

Pronta-A-Vestir: Segunda Iteração

ID	Equipamento	Imagem	Fornecedor	Quantidade	Link
I	Gira-discos		FNAC	1	https://www.fnac.pt/mp8988127/Gira-Discos-Denver-VPL-120-Castanho
B	Candeeiro de pé		Lampadaeluz.pt	1	https://www.lampadaeluz.pt/lampada-de-arco-moderno-ajustavel-em-aco-grande?utm_source=biano.pt&utm_medium=prijsvergelijker&utm_content=164967439&utm_campaign=biano%2Bcandeeiros-de-pe&utm_term=11ef8967-7208-de7e-b918-ce4832747b19
H	Candeeiro de mesa		IKEA	1	https://www.ikea.com/pt/en/p/arstid-table-lamp-brass-white-30321373/
C & D	Caixas		Sklum	2	https://cdn.sklum.com/pt/wk/2389921/caixa-organizadora-gypto.jpg?cf-resize=gallery
G	Mesas de cabeceira		Leroy Melin	1	https://www.leroymerlin.pt/produtos/moveis-roupeiros-e-arrumacao/gaveteiros-e-sapateiras/mesas-de-cabeceira/mesa-de-cabeceira-com-efeito-de-madeira-set-de-2-budapest-natural-45x40x45-cm-88223927.html

J	Mesa refeição		IKEA	1	https://www.ikea.com/pt/en/p/sandsberg-table-black-s59420400/
K	Cadeiras		La Redoute	1	https://www.laredoute.pt/ppdp/prod-350143492.aspx?dim1=1&dim2=1&cod=PSN00185532PT&gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwsc24BhDPARIsAFXqAB28Aj6OkhOKOWmG-IwP-UP-jFSqrsgh8wPvN0VnR-7BUu7yLjLEbfYaAkjcEALw_wcB
-	Holofotes		Gear4Music	4	https://www.gear4music.pt/pt/PA-DJ-e-Iluminacao/Eurolite-LED-SLS-30-COB-WW-Floor/3L0N?_gl=1*v26koj*_up*MQ..*_ga*MTczODE2MTgwNy4xNzI5MzM3MTU5*_ga_G8M8BPHGT8*MTcyOTMzNzE1OC4xLjAuMTcyOTMzNzE1OC4wLjAuMA..
-	Fitas de LED		LEDBOX	5	https://www.ledbox.es/pt/fitas-de-led/fita-led-epistar-smd2835-dc24v-5m-(240led-m)-2-filas-ip20

PROJETO PRONTA-A-VESTIR
INSTALAÇÃO HOMEING



LEGENDA

Zona de intervenção

Planta parcial foyer sul PCL

Homeing

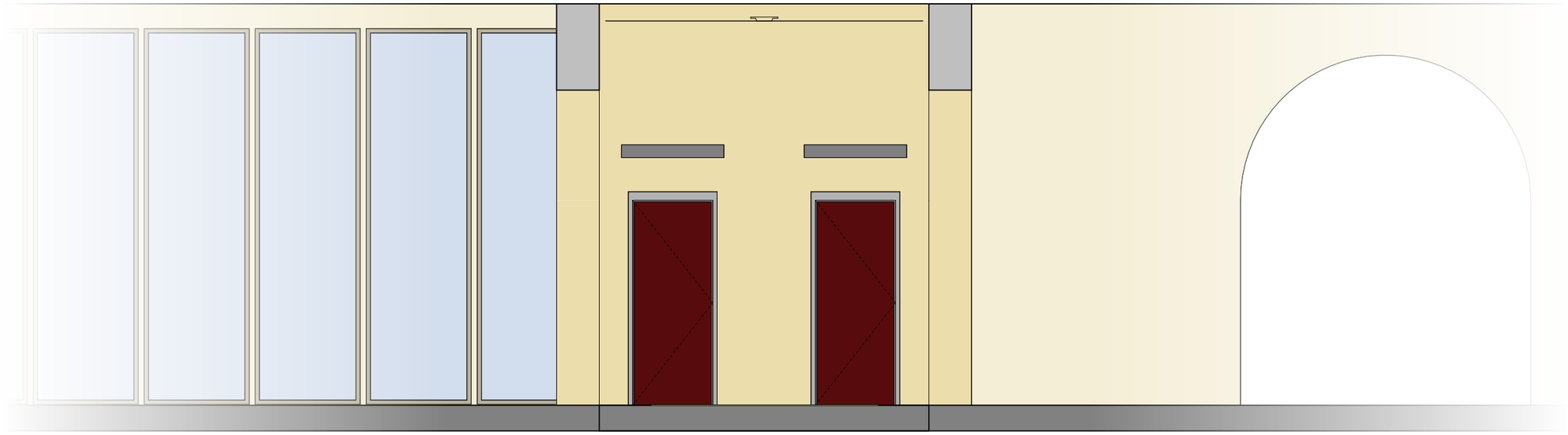
Elaborado por	Beatriz Almeida
Data	30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P07

Escala 1 : 42



Corte AA’ do foyer sul PCL

Homeing

Elaborado por: Beatriz Almeida

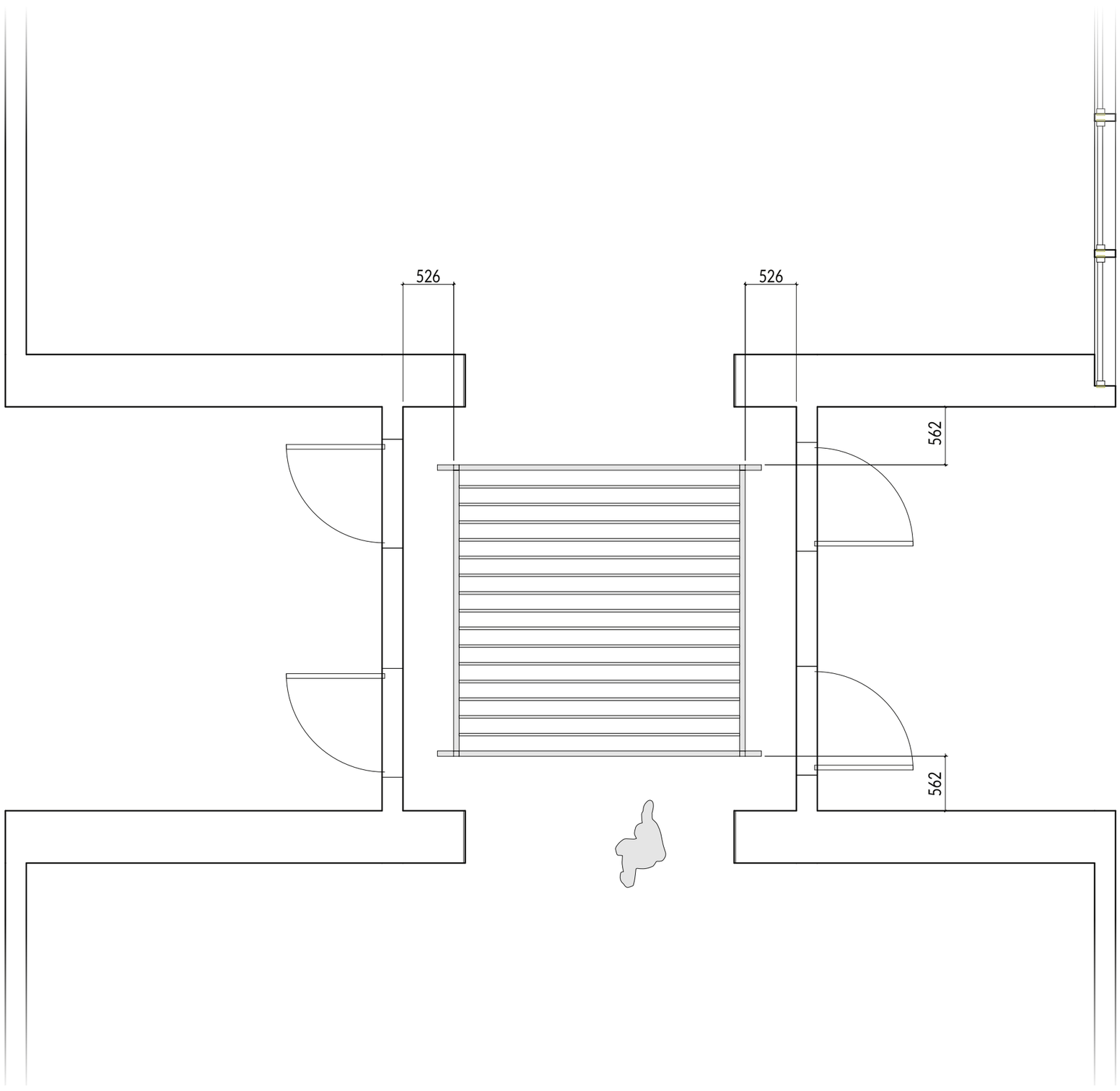
Data: 30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P08

Escala: 1 : 42



Planta da proposta instalação

Homeing

Elaborado por: Beatriz Almeida

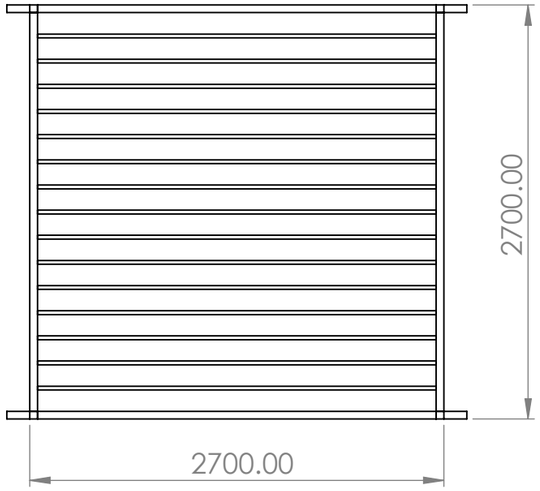
Data: 30/10/2024

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Mestrado em Design de Equipamento esp. em Design Urbano e de Interiores

P09

Escala: 1 : 42

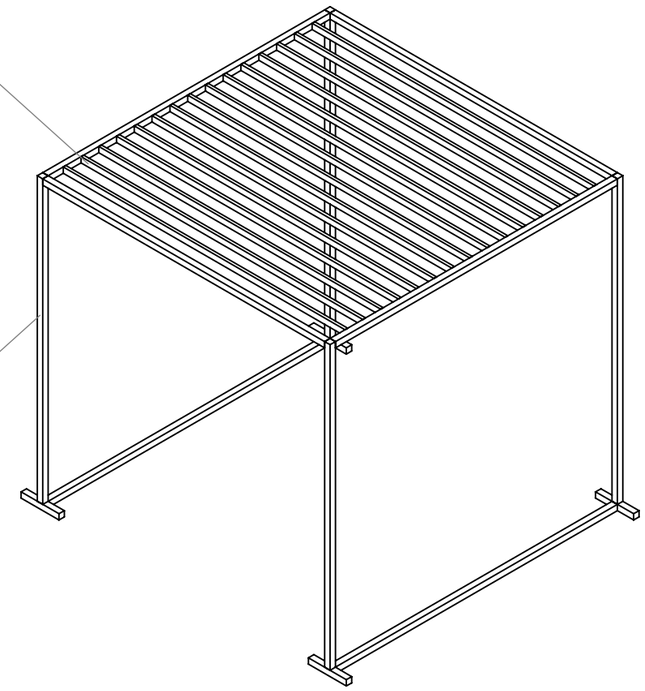


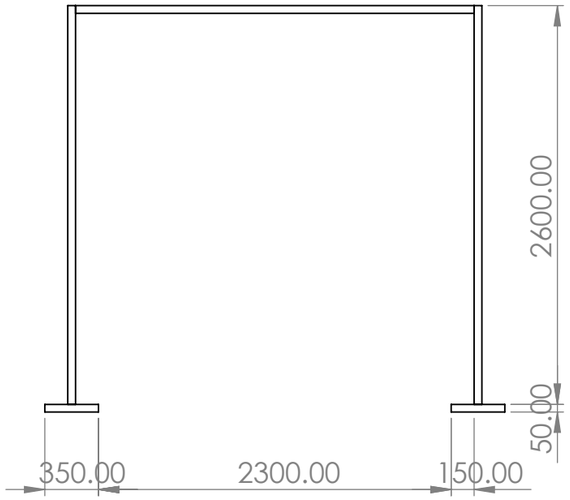
Barrotes madeira pintados a preto

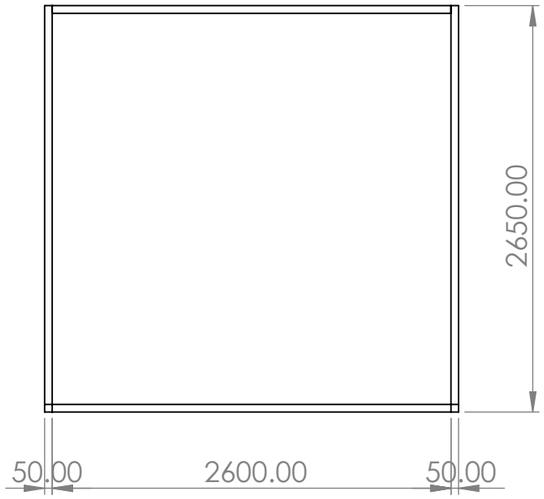
ID no.3
50x25

Barrotes madeira pintados a preto

ID no.1
50x50

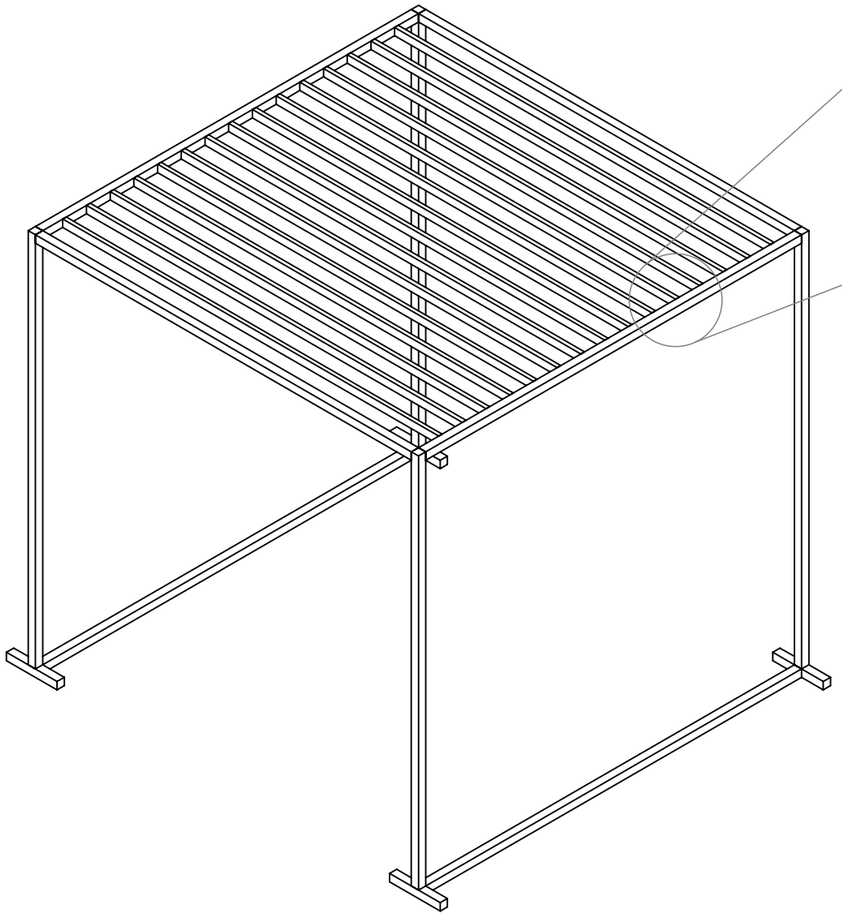


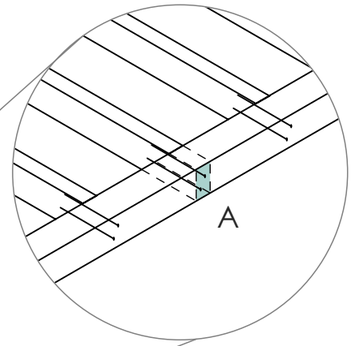




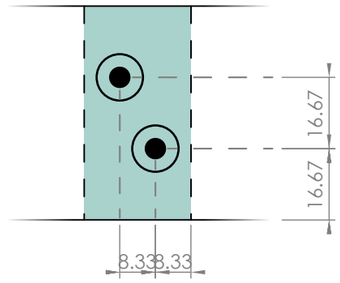
PROJETO: Instalação Homeing	TÍTULO: Estrutura
ELABORADO POR: Beatriz Almeida	
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D7 — A3
	ESCALA:1:40 — DATA: 30/10/2024

SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.

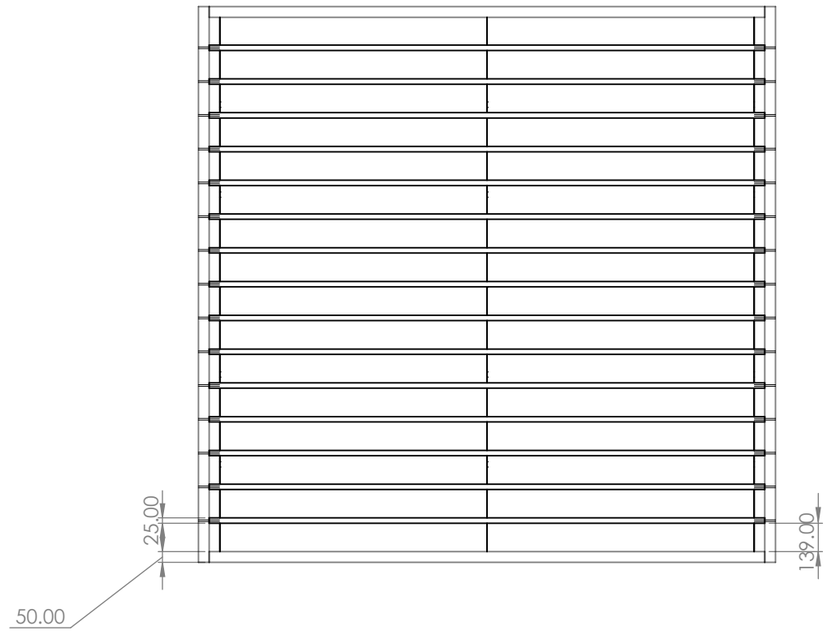




A



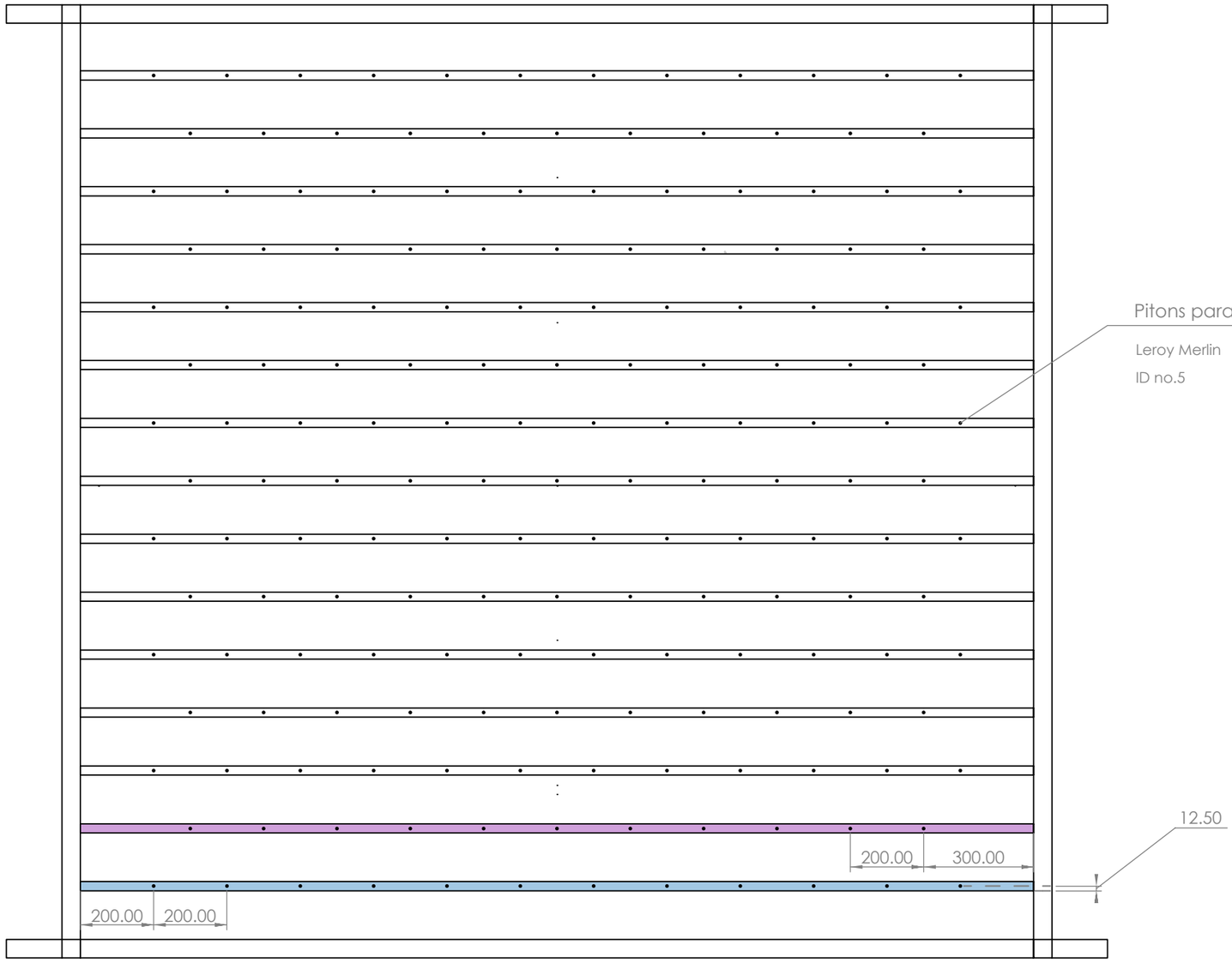
VISTA DE CIMA



PROJETO: Instalação Homeing	TÍTULO: Estrutura
ELABORADO POR: Beatriz Almeida	
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D8 — A3
	ESCALA:1:30 — DATA: 30/10/2024

SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.

VISTA DE CIMA

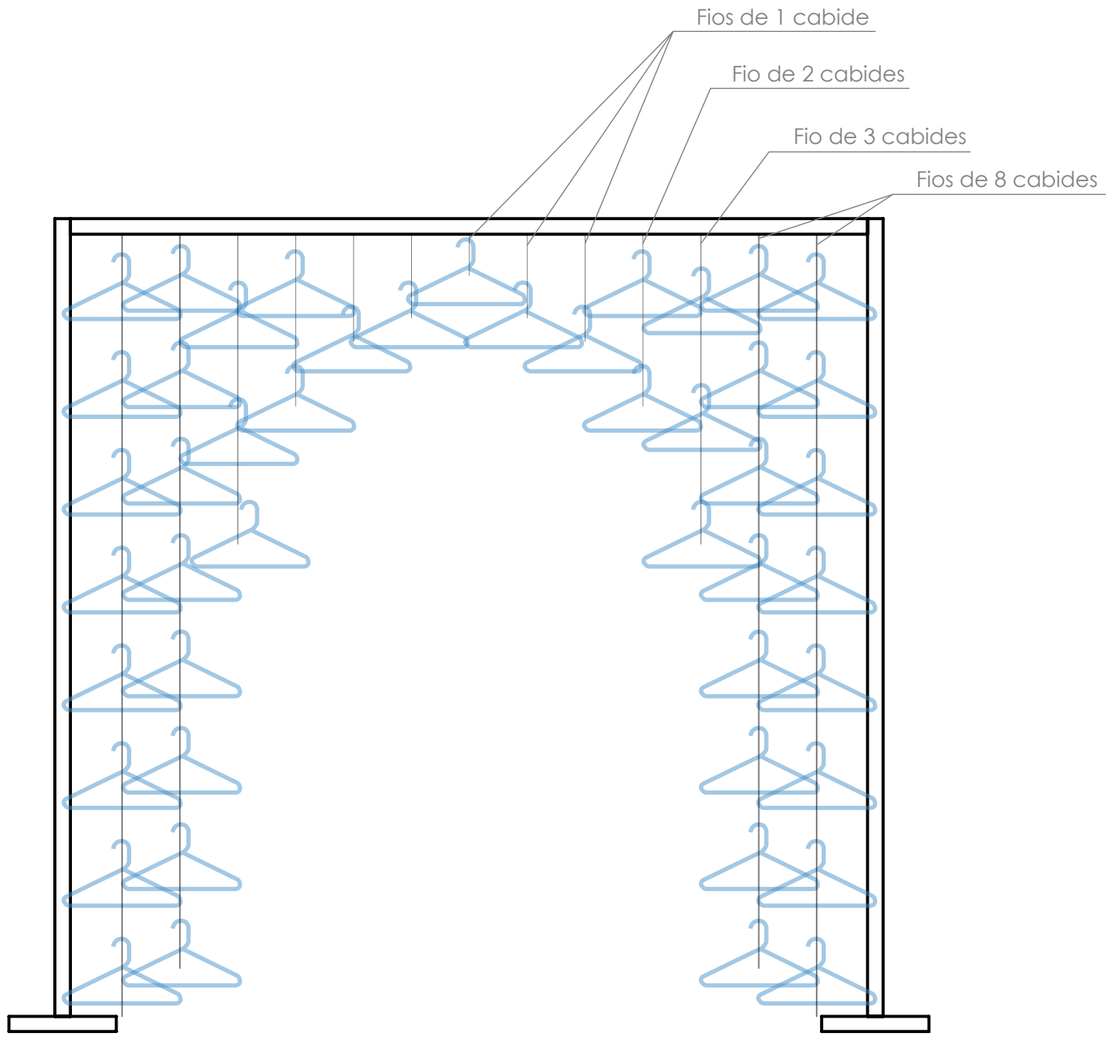


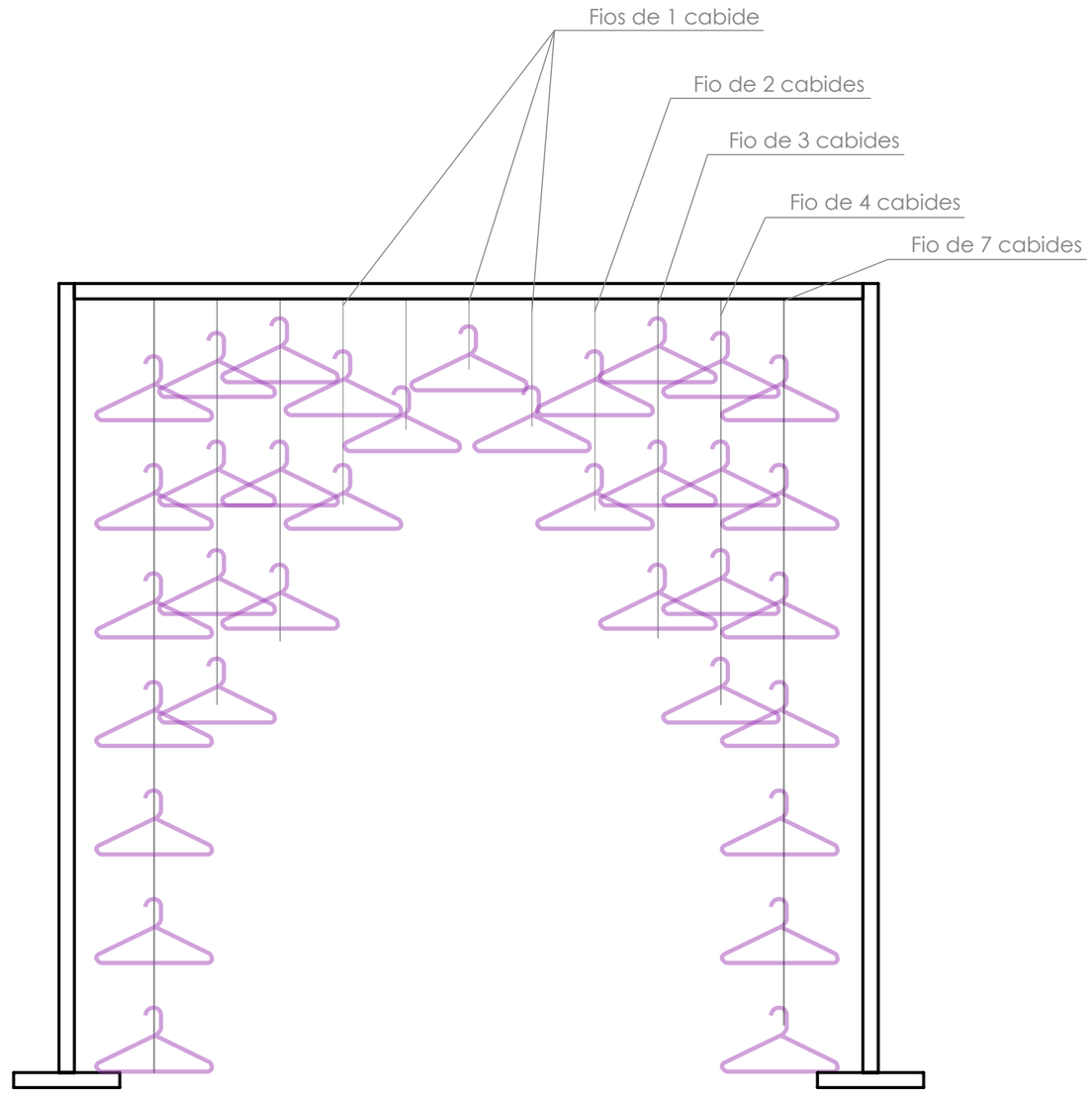
7x

8x

PROJETO: Instalação Homeing	TÍTULO: Estrutura
ELABORADO POR: Beatriz Almeida	
FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA Design de Equipamento, esp. em Design Urbano e de Interiores	DESENHO NR. D9 — A3
	ESCALA:1:15 — DATA: 30/10/2024

SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.





PROJETO: Instalação Homeing

ELABORADO POR: Beatriz Almeida

FACULDADE DE BELAS-ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA
Design de Equipamento,
esp. em Design Urbano e de Interiores

TÍTULO: Distribuição Cabides

DESENHO NR. D10

A3

ESCALA:1:20

DATA: 30/10/2024

SOLIDWORKS Educational Product. For Instructional Use Only.

Fotografias do modelo referente à instalação Pronta-A-Vestir para a Homeing

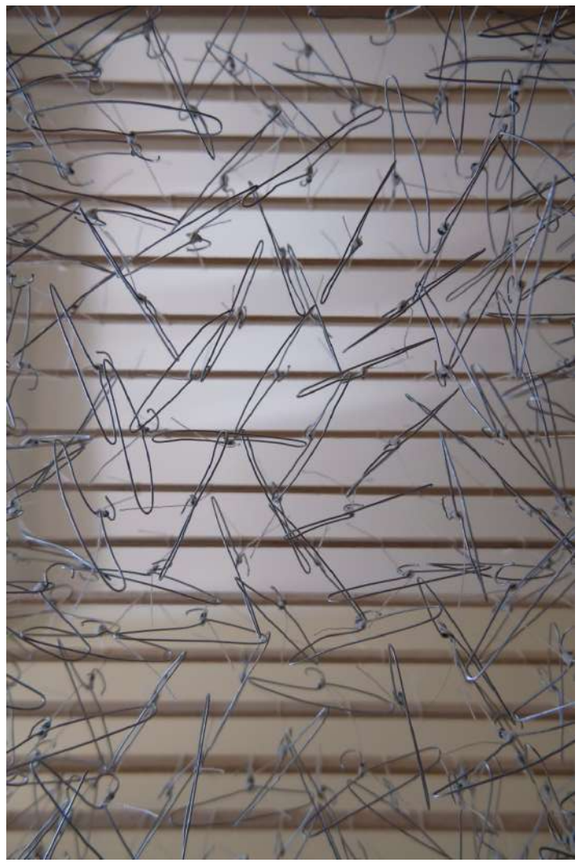
realizado pela autora (2024)











Visualização de teste referente à instalação Pronta-A-Vestir para a Homeing

realizado pela autora (2024)



Materiais Homeing 2024

# ID	Item	Dimensões (mm)	Quantidade	Preço	Fornecedor	Total	Notas	Link
1	Barrote em Criptoméria	2600x50x50	8	4,99 €	Armazéns Reis	39,92 €	6 p/ a estrutura 2 extra	https://www.armazensreis.pt/pt/ripas-barrotes-e-tabuas/barrote-em-criptomeria-2.60m_p21115.html?id=633&cat=505&pc=1&sd=1
2	Madeira Serrada Pinho Silvestre Tratada	3600x50x50	6	8,20 €	Carmo Wood	49,20 €	4 p/ estrutura 2 extra (disponível em 1-2 semanas)	https://www.carmo.com/loja/produtos/madeira-serrada-pinho-silvestre-tratada?size=360+X+5+X+5+CM&color=Verde
3	Ripa para Telha em Criptoméria	2600x25x50	19	1,99 €	Armazéns Reis	37,81 €	15 p/ o teto 2 p/ diagonais laterais 2 extra	https://www.armazensreis.pt/pt/ripas-barrotes-e-tabuas/ripa-para-telha-em-criptomeria_p10748.html?id=633&cat=505&pc=1&sd=1
4	Esquadro plano	200x30x3	16	2,99 €	Leroy Merlin	47,84 €	3 p/ cada esquina (topo) 1 p/ cada esquina (base)	https://www.leroymerlin.pt/produtos/ferragens/ferragens-de-fixacao/ferragens-de-uniao/esquadro-plano-200x30x3mm-82151367.html
5	Pack 10 pitons para esticador cortina	-	18	0,40 €	Leroy Merlin	7,20 €	P/ pendurar os fios de cabides	https://www.leroymerlin.pt/produtos/ferragens/ferragens-de-fixacao/camaroes-escapulas-e-pitoes/pack-10-pitons-para-esticador-cortina-89741746.html
6	150 Parafusos POZIDRIV	4x30	1	6,99 €	Leroy Merlin	6,99 €	Esquadros	https://www.leroymerlin.pt/produtos/ferragens/ferragens-de-fixacao/parafusos/parafusos-para-madeira/150-parafusos-pozidriv-4x30mm-14675906.html
7	Pregos ao quilo STANDERS CABEÇA CHATA AÇO POL	4.4x100	1	8,69 €	Leroy Merlin	8,69 €	Estrutura do teto	https://www.leroymerlin.pt/produtos/ferragens/ferragens-de-fixacao/pregos/pregos-ao-quilo-standers-cabeca-chata-aco-pol-4-4x100-15674225.html
8	Cabides	400	600	0,12 €	Loja dos cabides	72,00 €	No carrinho acresce o valor	https://lojadoscabides.com/produto/ec-42/
9	Fio de nylon	0.5 espessura e 100m	3	5,85 €	Leroy Merlin	17,55 €	-	https://www.leroymerlin.pt/produtos/ferramentas/ferramentas-de-mao/medicao-e-nivelacao/hilo-nylon-transparente-0-5-mm-rollo-100-m-86376695.html
10	Tinta preta 1L	-	1	9,59 €	Leroy Merlin	9,59 €	-	https://www.leroymerlin.pt/produtos/tintas-e-drogaria/tintas-para-paredes-interiores-e-tetos/tintas-beges-e-castanhas/tinta-decorativa-luxens-moon-3-mate-1l-82472775.html
11	Ponteiras de borracha	1.5x15	4	5,51 €	Temu	22,04 €	Transparente - modelo HR 1.5 m	9519333072&_x_ads_channel=google&_x_gmc_account=50

PROJETO PRONTA-A-VESTIR
INQUÉRITOS DA PRIMEIRA ITERAÇÃO

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Bem, estava um ambiente muito acolhedor

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor
Bonito
Criativo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

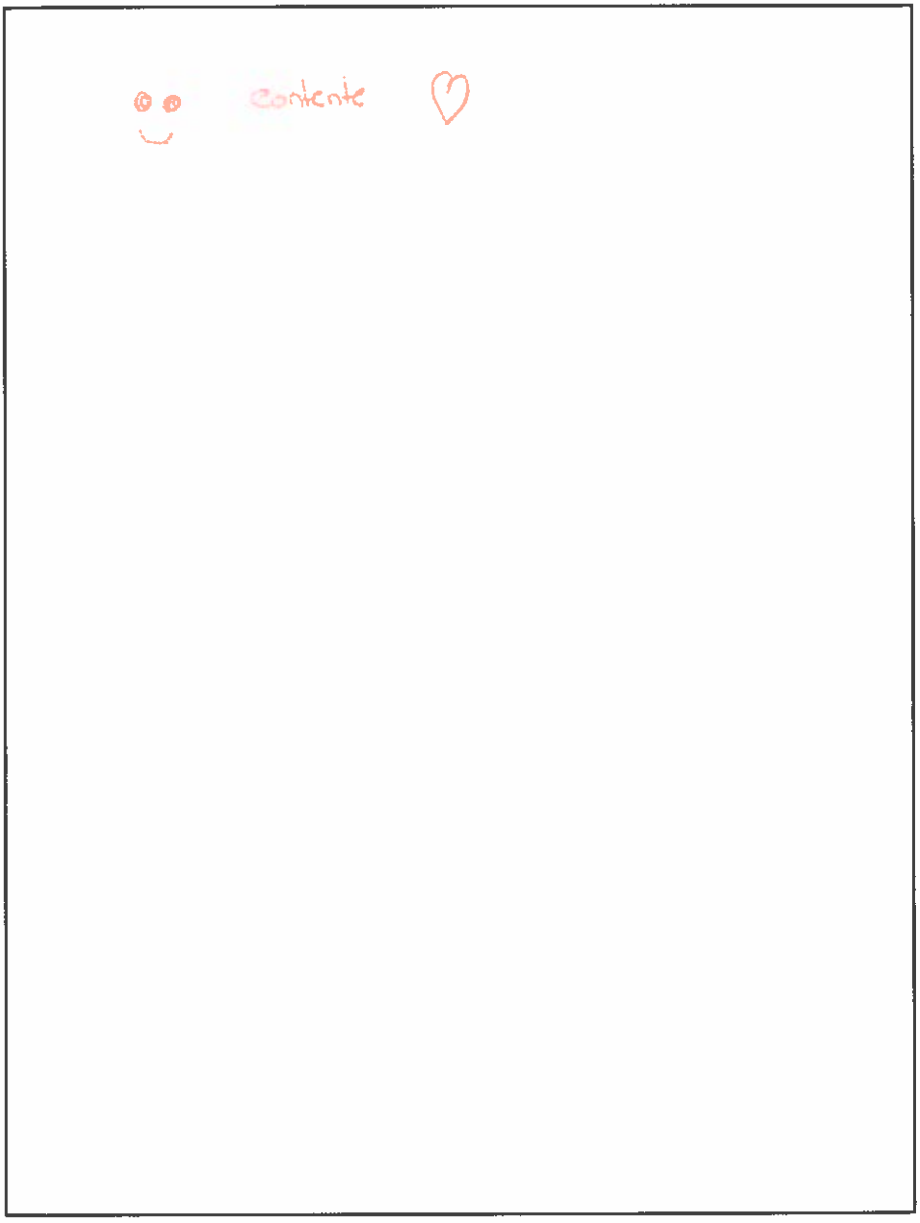
A forma como o rapaz mexeu por vinha marmorada que retrata muito os dias de hoje

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário enquadrava já a peça, mesmo antes de começar, permitindo nos entrar logo no tema/vibe

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Num ambiente familiar, como se fizesse parte da peça

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Feminino, bonito, encantador

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

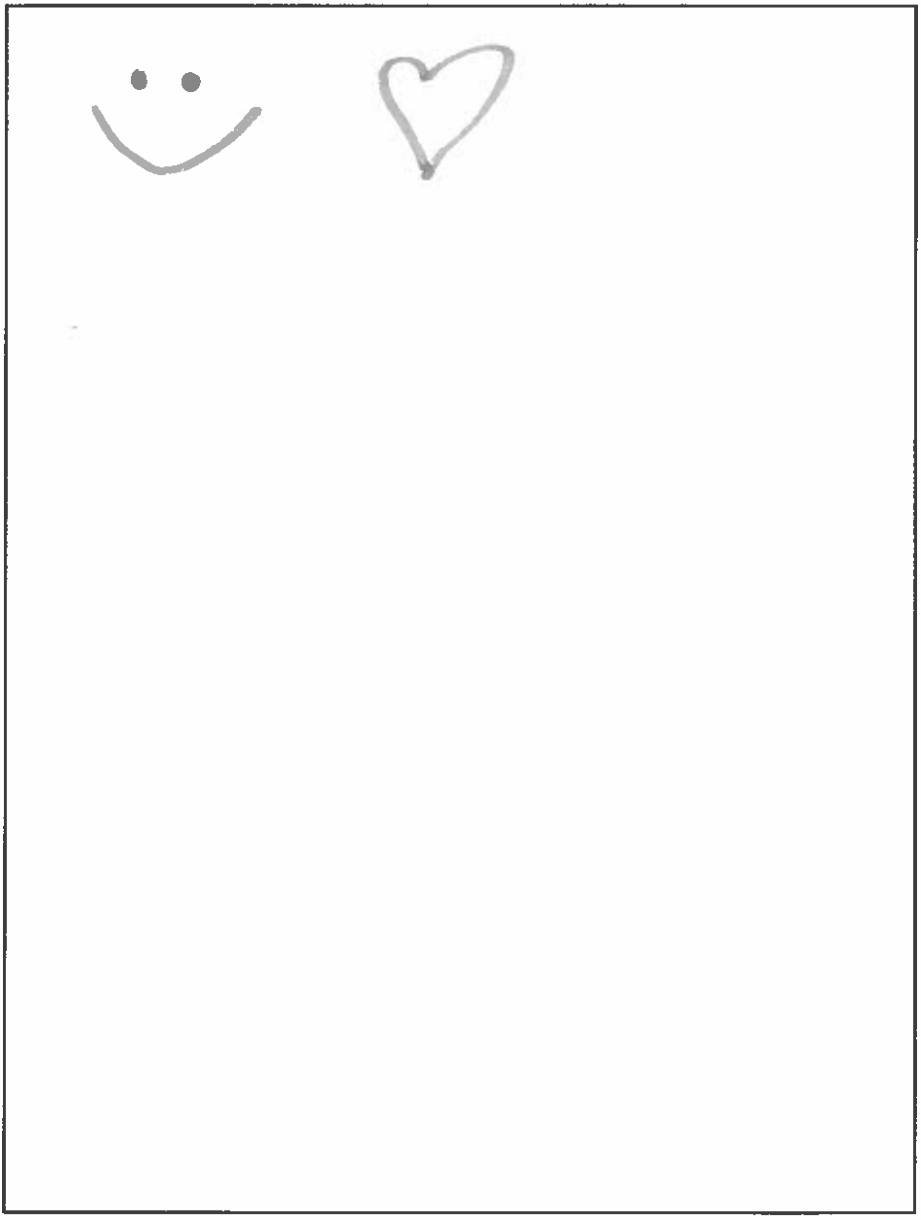
O momento em que a "mãe" conta a história de que foi violada – momento influenciador acontece na vida de muitas mulheres.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário dá uma sensação de estar dentro da peça, transmitindo proximidade com a peça. Assim, o cenário envolve quem está a assistir.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Bastante curiosa, porque embora se entenda a possível temática pelo cenário suscita interesse na correlacção com a trama.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo, acolhedor, submersivo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando descreveram a influência masculina na autoestima feminina no geral.

O monólogo da perspetiva masculina à influência invasiva do feminino

~~Não fundo uma~~

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O ambiente submersivo incorporou o público na história captando a atenção tanto nas personagens como nos elementos envolventes, transmitindo uma progressão orgânica.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

Mamma Mia Vibes!

Nostalgia

Emoções e Reconhecimento!



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me em casa, acolhida pelo próprio cenário.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Imersivo, criativo e fabuloso.

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que as meninas idealizam o rapaz dos sonhos delas e ele relata a sua relação com a roupa e a t-shirt cor-de-rosa, e todo o impacto que as opiniões dos da namorada tiveram na sua maneira de vestir.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário influenciou a 100% a experiência da peça, foi como se eu estivesse dentro da ação do teatro.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

Completamente radiante



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como se estivesse num ateliê.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Apelativo, Dinâmico, Bonito

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

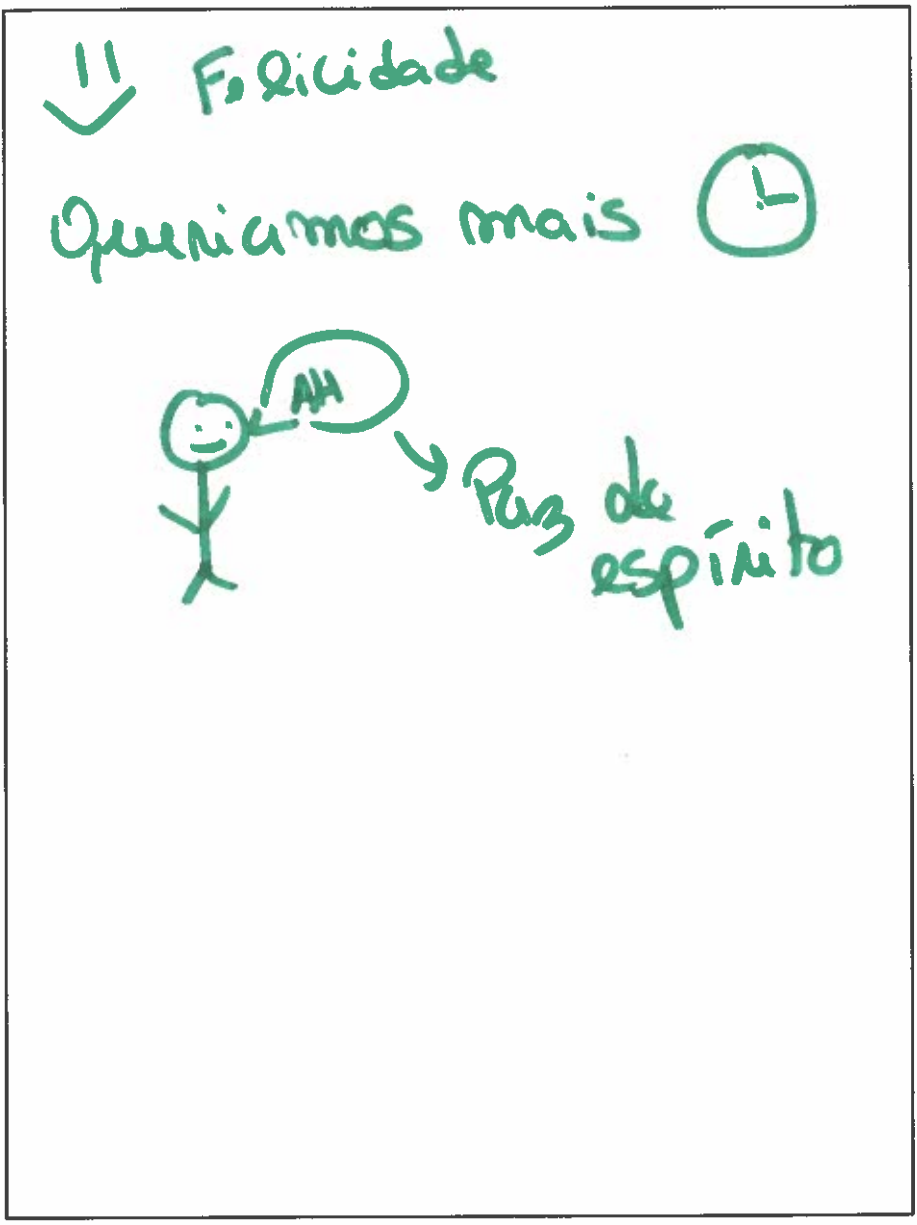
Quando houve a traição foi muito engraçado apesar do que a ação na vida real provoca (o impacto)

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário estava lindíssimo e apelava ao quarto/sala e ao um ateliê. Acho apenas que a forma como estava disposta as "cadeiras", tapava a visibilidade dos de trás.

Obrigada pela tua contribuição! ♥

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como se estivesse a entrar no meu quarto

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Leve, ~~engraçado~~ cómica, contemporânea

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

A leitura do diário e o contraste com a mãe a contar a história. Foi bue mamma mia, amei.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Exponenciou porque estava super envolvente

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

MANIFESTAÇÃO!!!
Quero maisssss :)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me acolhida num espaço que se é familiar e sempre confortável.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor
estético
complexo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O monólogo da Sofia

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou muito, aproximou-me da realidade da vida daquelas 3 raparigas

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Entusiasmado

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo, colorido e jovem

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que a Luísa não se identificava com nenhuma peça de roupa.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário permitiu mergulhar e viver a história.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me como se estivesse dentro do quarto e da desarrumação das irmãs!

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

criativo, preenchido e real

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento que mais me ficou na memória foi quando a Luísa finalmente encontrou uma roupa na qual se sentia bem! Identifiquei-me

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou bastante! Deu para ficar mais imersa no ambiente e história das personagens. Mostrou também um pouco do estado de espírito das meninas

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Gostei muito da peça!
As mensagens foram
mesmo bonitas, assim
como a atuação!

Excelente trabalho!

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

incluída

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

divertido diferente
dinâmico

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Tudo!!

Gostei o início porque foi mais intimista

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Senti-me parte do espetáculo! Super imersivo

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



(Quão bonito é a solidão

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me como um intruso porque o espaço remetia para um lugar intimo ao qual ainda não estava confortavel.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Cheio, colorido, intimo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando as três liam o diário da mãe porque, apesar das diferenças entre elas, foi um momento de união (com as três a "encher" o sofá) sob o olhar da mãe.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Permitiu criar um espaço de intimidade com o publico, e isso relevou-se fulcral para abordar os temas da história.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Sororidade

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Ambiente familiar e cenário acolhedor

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor Bonito
Elaborado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Parte do roupão da mãe

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou pontualmente, dando ao trabalho
e empenho dos atores.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me estranho e ansioso porque já não via uma peça há algum tempo, tive curiosidade para ver o que ia acontecer, entrá-mos dentro do cenário.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

criativo, desarrumado e engraçado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Os ~~dois~~ que me ficaram mais foram:

- Monologo da mãe quando fala da violação e da história de amor;
- Monologo inicial da Emma;
- Park do rapaz do final.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Ajudou porque deu-me sentir dentro do quarto da Emma e senti-me relacionado e humano.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Gostei muito da mensagem e dos monólogos trabalhados. Acho que a projeção de voz poderia melhorar um pouco, de toda a gente.

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me ansiosa por não saber o que esperar.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito, colorido e animado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

A parte da mãe a falar da violação.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

[illegible] pois se

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Gostei da mensagem passada
E os atores foram incríveis

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Acolhida, confortável

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

os desenhos estavam mt bonitos

Dinâmico, de acordo com o tema, criativo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

quanto de adolescentes

O final!

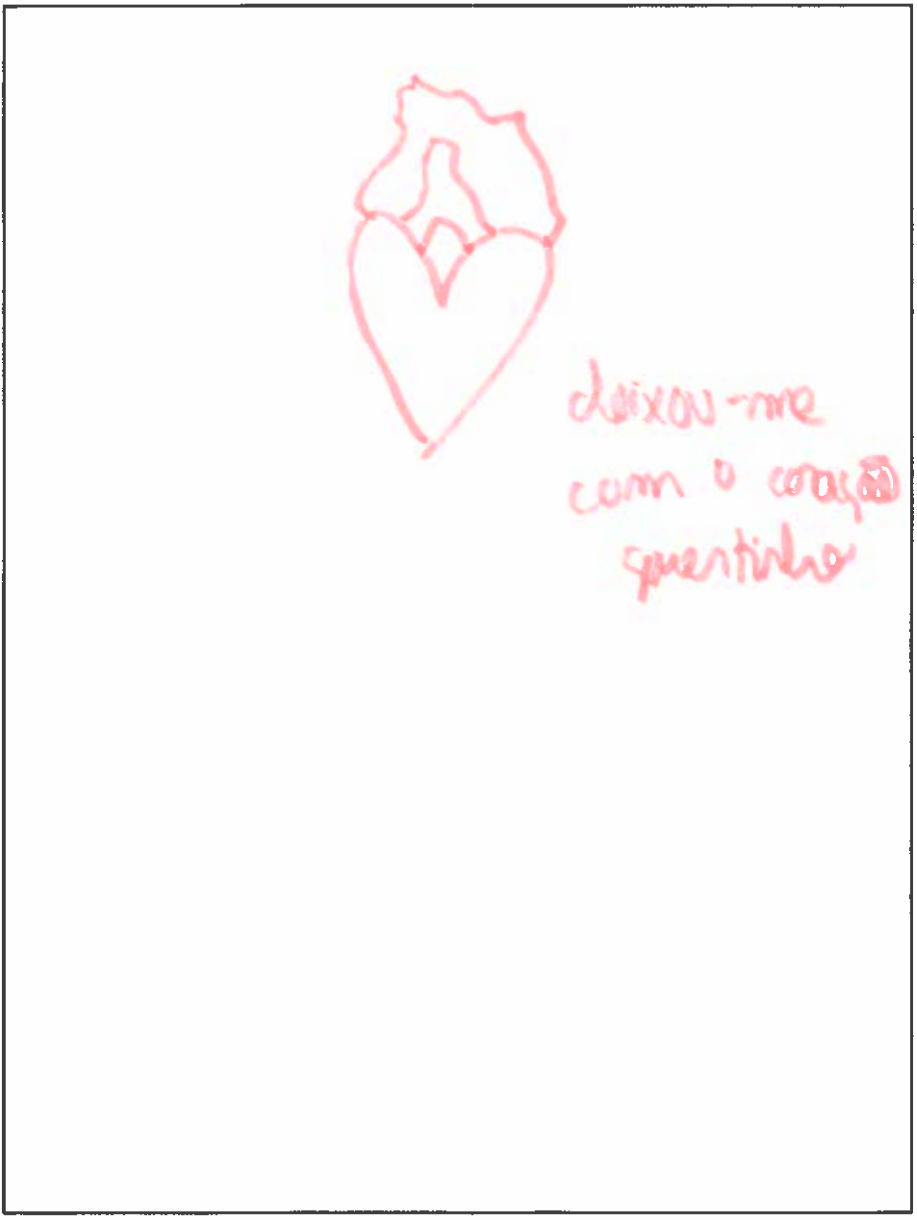
Simbolizou entreajuda, amizade e união e que não se deixa ninguém para trás!

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário deixou-nos submersas no tema, com a sensação de que éramos também amigas da Emma, Sofia, Luísa. Sinto que é uma representação de inúmeros momentos que passo com as minhas amigas a preparar-me pla as festas e a partilhar experiências. Criamos memórias e experiências únicas.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Curiosa, confortável

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Seguro, bonito, confortável (safe spot)

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento final com a música do ABBA

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Gostei muito da liminalidade de ver nas escadas e acho que funcionou muito bem com entradas e saídas.
A decoração estava muito gira.

Obrigada pela tua contribuição! Igualmente com a peça, gostei muito parabéns ♡

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

SURPRESO, ESTAVA MUITO GIRO

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

CALCULADO, PERFECCIONISTA, DETALHADO

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

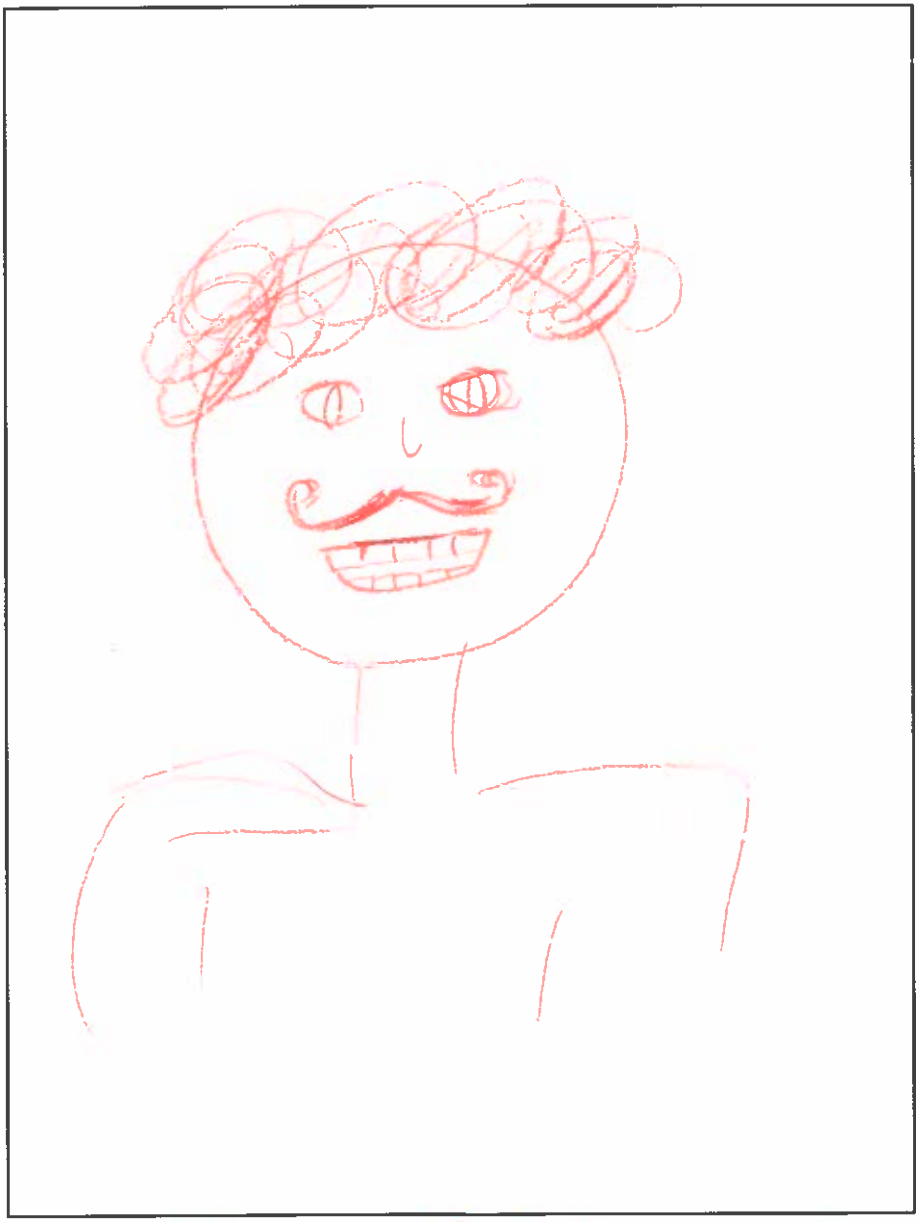
O ROBE LARANJA. Porque Foi UMA CENA ENGRAÇADA

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

DEU UMA CERTA VIDA AO ESPETÁCULO

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



TER BIGODE É UMA MAS VIDA

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Ambiente acolhedor

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Lindo
Real
Acolhedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

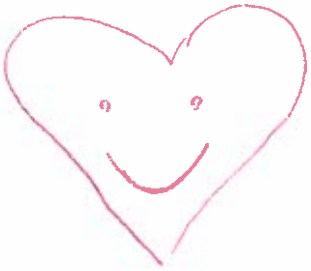
A parte em que a Ema fala de roupa da mãe

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou muito, pois permite-nos entrar na história

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

UAU!! Está tão giro

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Caótico, celadable, [illegible]

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O Fim com a música dos ABBA. A Banda sonora é essencial para criar uma cena boa numa cena ótima

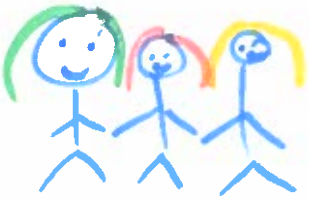
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Ser uma representação de um quarto tão real tornou a experiência muito mais verdadeira

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

GIRLHOOD



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Peça mt bem decorado, gostei mt da temática da roupa.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Confusa, ordenada, brilhosa

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

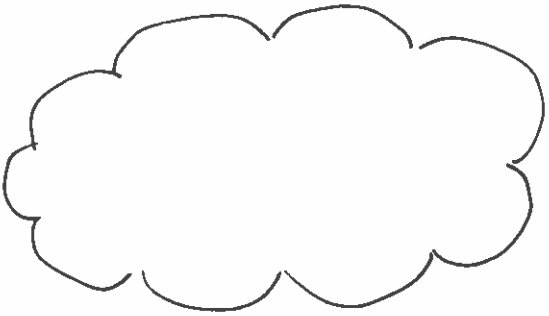
a gabardina e como a mala é um poço s/ fundo (dito pl Sofia)
-(e os belos braços do Ricardo)

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Encaixou bem no tema e tornou-a interativa.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



—> Uma mulher que é o quarto
(no sentido que é a casa de alguém)

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

ambiente de casa.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

acolhedor, bonito, inspirador

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

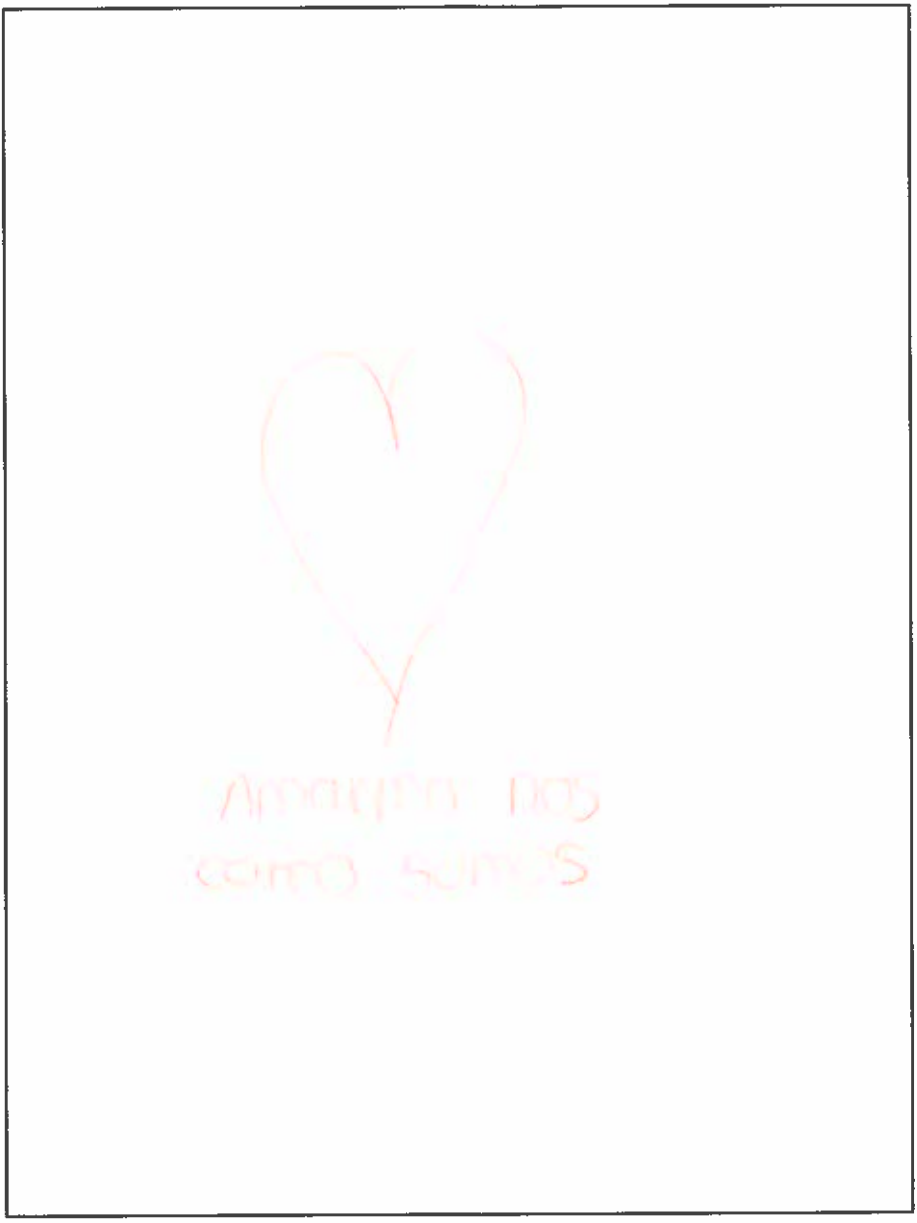
Momento do roupão da mãe

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Representar a realidade

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Entusiasmada, alegre

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Colorido, alegre
acolhedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando elas se lembraram
da mãe e tinham memórias felizes

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Foi importante para dar contexto
e percebermos a importância das roupas

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Acolhida. O espaço era acolhedor, parecia que estávamos dentro da peça

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito, Mergulhante, Fascinante

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

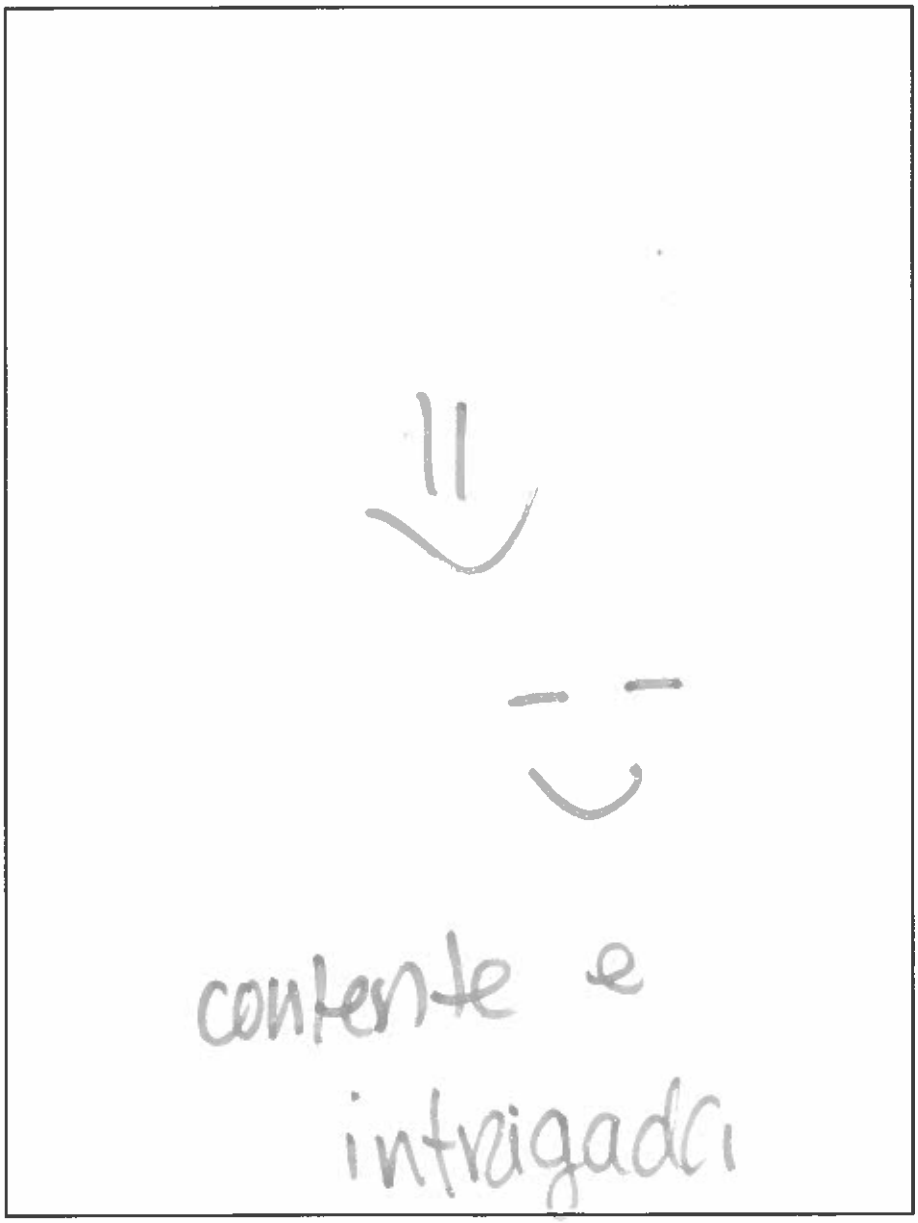
A história da mãe e como isso se refletia nas vivências das filhas

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Acho que ajudou o público a sentir-se envolvido na peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Intrigada, curiosa, espectante

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Cativante, acolhedor.

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Os momentos em que a "mãe" aparecia, pois faz-me pensar na minha mãe e fica nostálgica / com medo de perdê-la

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário era muito envolvente e foi crucial para o desenrolar da peça.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Alegria & Surpresa dominam esta peça.

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me dentro da peça;

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Envolvente, original e cativante

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

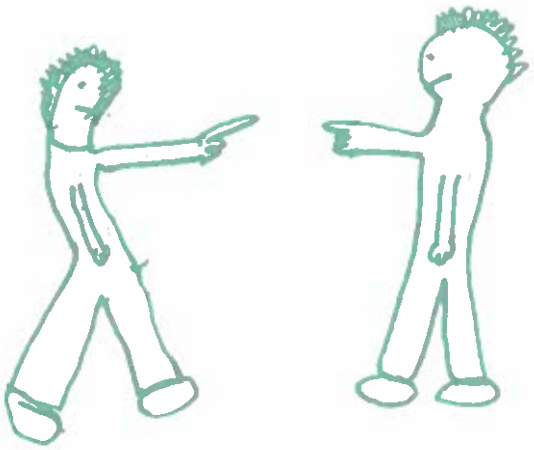
A parte em que houve o contraste do tema principal da peça e foi apresentada a perspetiva de um homem.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Cada detalhe do cenário estava relacionado com o momento que estava a acontecer e conseguia facilmente me identificar.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



"O reflexo de estilo, confusão e vida"
Karl Marx

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como se estivesse no quarto da minha irmã (CAOS!)

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Colorido, surpreendente, incrível

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

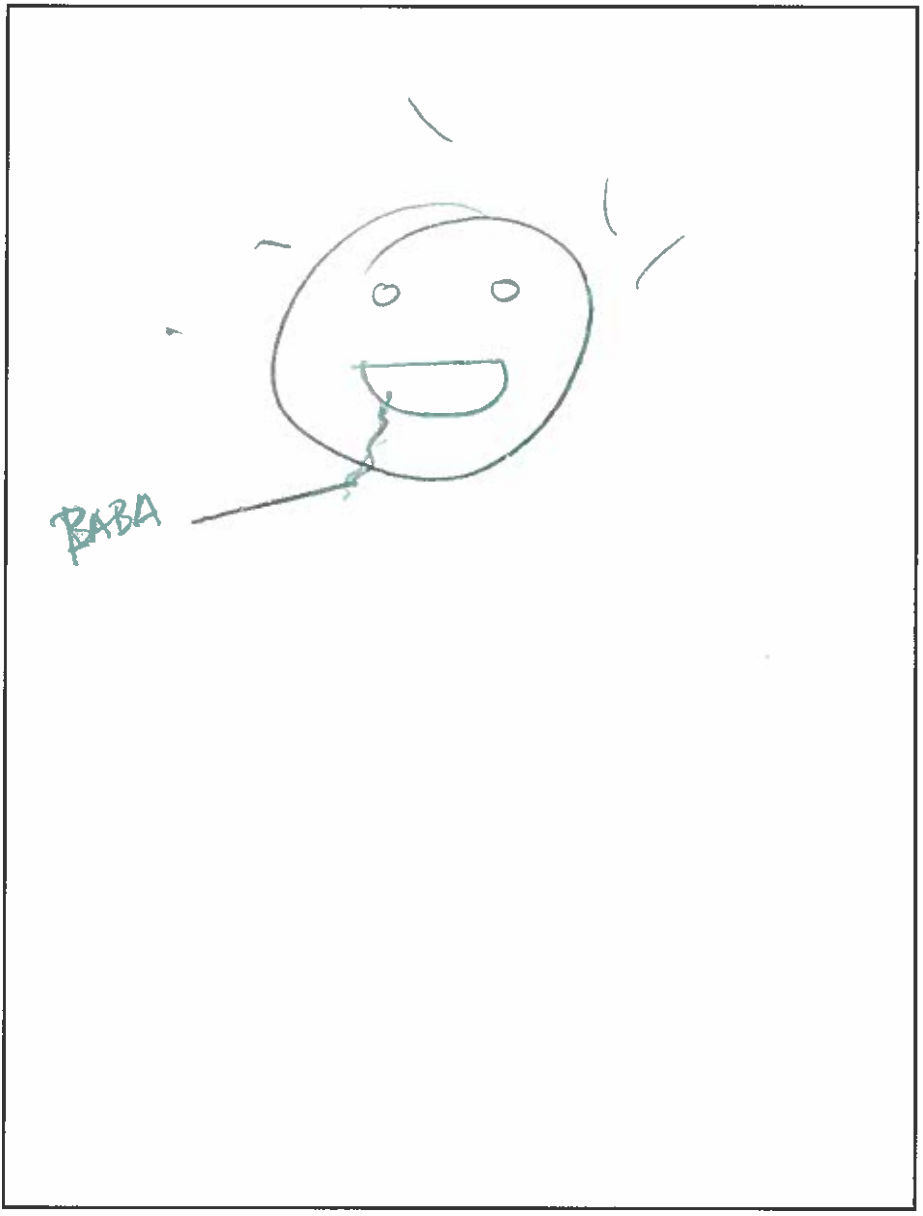
O ROUPÃO QUE SIMBOLIZA O ABRAÇO DA MÃE (FOI O QUE EU INTERPRETEI, SORRY NOT SORRY)

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

MUITO! O CENÁRIO É PARTE ESSENCIAL DA MAGIA QUE O TEATRO NOS PROPORCIONA!

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



AVÔ BABADO A OLHAR PARA OS NETOS COM ORGULHO (MUITO!) →

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Feliz, entusiasmado e nervoso.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Simples, elegante e adequado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando foram praticar o ob do amor

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Melhorou e ajudou a interagir

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Confortável e acolhida

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Cuidado, delicado, acolhedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Encontrar o vestido perfeito no final

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou totalmente a experiência

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Simples e elegante

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Um espaço bastante diferente do normal, mas muito acolhedor.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Diferente, colorido e Alegre

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

No início, quando começaram a desarrumar a sala, porque senti que estava em [illegible] me [illegible] o [illegible].

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

De certa forma, tornou o [illegible] mais diferente.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Cada pessoa tem o seu estilo e forma de se vestir.

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me confortável e segura, como se tivesse em casa

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

acolhedor
Organizado
Brilhante

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento da Luiso (Mariana) a ler sobre a mãe. Tive muita empatia pela personagem e a história comoveu-me bastante para além [illegible] ambiente criado.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário tornou a experiência muito mais agradável e imersiva.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

imersa na experiência

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

elegante, colorido, diferente

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

a parte em que a mãe ~~[illegible]~~
REVELA q foi violado

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

tornou o espaço mais acolhedor

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)





curta e divertida

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Não Bem

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

simpático, fora a alfaia

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O início pela autenticidade e realidade

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Interessou-me na peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Muito Bem

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito, alegre e colorido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que a Luisa se comoveu, porque foi muito sincero

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influencia positivamente

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Alegre

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito, leve e fluído

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Saltos dos cabos dos Pés !!
Team joaneles

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Completou a forma de ver a peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



De colocar um sorriso
de canto a canto

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

ORGULHOSO

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

RICO, ENGORDAÇADO, EQUILIBRADO

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

MONOLOGO DA MALA

MUITO BOA PRESTAÇÃO DA EPPENDR

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

TORNOU A PEÇA MUITO MAIS EWVOLVENTE EREAL

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



CONTENTE

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Nostálgica

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Inovador, Bom gosto, enriquecedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

A forma como apenas um acontecimento na vida de uma pessoa tem capacidade de mudar por completo a personalidade de alguém.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Aproximou da realidade discutida e retratada na peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Uma lágrima de orgulho e nostalgia de cada vez que vejo este projeto crescer e dar mais frutos :')

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me em casa

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Organizado, espetacular e acolhedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

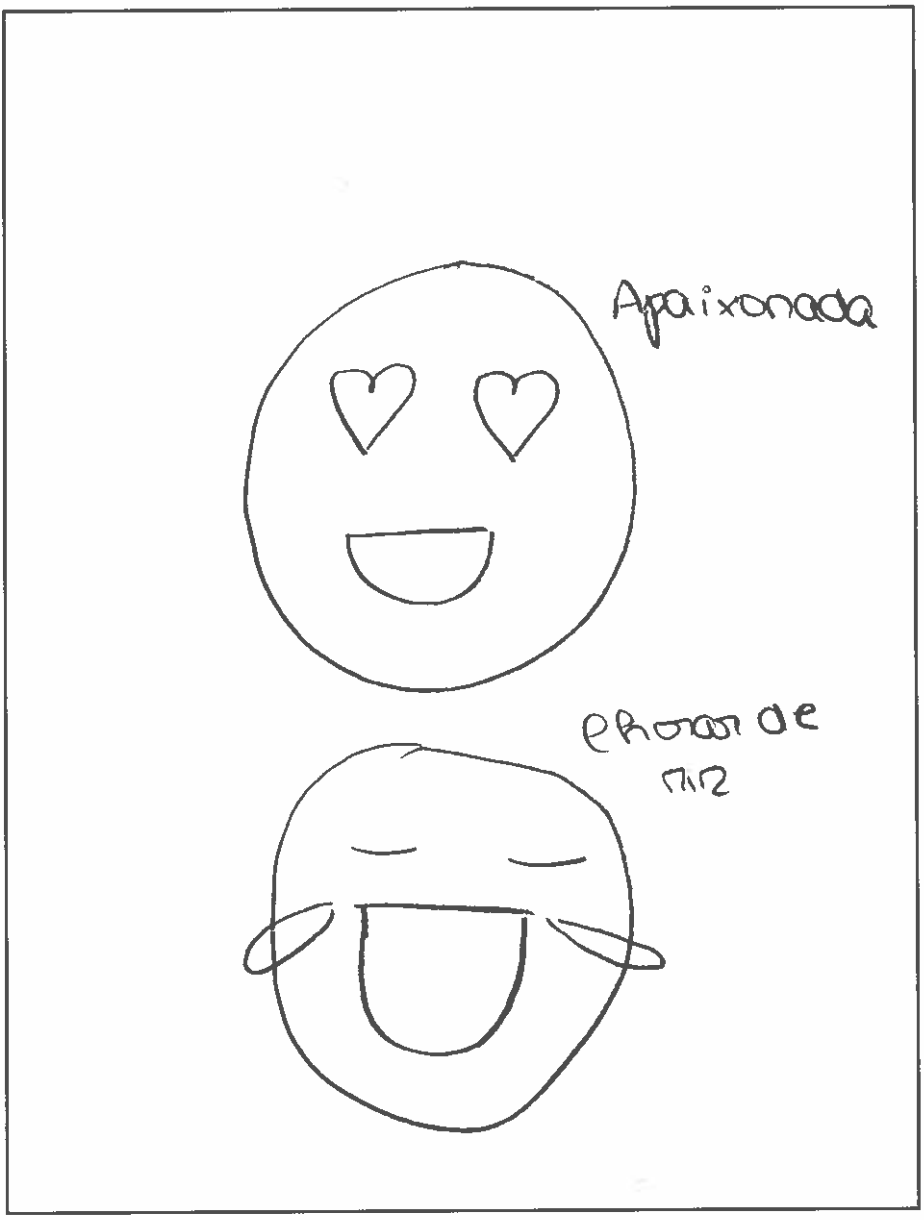
Como a irmã mais velha tratava a mais nova

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Acho sempre importante um bom cenário que se enquadre ao teatro pois torna-o mais real

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

confortável

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

incrível, original, bonito

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Ø

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Senti-me envolvida na peça

Muito giro

BJS

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Dentro de um armário

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

original, colorido, imersivo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Momento em do roupão

cor - ele - laranja

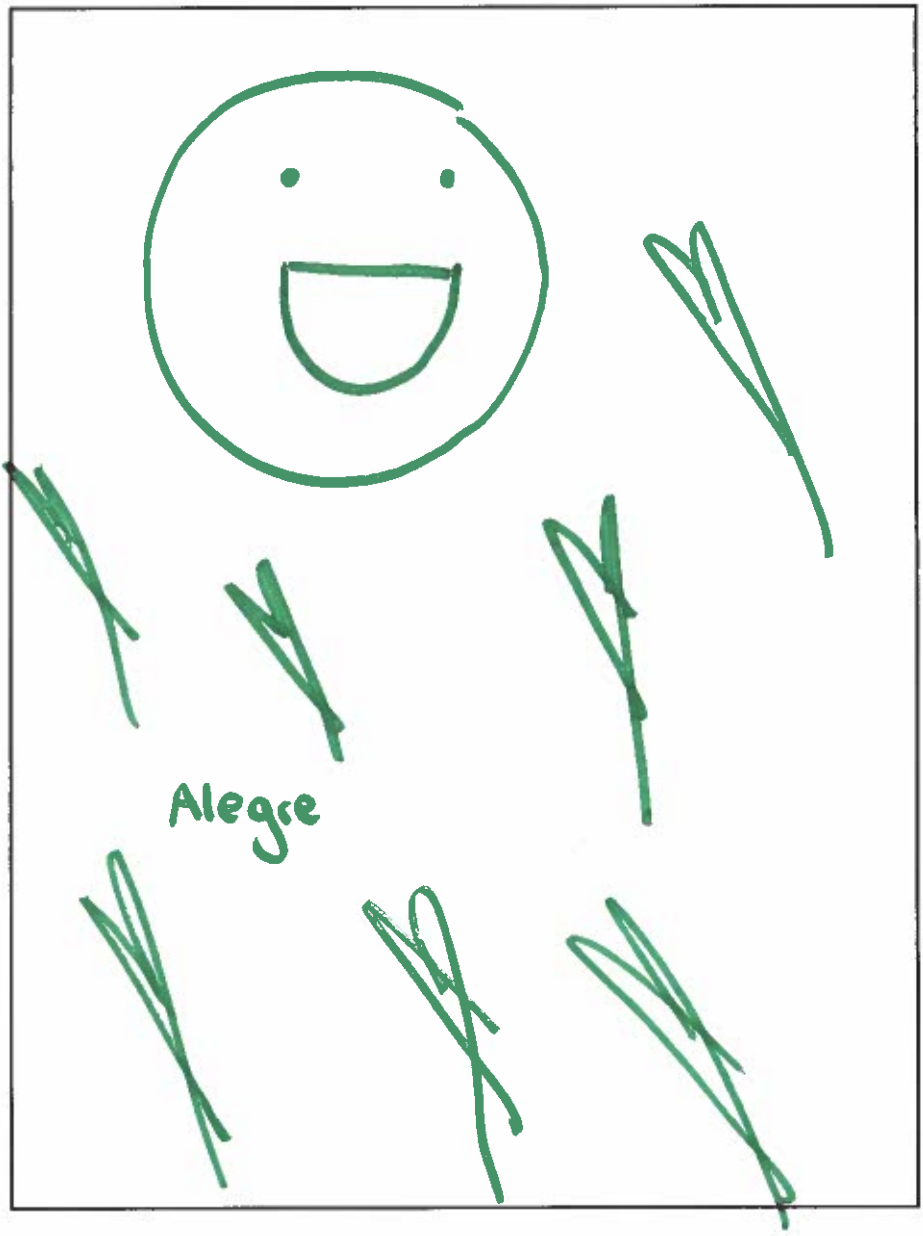
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Positivamente



Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Ansiosa, curiosa

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo, imersivo, bonito

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

A parte em que estão à procura do namorado perfeito

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Gostei muito, acho que melhorou a minha perceção e envolvência na peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Saltos ou pensar?

Janela ou pensar?

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

curiosa

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

cenário familiar de um quarto de jovens adolescentes ... 'caos' = CAÓTICO = DIVERTIDO = COLORIDO

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

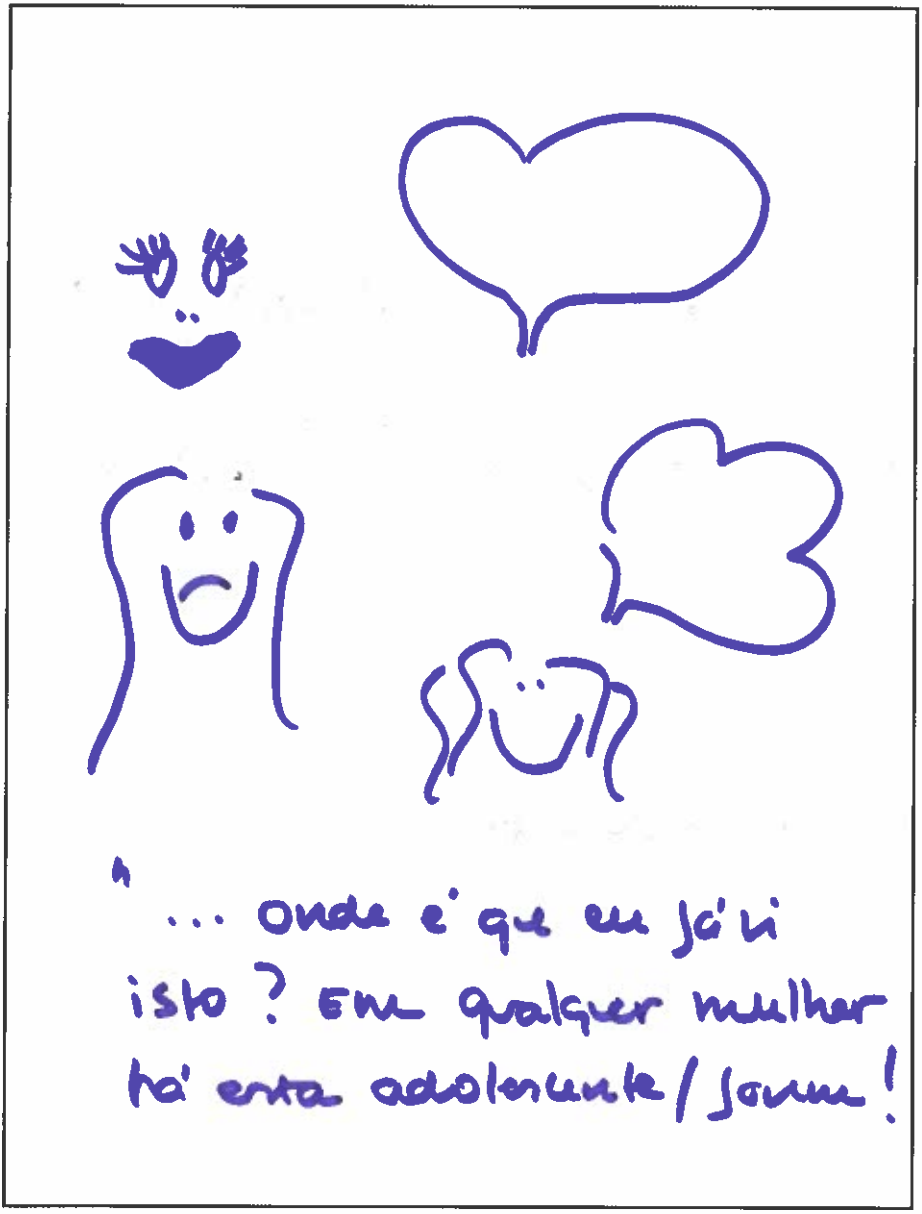
O momento do roupão da mãe memórias que todos temos / identificação

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

situou-~~o~~ me no contexto do texto / ação.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me curiosa por saber como iria começar a peça por causa do design da peça.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

1-bonito
2-criativo
3-alegre

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Foi a parte a procurar os sapatos, porque ela estava a desarrumar tudo e teve graça e porque era a minha prima a procurar. :)

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Achei todos os objetos do cenário necessários menos as peça de roupa pendurados nas paredes. (Atenção é só a minha opinião não se deixem influênciar por ela).

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me entusiasmada.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito, desarrumado e expressivo.

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando a Ema encontrou os saltos altos. ☺

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Sim influenciou da maneira positiva.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

Aiii!! Os joanetes da Ema



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Eu não vi

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

~~[illegible]~~ relaxado, confortável e ~~[illegible]~~ dinâmico

Que momento da peça te ficou na memória e porquê? muitos momentos

da mãe formada da mãe.

acho que como a peça envolveu a questão racial, a dependência também pode

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

tudo. luzes, música e os elementos

trouxeram a mensagem da ambientação

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

olha, muitas emoções
Impossível escolher uma



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Surpreendida mas agradado.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

ACOLHEDOR, Esforçado, Colorido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

As histórias pessoais de cada personagem, pois demonstraram a profundidade de cada personagem além da história principal.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Penso sempre que embora o cenário não seja tudo, é sempre uma parte importante para qualquer peça. Portanto acho que foi essencial para transmitir a mensagem da peça.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

- A primeira ideia foi de surpresa mas ficou super confortável e conseguimos ter o efeito de aconche Adorei.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

alegre
vazado
simples (mas bonito)

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

- o drama de não haver roda do tamanh da mãe mais nova para vestir mas encontrou no fim o vestido mais bonito dos 3 ☺

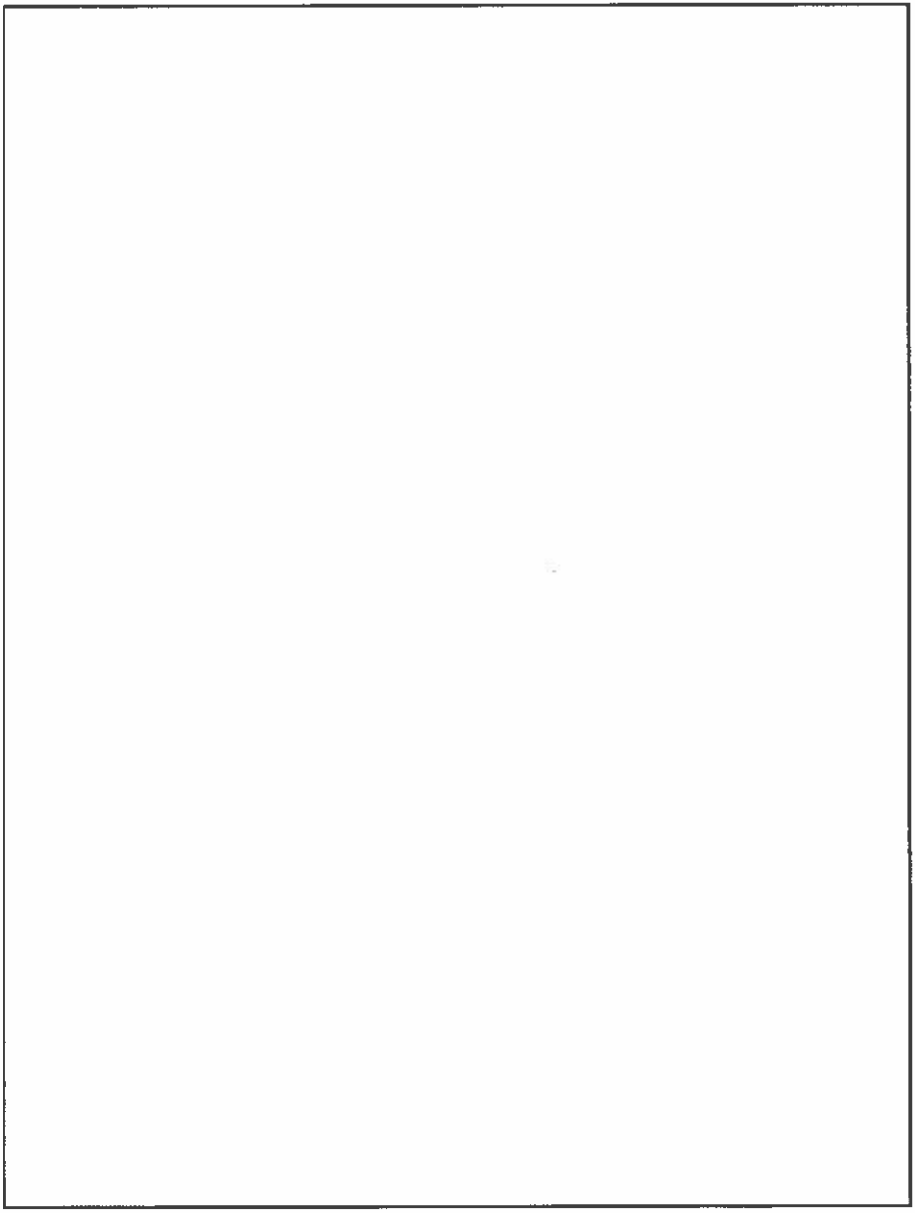
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

o cenário deu o mote ao tema da peç o ficar pronto para a festa pelo meio um pouco da história do maé mas todas as peças de roupa dispostas no local onde a peça foi exibida criou um ambiente mimoso.

Obrigada pela tua contribuição!

Parabéns a todos, um encanto ☺♡

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Desconectada da vida quotidia

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Ponderado, realista, emocional

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O encontro do vestido preto pe
a luisa pela mensagem de que
significado da roupa é mais imp
tante que estilo/moda/opiniões.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário influenciou bastante.
Ser fisicamente desconfortavel e
um pouco "caótico" visualmente
permitiu que a peça me tocasse
num nível superior de profundida
emocional

Obrigada pela tua contribuição!

Boa Sorte p/ a Tese!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



O amarelo representa o sentimento de contenção que o cenário transmite para ~~proporcionam~~ o espectador sentir o crescendo de emoções (vermelho) enquanto são levantados temas atuais importantes (azul).
Os ♡ foi porque amei!

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me descontraído e acolhido

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo, original, Acolhedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Sempre que se falava de integração na sociedade, pois é algo que as pessoas se preocupam diariamente

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Penso que influenciou Bastante

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Felicidade ao ver pessoas a fazer o que gostam

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Espaço intimista

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

original, criativo, acolhedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

→ os momentos de monólogo

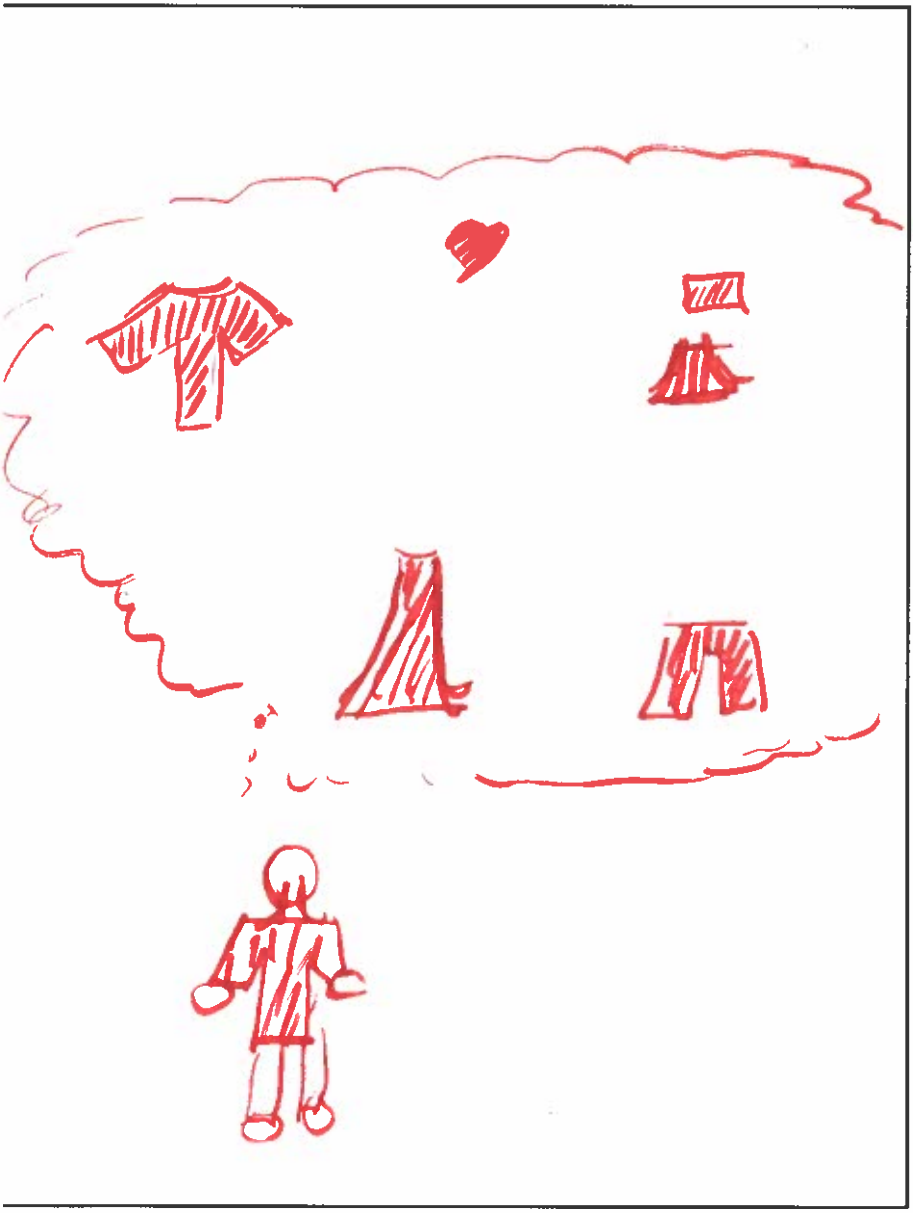
→ Bons pretos

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Cenário integrado no tema

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Excitada

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor, familiar, nostálgico

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O discurso da camisa nasa. Achei o discurso impactante e muito bem escrito

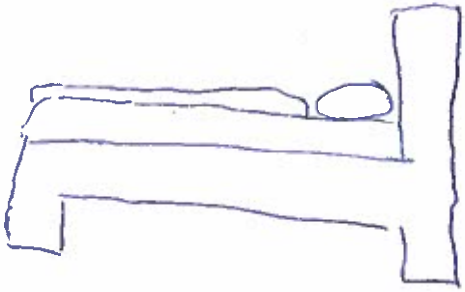
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Sinto que funcionou como uma espécie de figurante. O facto de não ter status e as cadeiras interagirem com ele ajudou a espaço a ser mais cativante.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

Aconchegante. Remetam a tons bons.



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

excitada

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

-familiar, nostálgico, aconchegan

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

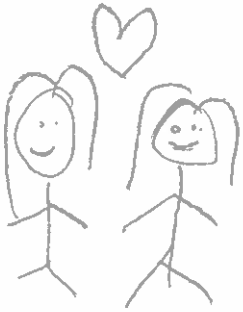
A parte do iphone

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Melhorou bastante para uma melhor experiência.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Sonoridade

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

À vontade

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor, familiar, funcional

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

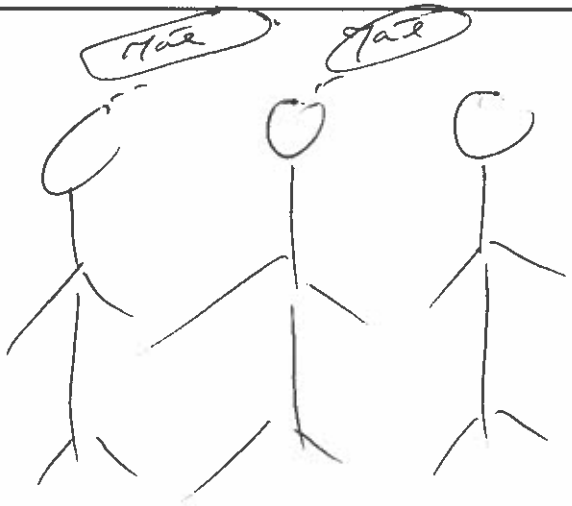
O momento em que os filhos estavam a ler o diário e aparece a mãe a contar a história dela.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Pelo facto dos dois cenários em simultâneo o da mãe e o dos filhos.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



A União dos filhos
em torno da memória
da Mãe.

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Expectante

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Diferente, original, Bonito

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

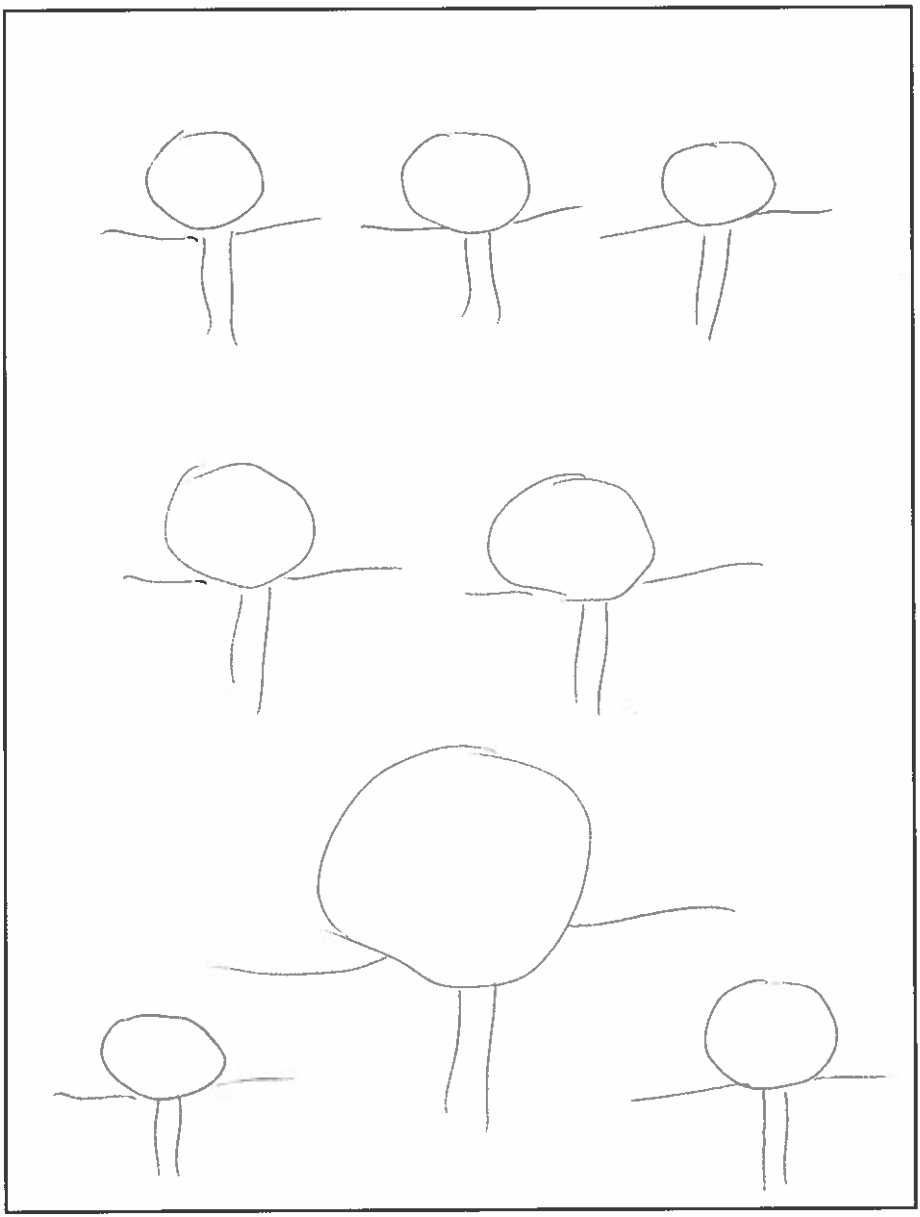
As Filhos a recordar os seus pais.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Transmitiu a realidade do nosso quotidiano.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Muito Feliz!!!

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

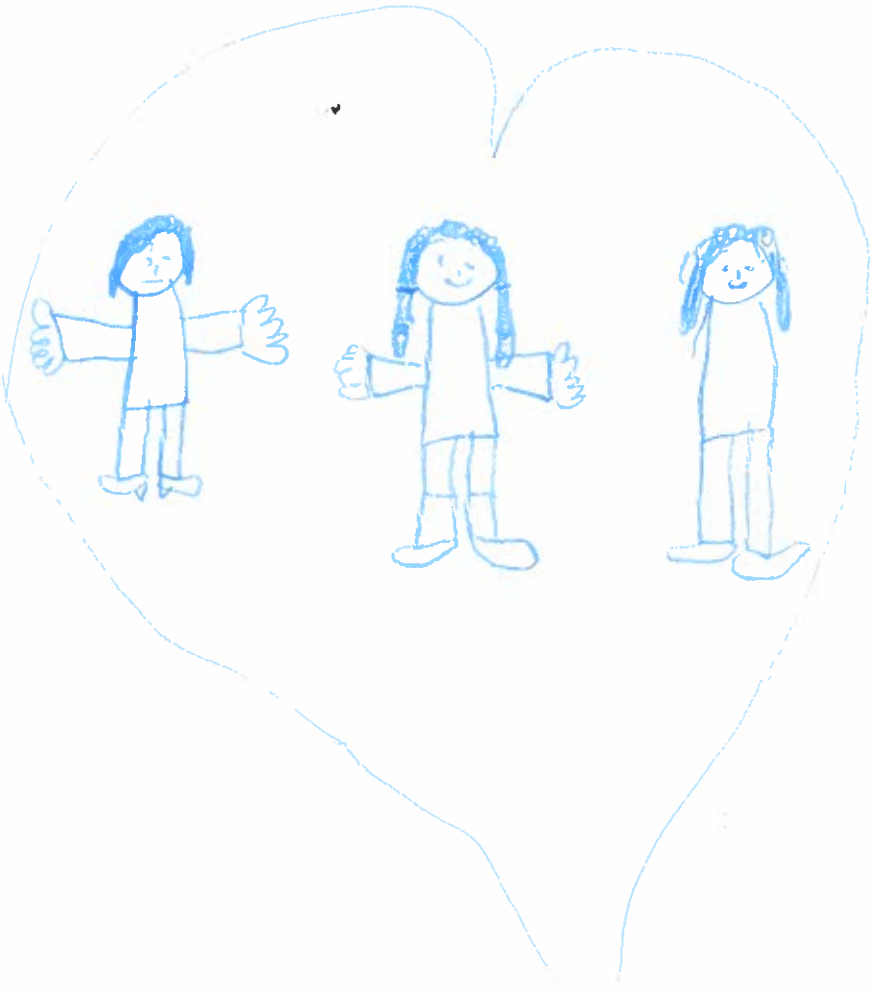
Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

confortável

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito, acolhedor, sincero

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Leitura do diário da mãe

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Ajudou a entrar mais no tema

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Amor próprio

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

O público é maioritariamente jovem, o espaço "d
as almofadas de pintas diversas, a tapeçaria...
Transmite uma atitude jovem e alegre

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Alegre, jovem, criativo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

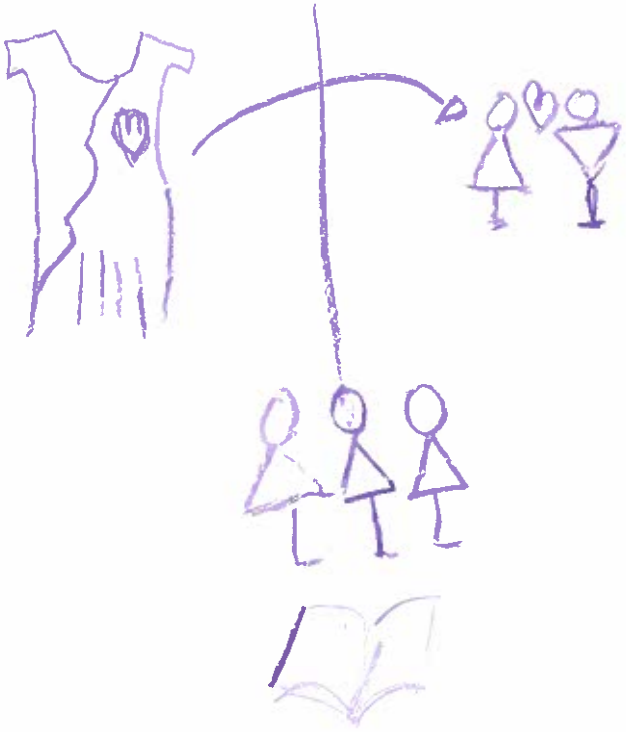
A descida profunda do cenário e a forma
como a sua queda fazia a personagem
a cantar ao ápice do seu grande amor

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Tornou a peça mais "alegre" e
na adequação às diversas
emoções

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Muito confortável

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Colorido, divertido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que o vestido se rasgou e o momento das tranças

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou pela positiva.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)





Muito Amor

→

Muito Bom

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Muito Acolhida

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Amorosa / Divertida / Criativo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

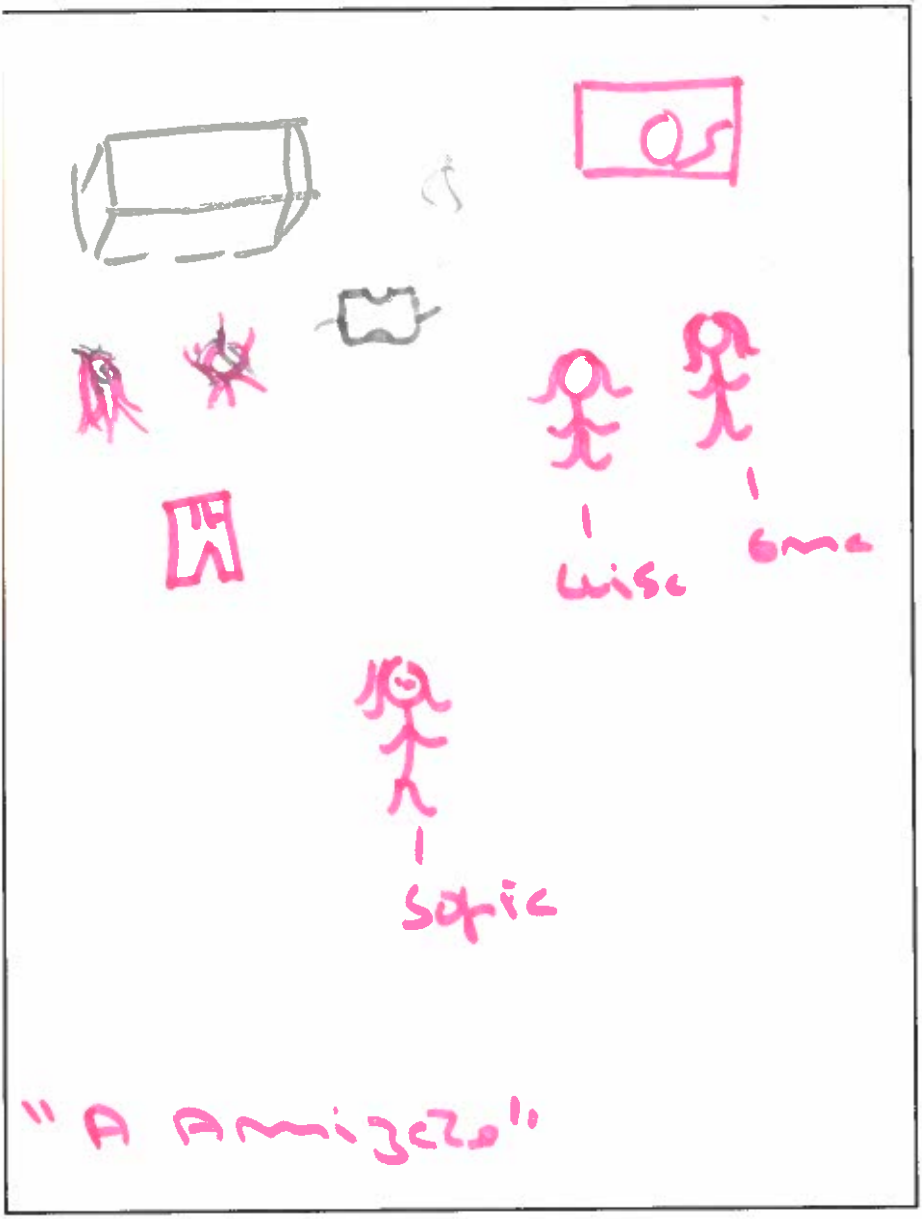
O Roupão Laranja, pelas Memórias de Mãe

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Todo o cenário, e juntou à sonoplastia da Peça,

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Espaço acolhedor

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

bonito, criativo, original

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento do ROCpão
Laraya

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

A envolvência foi importante para estar + conectado com a peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me muito curioso

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

surpreendente
MAGNÍFICO
TOCANTE

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

É DIFÍCIL ESPECIFICAR APENAS UM MOMENTO, MAS TALVÉS A PARTE DA CONFISSÃO DA VINGANÇA E RELACIONAR ESTA COM AS BOTAS.

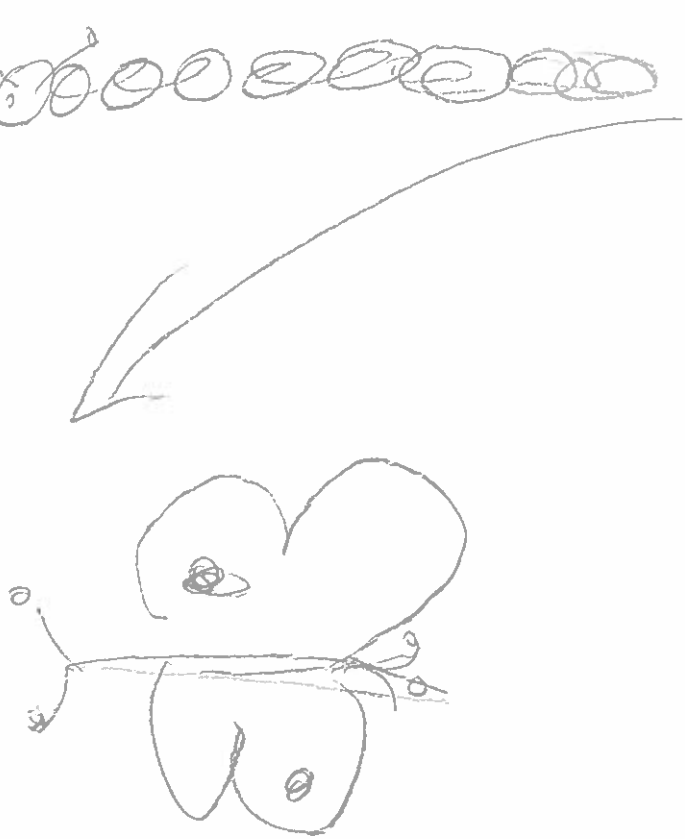
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O CENÁRIO EMBORA UM POUCO POBRE, FOI SUPLANTADO PELA QUALIDADE DOS ARTISTAS E O CONJUNTO RESULTOU EM PEÇA.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

A BORBOLETA TAMBÉM JÁ FOI UMA LAGARTA!



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Gostei muito. Original.
Senti-me bem-vinda.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Original. Vanguardista. Próxim

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Gostei muito dos monólogo
da mãe.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário criou uma expect
inicial muito positiva e inspir

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Diário de uma das duas adolescentes,
no geral era baseada a peça.
Que fez com que me sentisse
com vontade saber mais

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

espaço é ideal

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

ideal, ótimo, objeti

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

o casal desentendido

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Sem o cenário
a peça seria muito
interessante

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)





Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

[illegible]

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

colorido, acolhedor, [illegible]

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

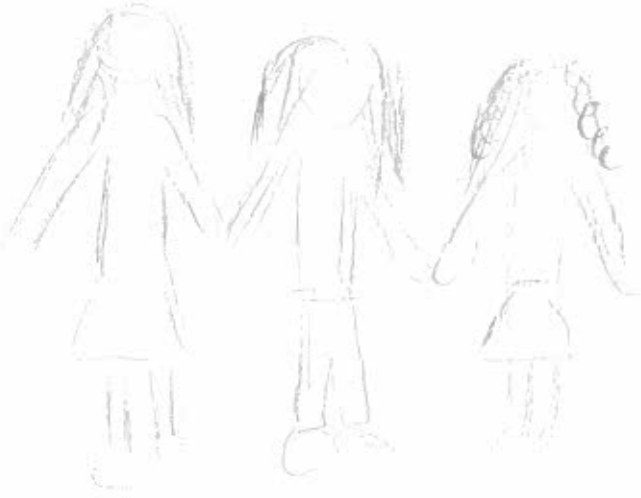
[illegible]

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

- captou a atenção
- facilitou perceber a [illegible] em que estavam

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



A ligação entre amigos / irmãos, quanto a roupa e estilo nos liga

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Feliz e animada

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo
Inovador
Original

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento da dança porque havia muitas personagens em palco

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou muito, observei imensa

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Acolhida e dentro da peça

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Trabalhado, adequado, bonito

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O monólogo sobre o roupão laranja

Identifiquei-me

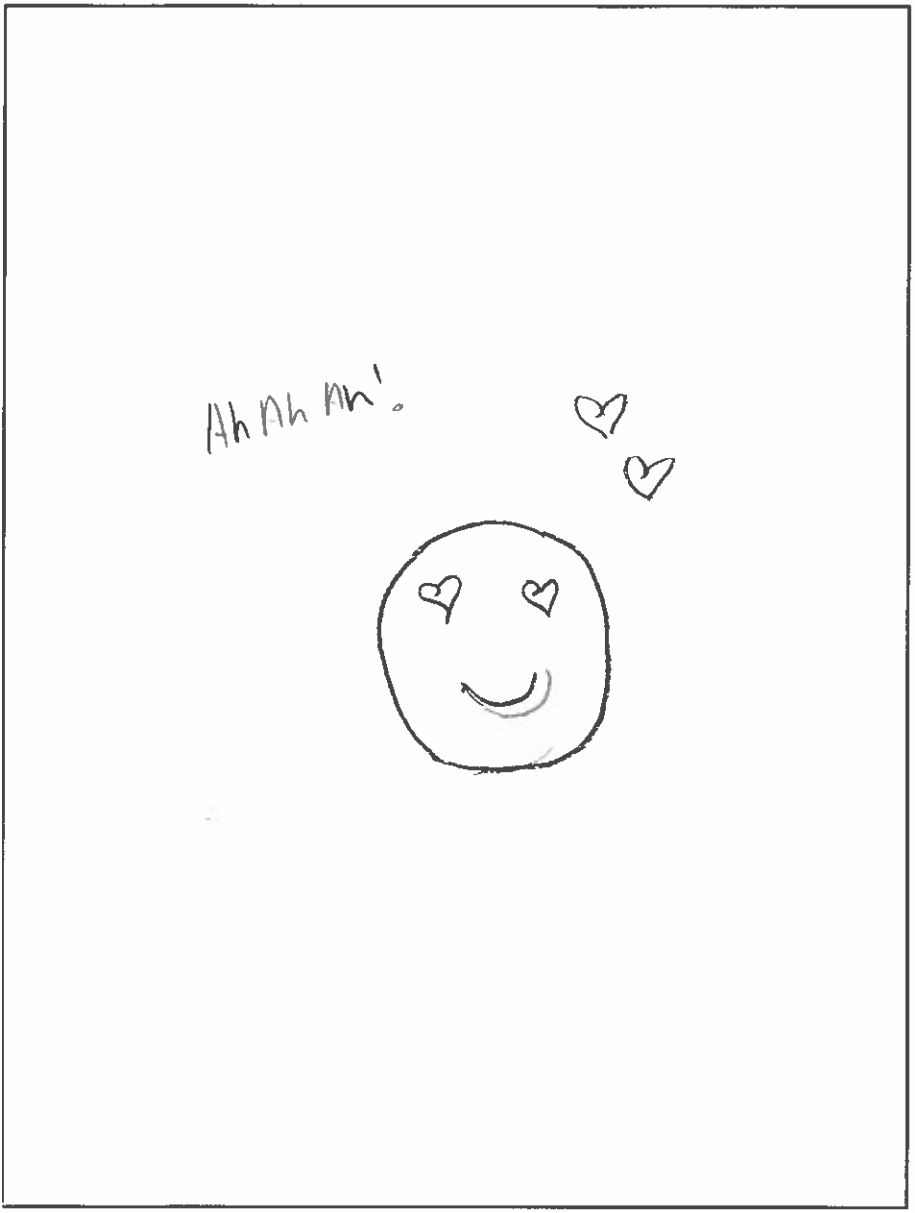
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Muito bom!

Adorei as páginas do diário espalhados e as roupas.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Super Relaxante, muito divertido!

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Acolhedor

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

colorido, criativo e

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

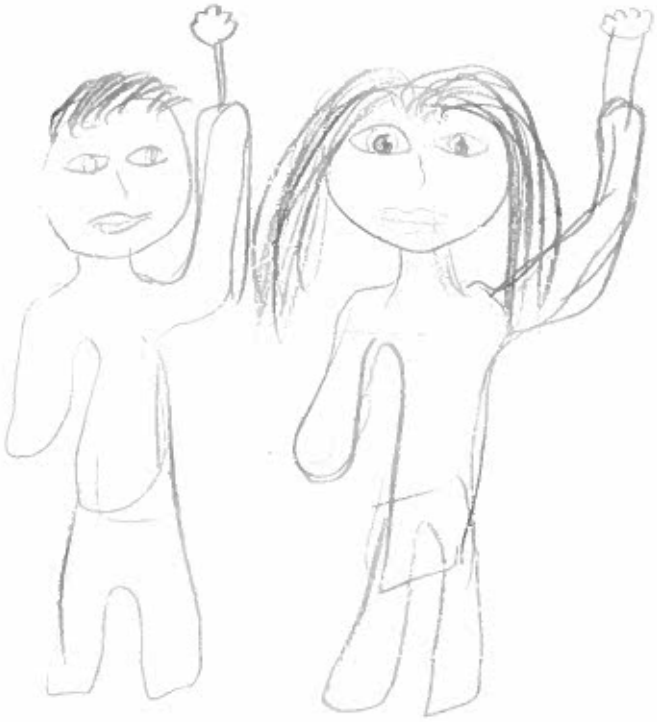
O momento em que o rapaz ficou to-
talmente, mas e exclusivamente, para te o
amor da mulher por quem nutria uma grande pa
Isto porque é um tópico com o qual ja me
identifiquei.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Todo o cenário tornou todas as vivências muit
mais reais. Senti-me muito envolvida.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Luta pelos direitos de todos

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Muito excitante

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Original, Colorido e bem iluminado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que a personagem Luísa Gala sobre o [illegible] além de [illegible] e de [illegible] fazem-me [illegible]

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O [illegible] é muito importante para [illegible] espetadores fiquem mais integrados na peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)







A brilhante arte do [illegible]

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Ansiosa e surpreendida

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Fechado, claustrofóbico, criativo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento da [illegible] da
[illegible]

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

[illegible] sobre [illegible]
[illegible]

Obrigada pela tua contribuição!

desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



RIR FAZ BEM À MENTE

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me muito bem. Adorei a juventude, com muita experiência

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Excelente, maravilhoso, confortável

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

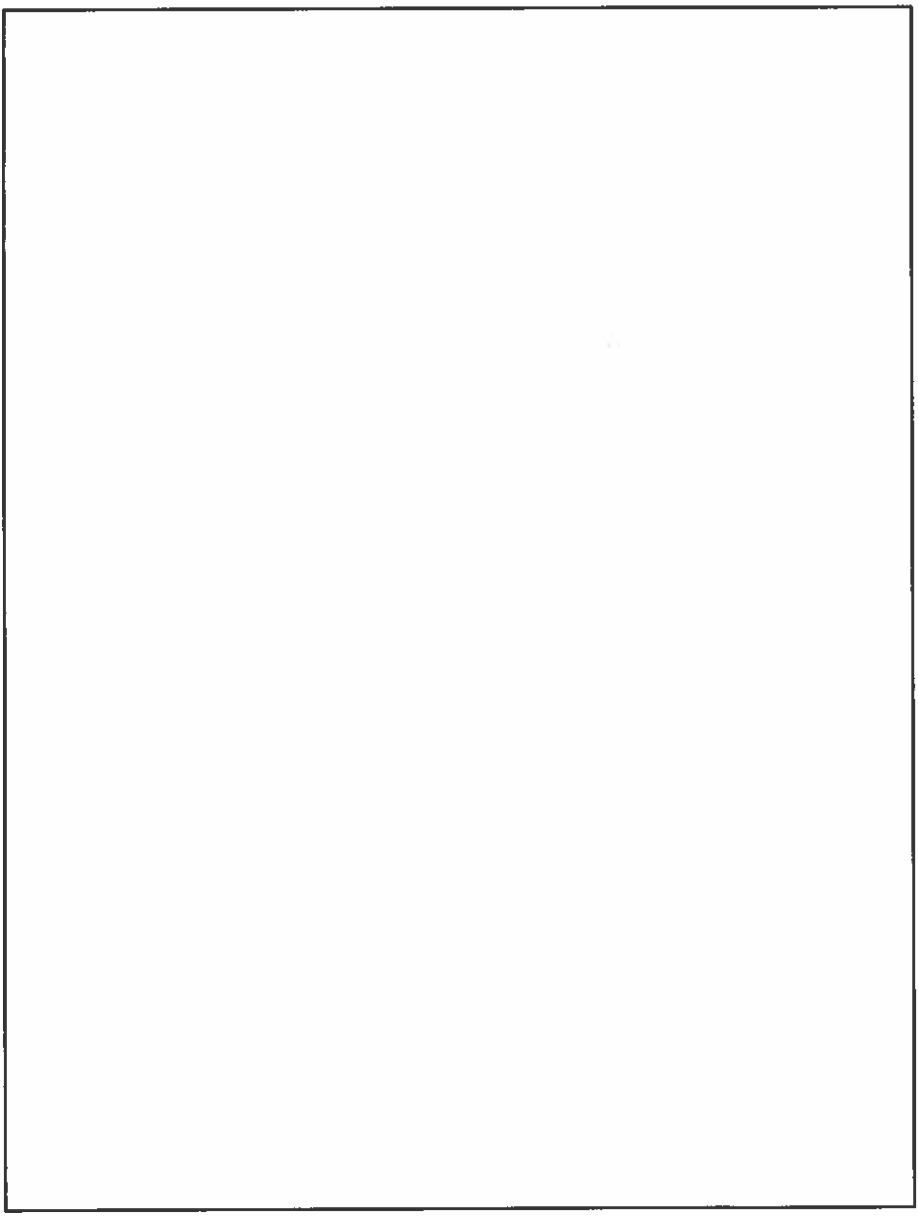
A parte do netuário, porque a menina não encontrava grupo para nadar

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Foi muito boa

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Com muitas expectativas. Entusiasmada, pronta para ser surpreendida.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Único, eclético, apurado (depois de assistir).

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Gostei particularmente de uma música que [illegible] uma vez que associei um peça de roupa [illegible] a cena [illegible] um novo significado [illegible] memorável.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Algo mais informal e intimo, penso que fez sentido que a narrativa que [illegible]

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Fenomenal. Um misto de emoções

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

ansiosa e entusiasmada

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

misterioso, criativo e inesperado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

A Luísa a falar da mãe deixou-a todos muito emocionada.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

melhorou porque falavam de certas peças que estavam na parede

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



RIR PARA NÃO CHORAR

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Curiosa.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Colorido, criativo, chamativo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

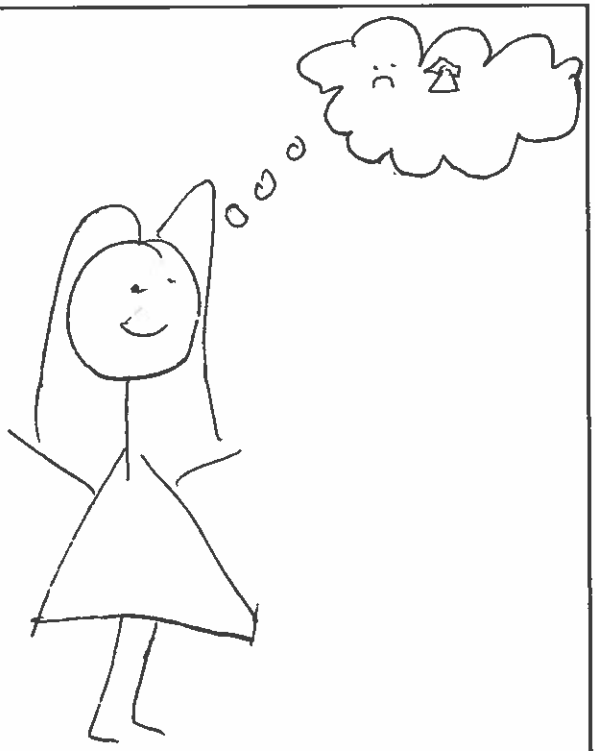
Quando Luísa começa a falar sobre não se sentir bonita por não ter nada que lhe ficasse bem.
Razão: Relacionei-me.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Ajudou a "entrar melhor" na peça.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



A importância que uma Rapariga dá à sua aparência.

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

intrigada

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

colorido, cozy, desarrumado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando a "amiga" dava um livro caso ficasse "abanacida" porque me identifiquei

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário complementou bem a peça, a confusão do quarto, as cores, os adereços, ~~tecido~~ o fu preto que acompanhava a artista (com as saias, a mesa),

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Uma peça Reflexiva sobre inseguranças, amizade e família

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Nostalgica

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

aconchegante; fofo; familiar

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

- Quando a mãe disse que tinh
sido violada.

Eu senti uma sensação de pena
de mim mesma!

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário permitiu transmitir
toda a mensagem pretendida
ao longo da peça.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Acolhedor!

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Eu senti-me imergida noutra Realid
Senti que estava mesmo no quarto com cl

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Realista. acolhedor. divertido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

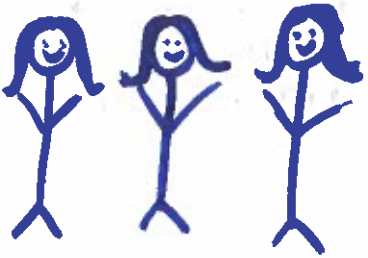
Quando a Roupa não lhe servia e quando
começaram a dizer todas as características
desejavam num homem, porque me revi
num bocado nelas nesses momentos.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário tornou a minha experiência +
divertida e mais real, porque parecia mesmo
quando de raparigas com montes de roupa, mu
bom mesmo!

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



girlhood! ♡

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

ESTRANHO

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

DESARRUMADO

CONFUSO

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

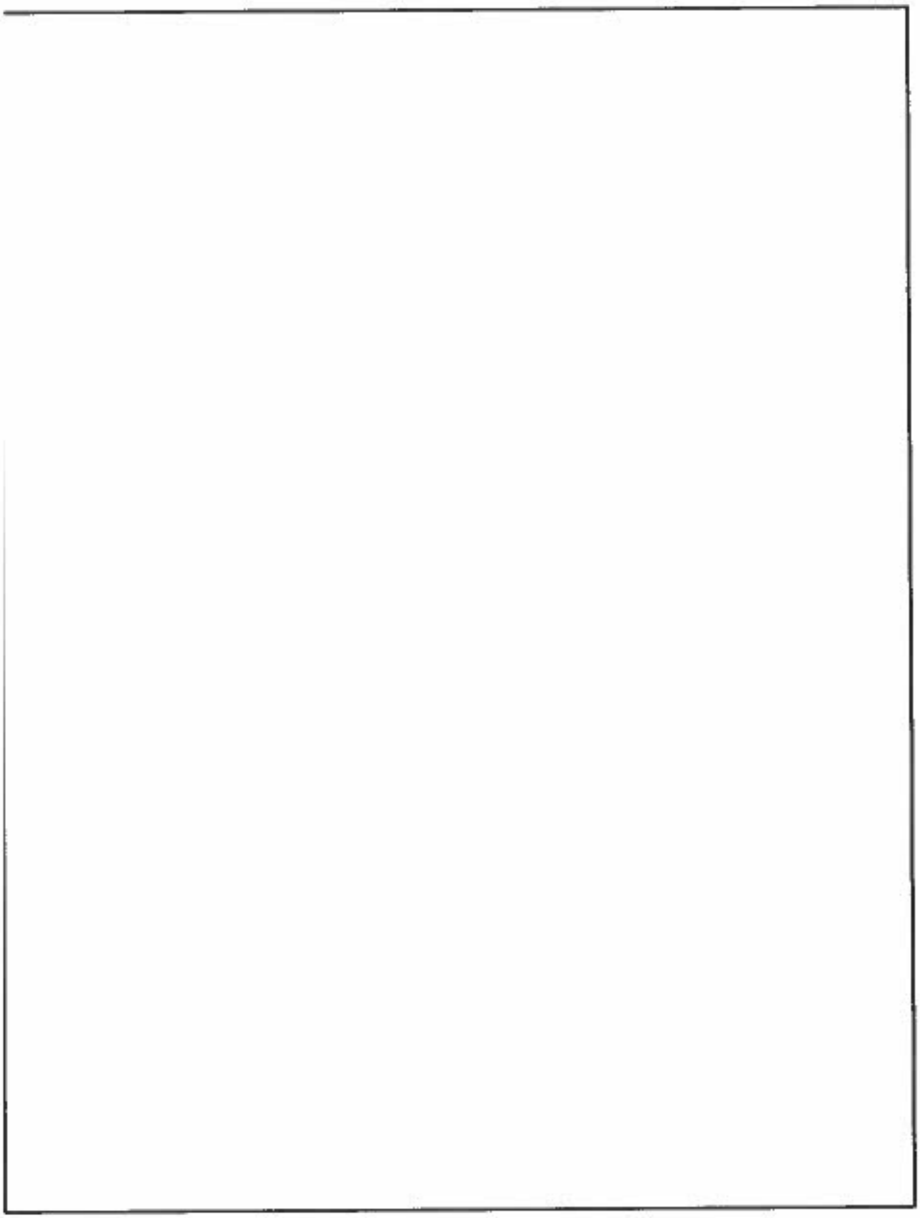
QUANDO A MÃE CONTROLOU O PAI

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

CONTRIBUIU PARA O DESENROLAR DA PEÇ

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Inspirada.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Divertido, colorido, criativo.

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que o rapaz teve o seu monólogo, pois acho muito triste o facto das pessoas terem de mudar quem são para fazer com que os outros gostem delas.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Acho que o cenário influenciou a minha experiência de uma maneira muito positiva pois completa muito bem a história e faz com que consigamos relacionar certas coisas que são ditas ao longo da peça.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Ansiosa

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Autentico, inovador e real

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O roupão da [illegible] rosa (o meu favorito 😊)
Adorei a parte da comédia e não-o constante dedicado-ao-papel.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Positivamente

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Amor de irmãs e amiga

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

No interior da peça, como se fizesse parte.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor, colorido e estético.

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O rapaz que só quer alguém que goste da sua camisola rosa, porque me relacionei e achei genuíno e tocante.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Tornou a peça mais realista e interativa.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



verdadeira amizade ♥
passa-se nos "bastidores"
da vida

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

incluída, como se fossemos parte do cenário

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

bonito, acolhedor, original

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

os monólogos de cada personagem porque ficávamos a perceber melhor a vida / personalidade de cada um

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

influenciou positivamente.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



AHAH AH

Ohhh *.*

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Acolhida, em casa, entusiasmada e curiosa para explorar cada canto.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

acolhedor, colorido, pormenorizado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

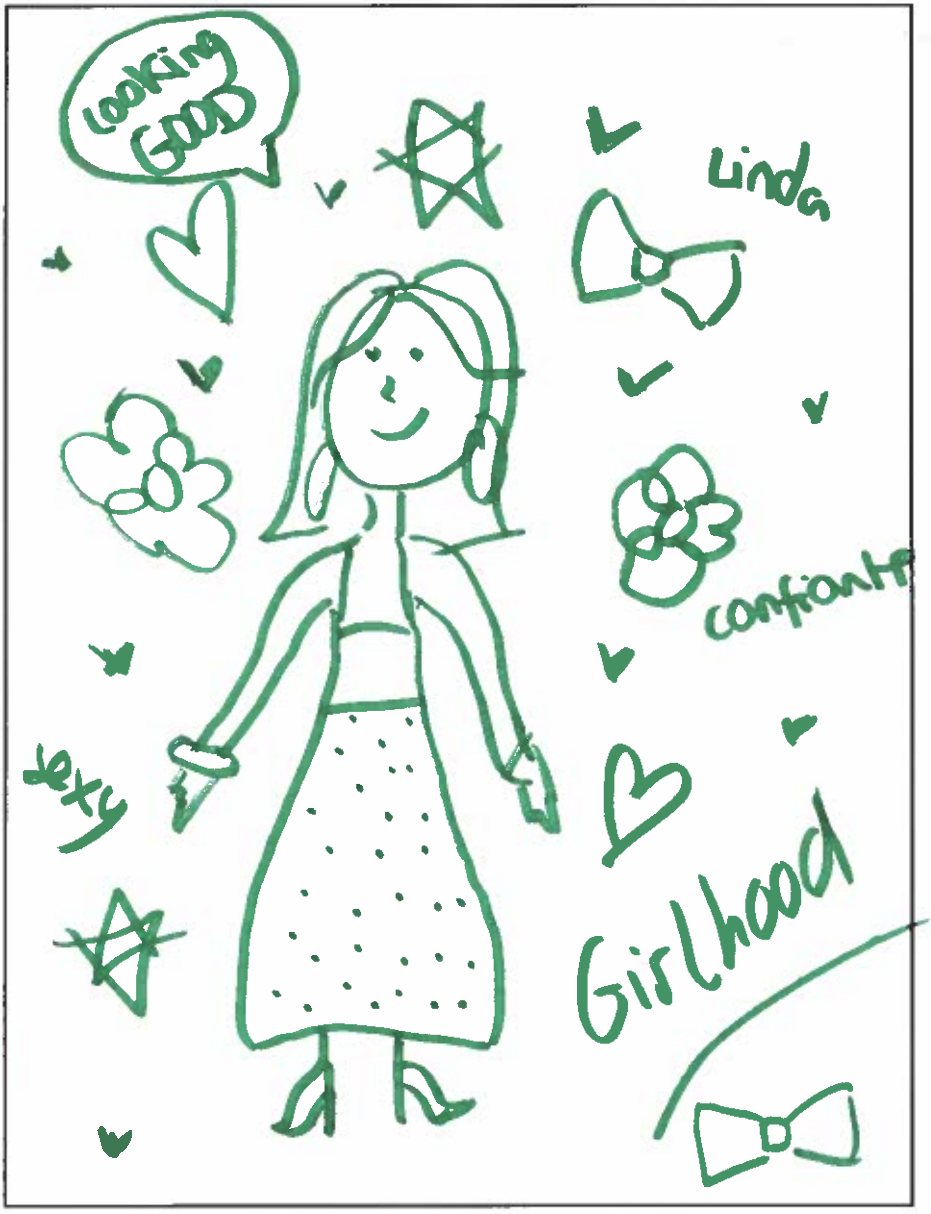
momento sexual lá atrás

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Complementou perfeitamente, pintou o que nos era dito em palco, cativou para o detalhe

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Girlhood is a safe place

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Confortável, era um espaço muito acolhedor

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Organizado, Colorido, sentimental

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que estavam a atribuir significado ao roupão e o momento em que o rapaz falou da sua camisola cor de rosa

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

senti-me mais envolvida e presente na história

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Os momentos passam mas
as roupas tornam-nos eternos

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

colonido
original

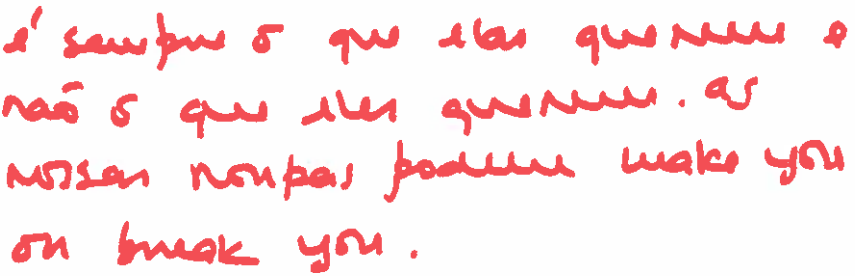
Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)







→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Acomodada com o cenário e curiosa com a forma como o iriam interpret

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Inspirador, motivante, adequado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O discurso sobre a falta que a mãe faz e como esses momentos são importantes para a vida de uma rapariga

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Teve um impacto positivo por nos inseriu no mundo das personagens

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me imerso na peça.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Original, Elegante, Criterioso

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento da idealização do rapaz perfeito

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Enriqueceu a experiência teatral

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me em casa, no meu quarto cheio de roupa jogada

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

autêntico, curioso e mágico

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

o momento da imersão da roupa, senti-me representada

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

fez-me sentir que fazia parte da peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



A Beleza vai
para além
da ROUPA

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

automaticamente faço parte da peça.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

envolvente, bonito, detalhado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

quando a Luísa falou dos momentos depois da morte da mãe

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

criou todo o ambiente da peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me dentro de um lar, um quanto como o meu.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Familiar; [redacted] aconchegante; fascinante.

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

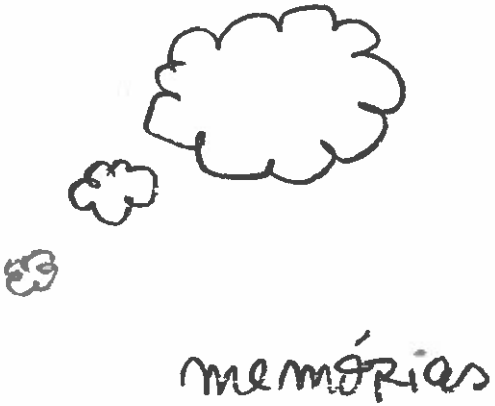
O jantar devido ao romance.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Imersão na peça, de forma que me senti no ambiente dos personagens.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Coty

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Colorido, Familiar, bonito

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

A cena do rapaz que queria ser perfeito — acho que todos nos acabamos por identificar com ela.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou em tudo (e positivamente) amei o gira-discos, a vela, o vinho... tudo deu um ar de realidade e beleza

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Senti uma profundidade QB, estava à espera de algo mais engraçado.

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti que mereciam um espaço maior. No entanto achei acolhedor.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor, bonito e adequado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

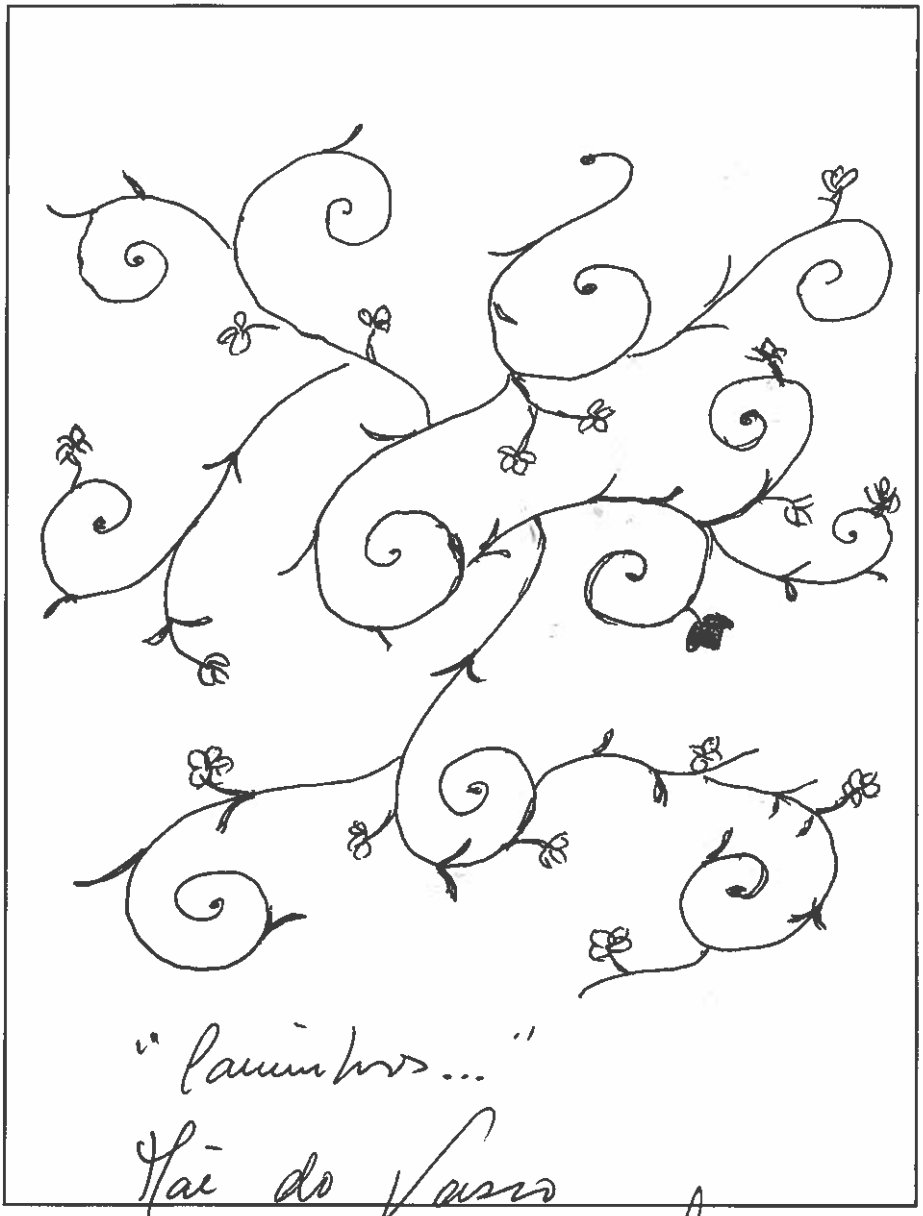
O momento do "Rapaz ideal", porque retrata o problema constante de: - Se nos escolheram pelo que somos, porque tentam mudar-nos?

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Os enfeites são sempre o que nos ajuda a "entrar em cena".

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Acolhida

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Muito Adequado, acolhedor, bolonga cerro de cores

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Discurso sobre as malas, pela metáfora

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Melhorou, bastante.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Fig 1- (cérebro queimado)

Parabéns, excelente trabalho →

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me num filme da Grajau (muito estrogénio) Style

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo, Caótico, Divertido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando percebi que não sou a única pessoa a ligar sentimentos a peças de roupa/objectos.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Cenário interativo, sinto-me parte da peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

impressionada

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

[illegible]

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

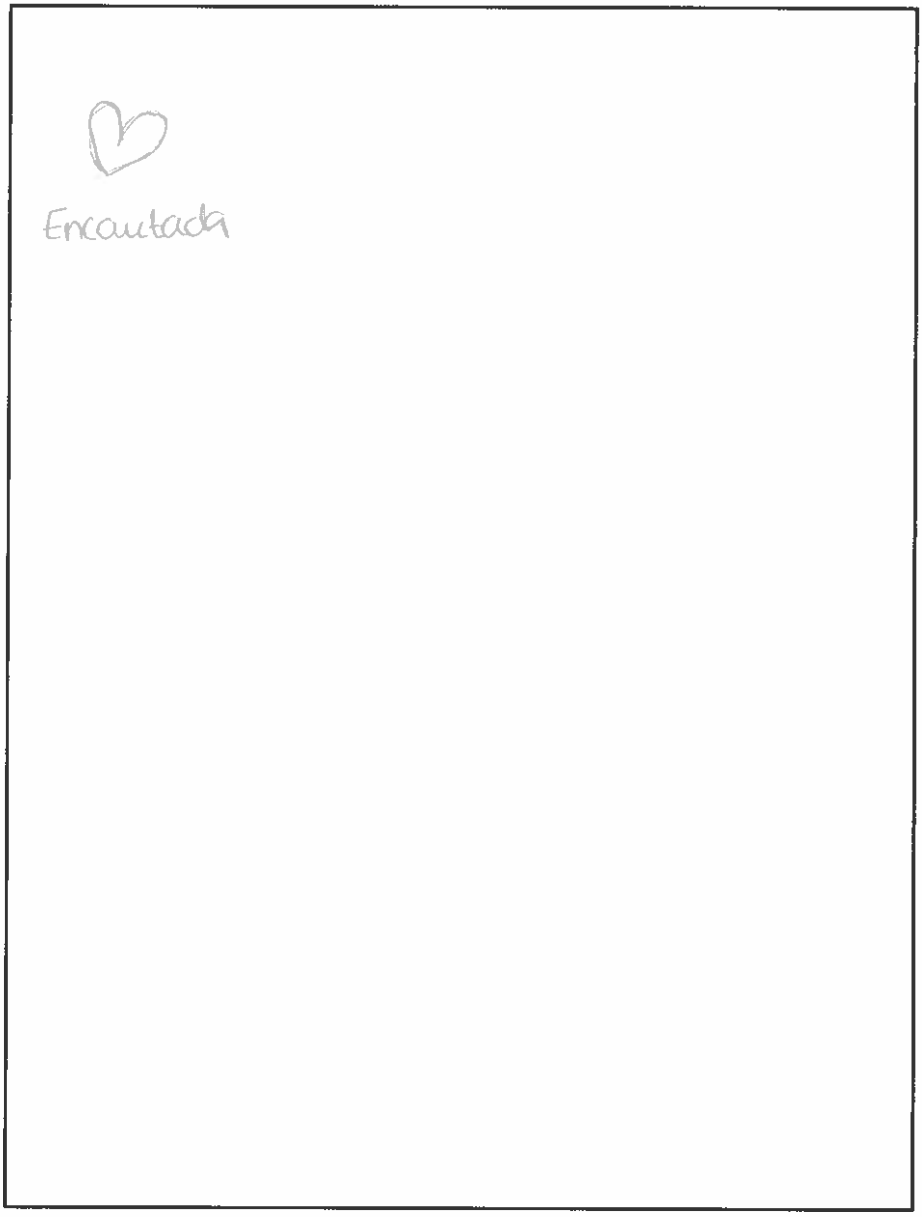
[illegible]

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

[illegible] ajuda na ideia da peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

confortável, como se estivesse no meu quarto

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

jovem, divertido, colorido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

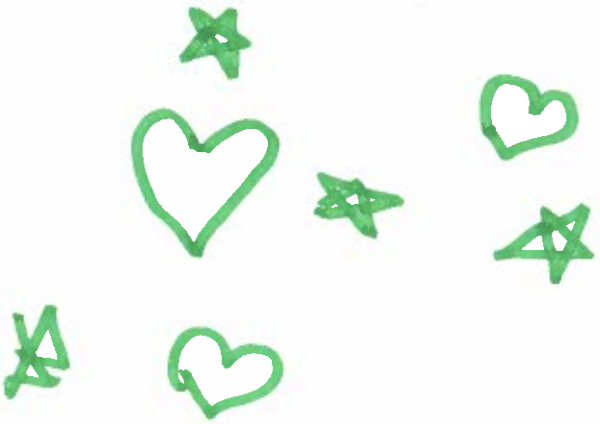
Quando falaram de como o vestuário era importante para eles pq tem atribuiu significados as peças de roupa

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

tornou a experiencia + imersiva

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Fascinada

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Mágico
Luminoso
Fascinante

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

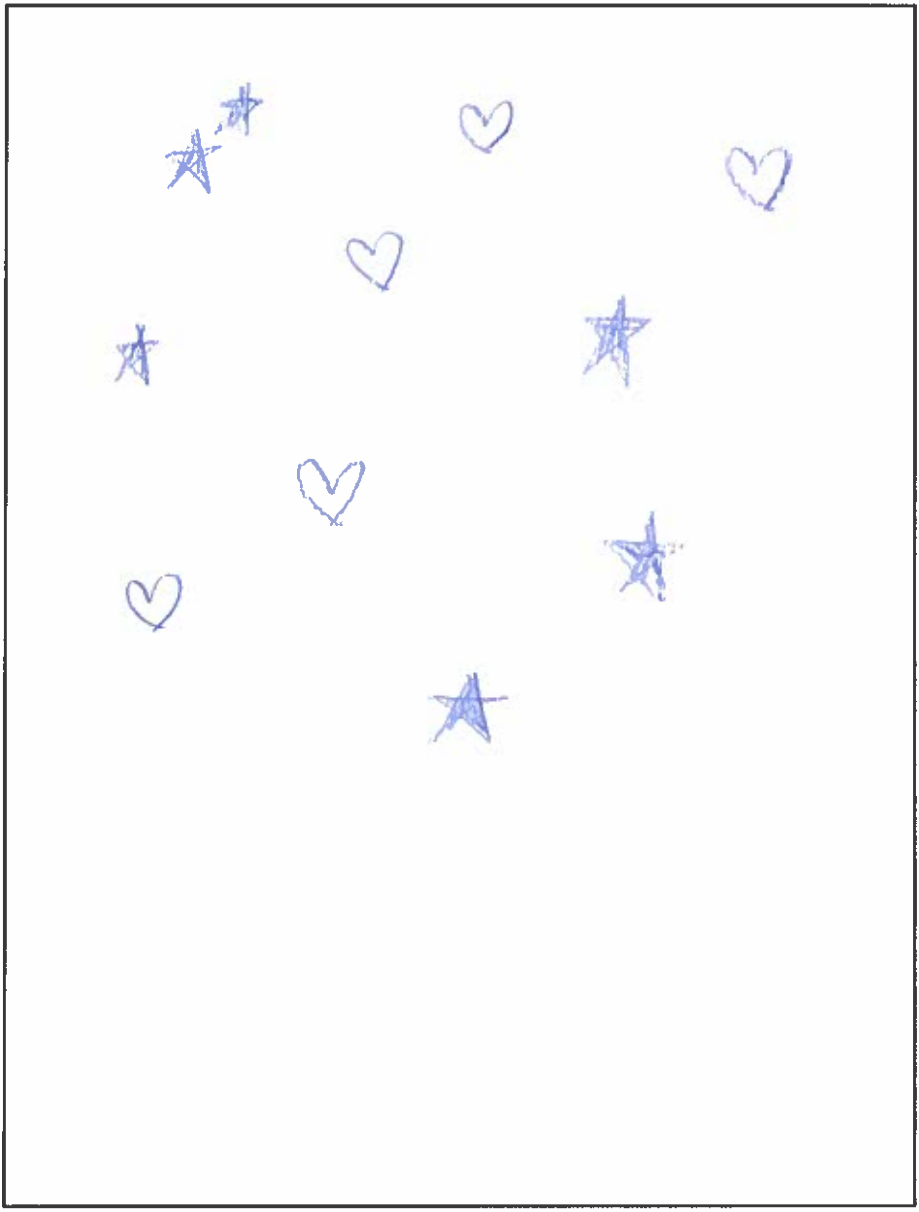
Todos os momentos em que os personagens associam peças de roupa a momentos de sua vida e episódios

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Fez-me sentir num mundo diferente, confortável e mágico.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Num filme

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo, único, fluido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando trouxeram o assunto da maedrasta, o robe laranja

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O facto das paredes estarem com peças de roupa alterou imenso a prespetiva, assim como as luzes (na positiva óbvio)

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me [illegible], cativa e [illegible]

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Fab, slay, Top

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O jantar da [illegible] com o Diana

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

[illegible]

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

dentro do cenário

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

harmonioso, simples e esteticamente bonito

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando o homem fez o seu discurso. chorei, tocou-me mesmo

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

fez com que me sentisse envolvida em toda a peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



coração feliz

foi mutto bonito

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Surpreendida

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Dripado, Acolhedor, singular

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

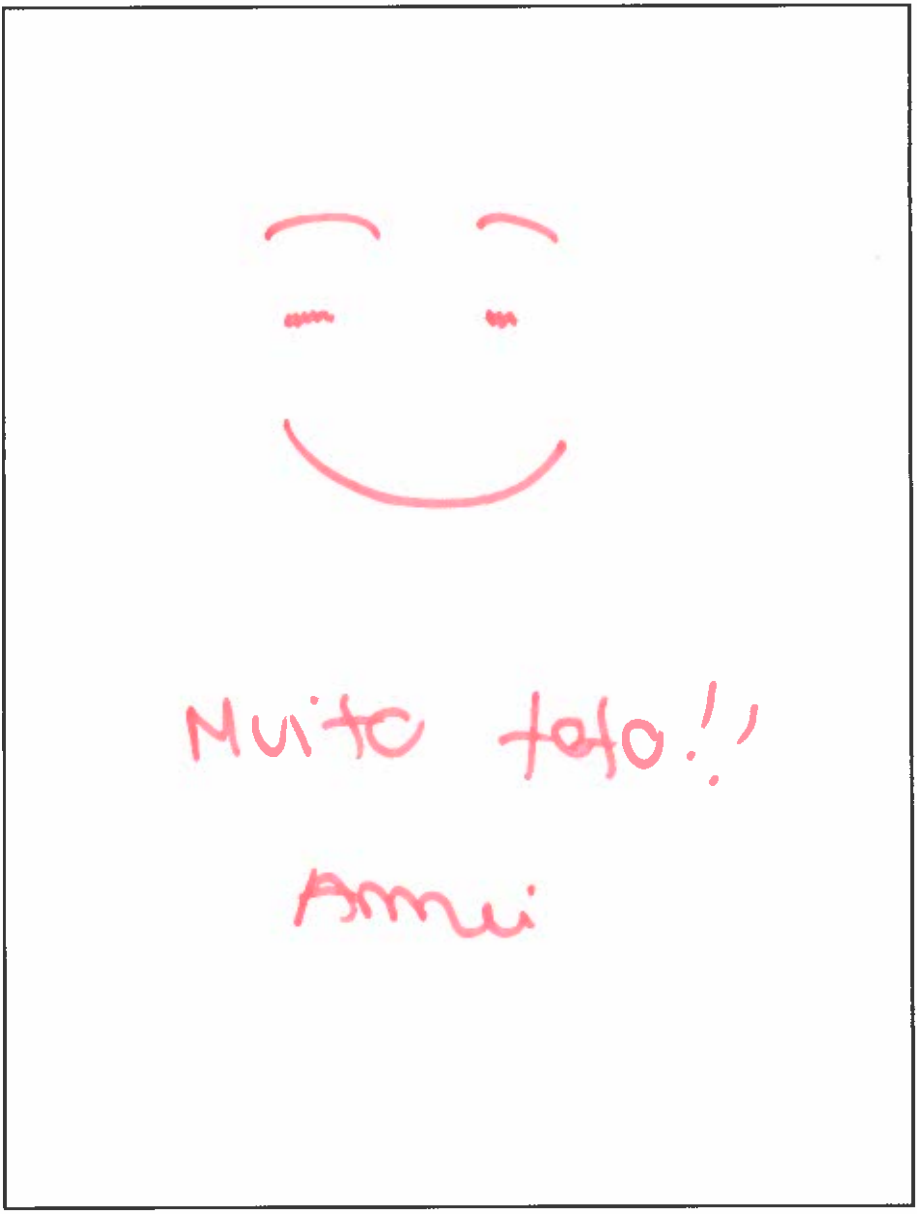
Momento do Tó, camisa Rosa

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Senti-me mais ligada ao tema

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Alegre e ansiosa que começasse

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Original, acolhedor e divertido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Ao entrar estava uma criança a brincar,
pois fez com que a peça toda fizesse
sentido.
Durante a peça adorei o momento entre
as filhas e a mãe e como o cenário
ia mudando

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Ele fazia a entrada no "mood" da
peça. Ao ser um quarto de adolescente
e a história ser sobre temas adolescentes,
o cenário fez com que entrasse nesse
mundo jovenil e divertido!

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



- Sensação de amizade / amor de irmãs.
- Cumplicidade

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Curioso.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Inovador, Intimo, Calmo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Quando ela falou do roupão da Mãe.
Porque as memórias que temos [illegible]
[illegible]

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Tornou a peça mais próxima do público
Talvez mais fácil de chegar a ele.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Gostei da história, que apesar de simples consegui apelar a sentimentos profundos como o amor, o luto, a saudade.

Gostei do facto de não se saber no início quem é a senhora que aparece na escada, dando um toque de surpresa ao enredo.

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Feliz

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

bonita, Real, agradável

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Todos os momentos da peça ficaram-me na memória porque a peça é um tudo.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Não sei

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Surpreso / agradável

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

interativo, criativo, engraçado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

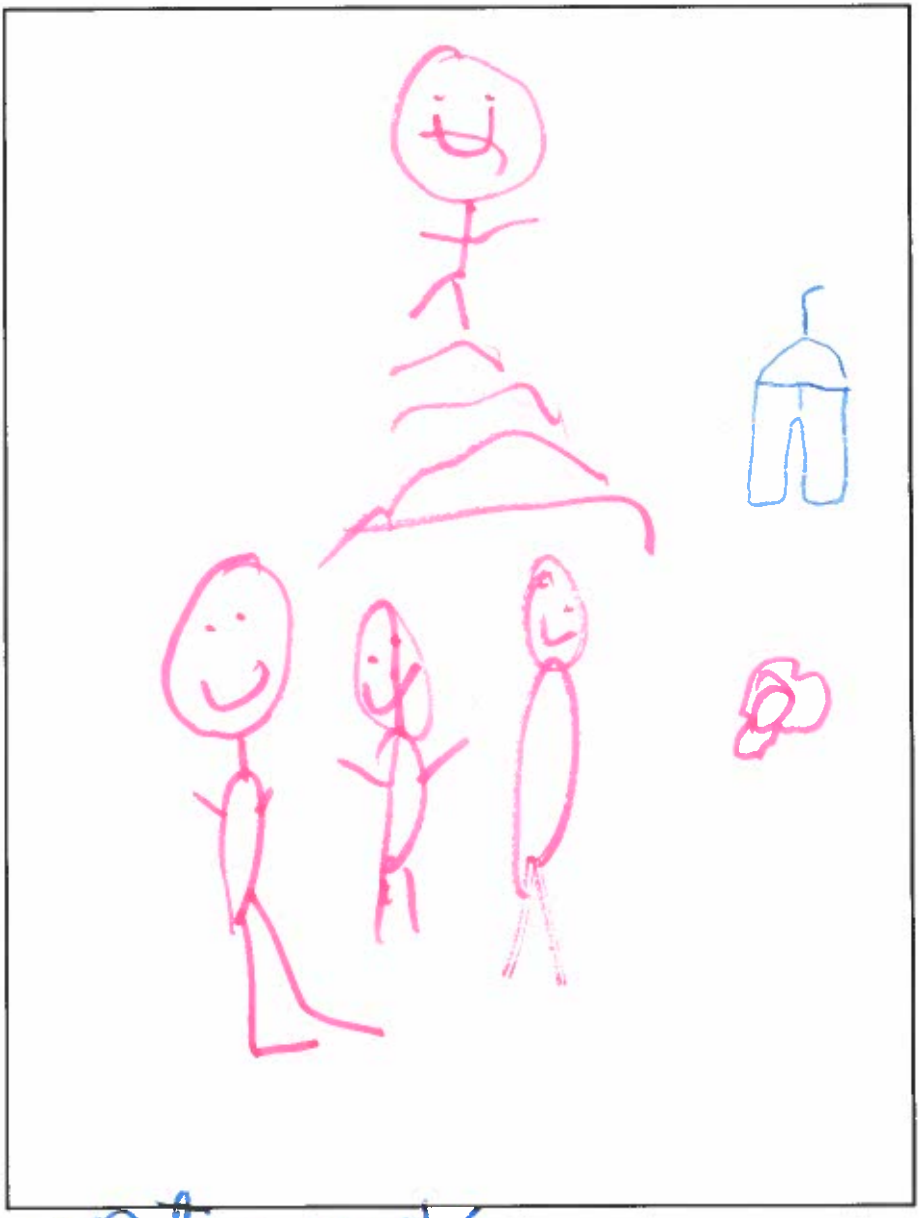
O monólogo da rapariga

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

ajudou [illegible] a aproximação publico / peça. especialmente os "easter-eggs" que foram jogando sentido ao longo da peça.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



gostei muito

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Bem. O espaço era bonito e acolhedor.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito
Acolhedor
Familiar

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que a Luísa está indecisa sobre o que vestir e quando ela reflete acerca do significado que tem cada peça de roupa para ela.

Não me vou esquecer da indecisão da Luísa porque me faz lembrar a minha irmã que é exatamente assim e uma expressão semelhante à da sua reflexão porque eu também associo peças de roupa a momentos e memórias.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário livre - me leva a pensar no tema da peça, a reflexão acerca do significado da roupa, e a "estar" num espaço propício ao mesmo; uma espécie de "closet" ou um quarto de jovens amigas.

Por isso, considero que o cenário melhorou a minha experiência na peça pois proporcionou um ambiente propício ao desenrolar da mesma.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Senti-me como se também estivesse a escolher roupa, sapatos, malas e maquilhagem sozinha, com a minha mãe, com a minha irmã ou com amigas. Ou que era criança e ainda estava a vestir ou pentear as minhas bonecas.

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como se estivesse dentro do quarto.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Envolvente, cativante, dinâmico.

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O monólogo do personagem masculino, por ser um elemento contrastante.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário prolongava-se até à plateia, convidando-nos a entrar no espaço das personagens.
O cenário era um elemento presente e envolvente, mas sem afogar.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Memórias que ficam nas roupas que escolhemos.

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

envolvida [illegible] intimista,
[illegible] Se [illegible] [illegible] [illegible]

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Envolvente, bonito, original

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Todas as [illegible] [illegible] a [illegible] e [illegible]
[illegible] + [illegible] [illegible] [illegible]
[illegible]

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Fez-me [illegible] envolver [illegible] [illegible]
[illegible] [illegible] [illegible]

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



"peças com significado"

- Pablo Picasso

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Espantada pelo bom design do cenário (são sempre bons, mas este era diferente).

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo, colorido, adequado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

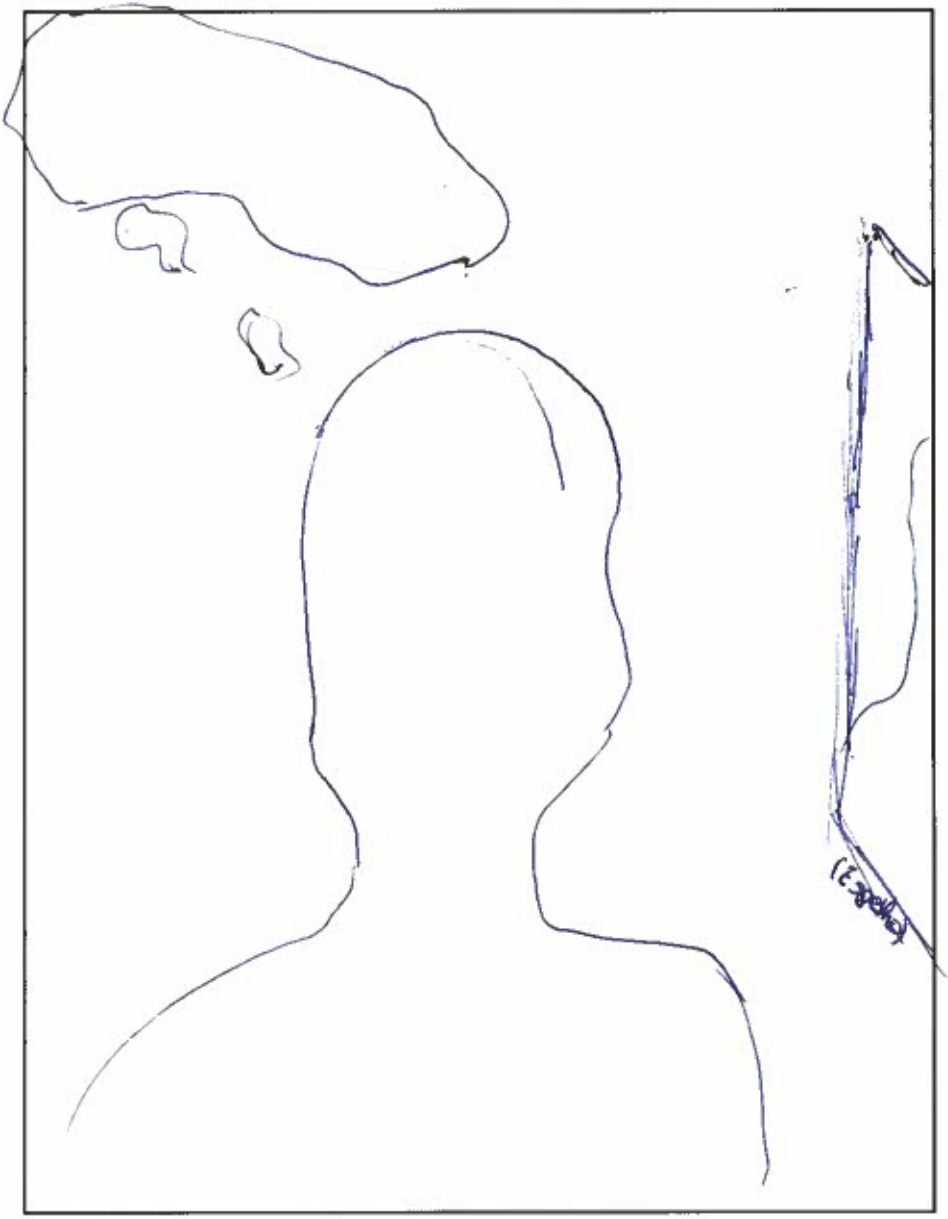
A parte do tó, foi muito engraçado

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Tornou a experiência mais realista e agradável. Ajudou a que entrasse no tema e refletisse sobre os temas abordados.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Peças que me deram perceção

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

confortável, o espaço era bonito esteticamente!

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

acolhedor, equilibrado,

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

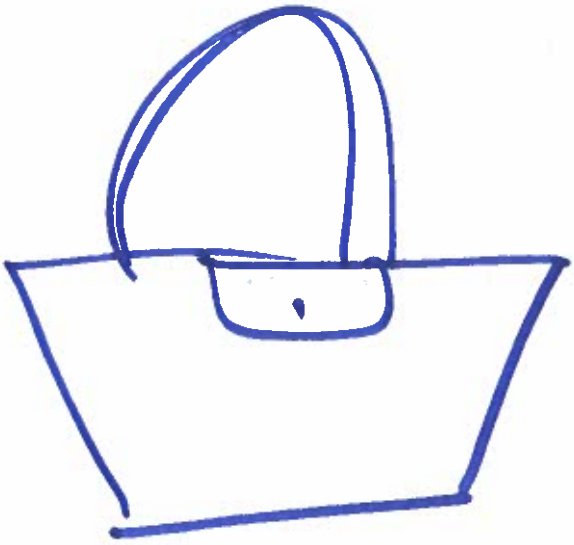
a cena da mala porque me identifiquei :)

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

influenciou de forma positiva

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



também tenho um buraco negro 😊

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Na Roma antiga

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Diverso, caótico, confortável

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

A cena da T-shirt Rosa

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

100%

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

À PROCURA DE [illegible] mim [illegible]
mas roupas



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Bem, gostei da luz e os elementos, "cosy" ☺

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

quente, confortável, acolhedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

com música e tudo

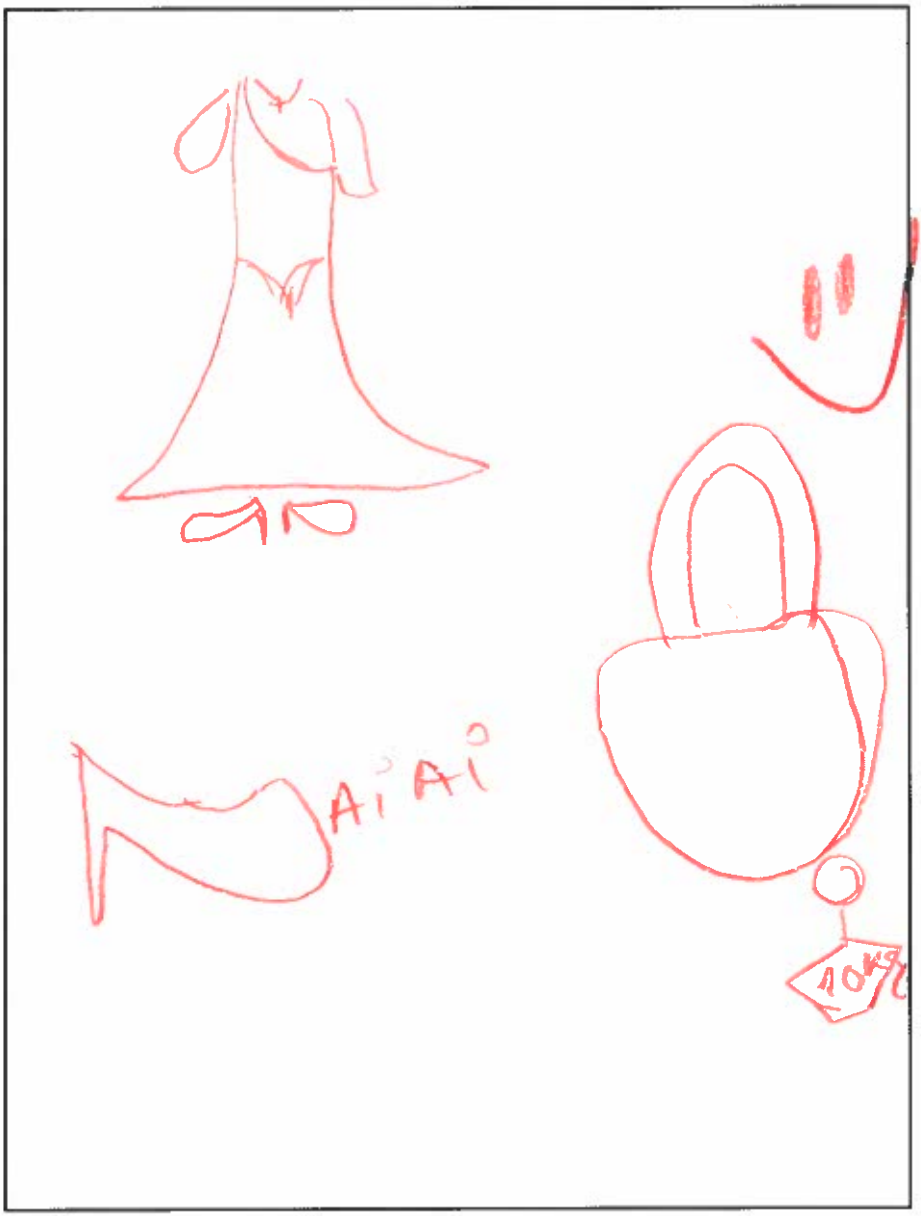
A mala, ser bombardeado nego → vem-me logo. É um poço sem fundos! ☺

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O conforto, a luz, a decoração, a música foi disso → dá-mais verdade a peça e a proximidade, complementa.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Sê tu própria e aceita como tu és!

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Confortável

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Aconchegante, Inspirador, Detalhado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

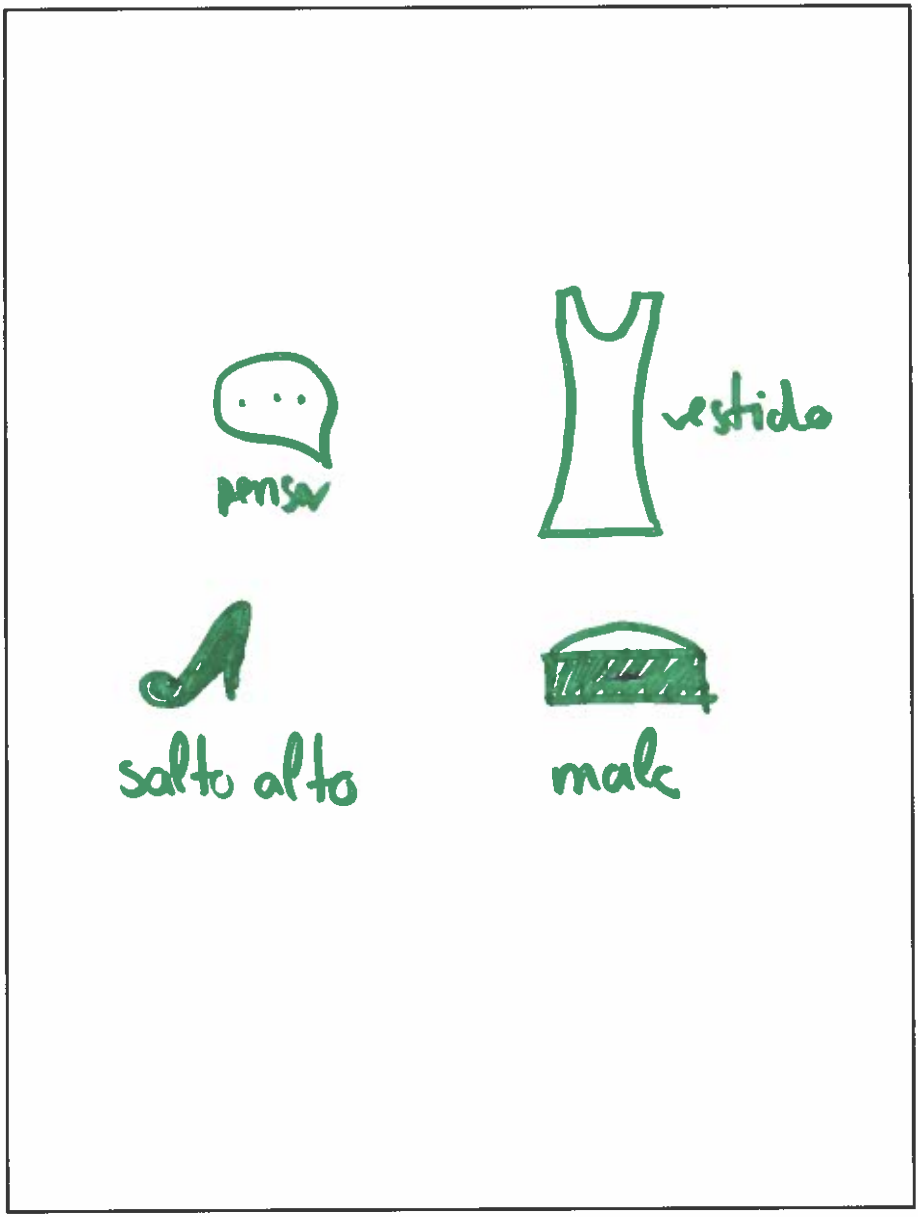
A descrição do namorado perfeito

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Foi muito criativo, senti-me dentro da peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti logo uma conexão com o tema da peça (memória).

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Alegre, lindo, contemporâneo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

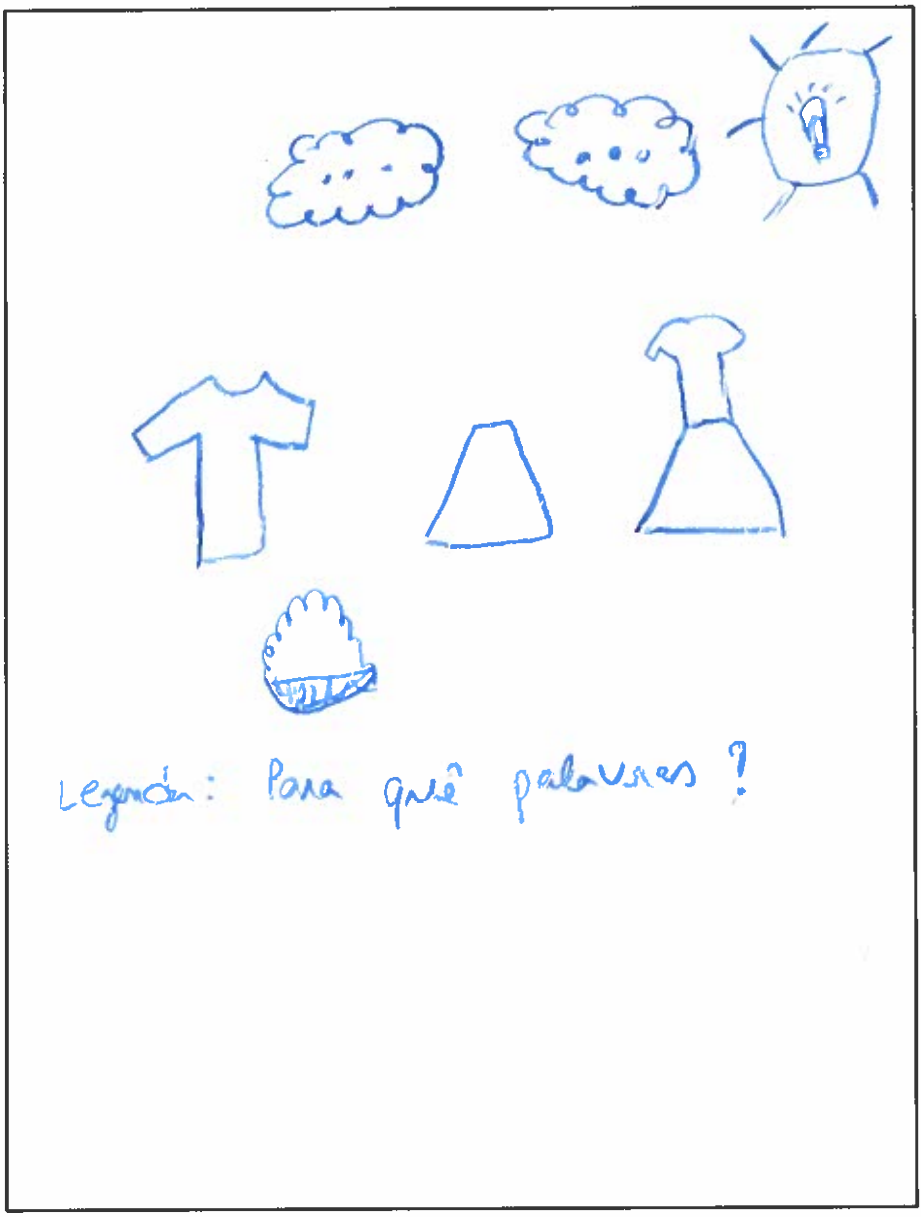
A parte em que idealizam o namorado perfeito.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Positivamente! Porque pareceu que fazíamos parte do cenário e da peça. Contribuindo assim para uma melhor experiência.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como se estivesse a entrar num quarto de alguém

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Habitado, colorido, real

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

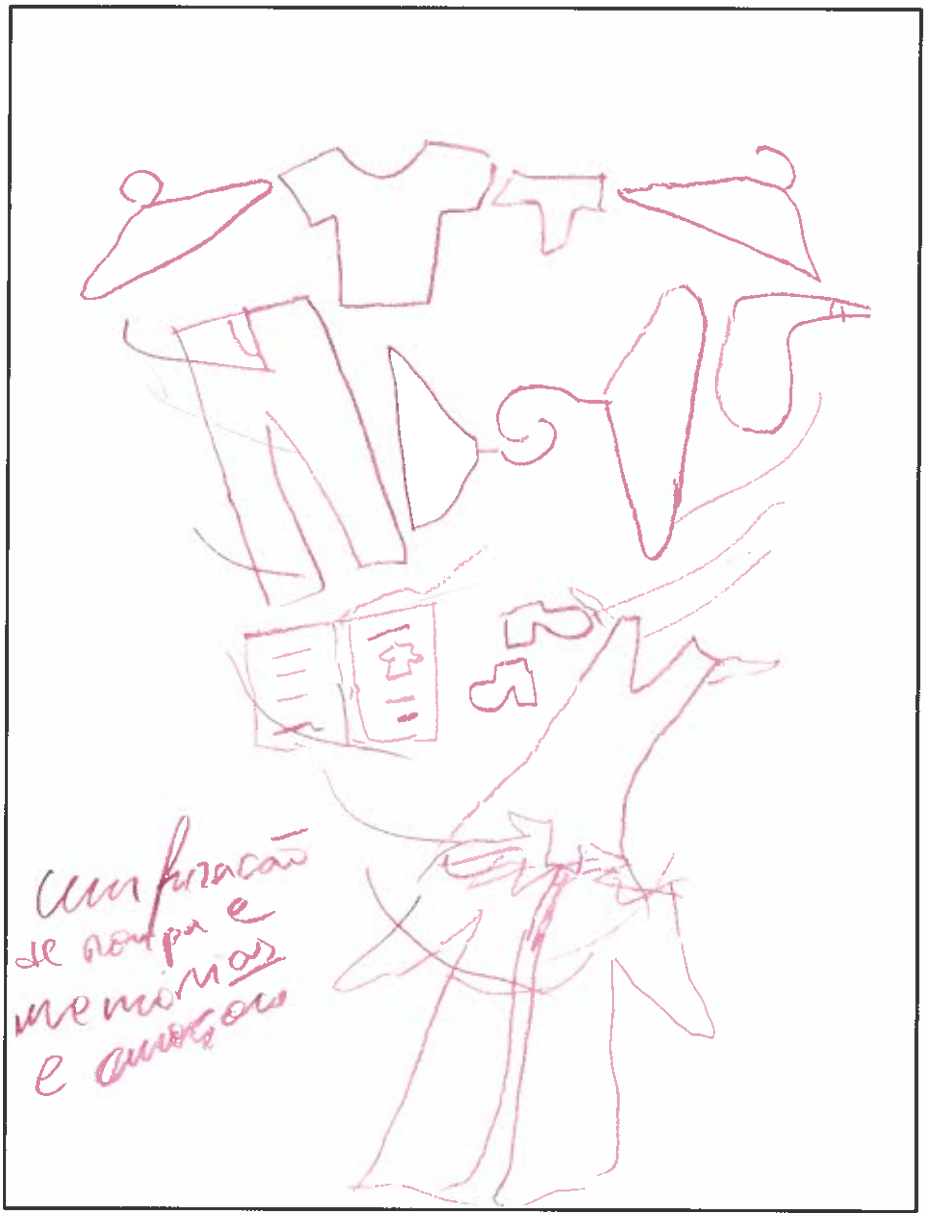
Quando antes de chorar o irmão deitam tudo ao chão e o cenário fica completamente desfeito porque transmitem uma realidade dentro de um processo de

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Complementou-a trazendo realidade e familiaridade

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

ansiosa

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Colorido, chamativo,

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O discurso da "força"; pelo sentimento que transmitiu

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

— Sinto que aventou a importância à relação que temos com a roupa

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→ houve momentos
engraçados e outros
mais intensos e
de reflexão

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Iluminado

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito, Elegante, Acolhedor

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

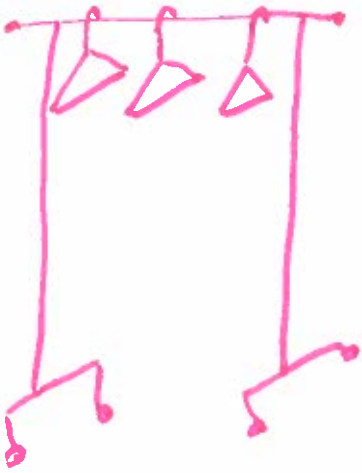
A troca de roupa constante da luísa mesmo com várias opções, pois me revi!

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário criou o ambiente adequado para me sentir na peça de modo real.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Uma decisão difícil
por ser tão fácil

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Confortável, num ambiente confortável/calmo

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Adequado, confortável e colorido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que a Bia falou em música porque é um assunto tenso para mim

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Achei adequado e os desenhos direcionaram a imaginação para o que estava a ser falado

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)


(ânsiosa)


(atenta)


(divertida/a.r.f)


(feliz)

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Alegre, o espaço estava cheio de cor e diversidade

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

- bonito
- dinâmico
- colorido

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

luz

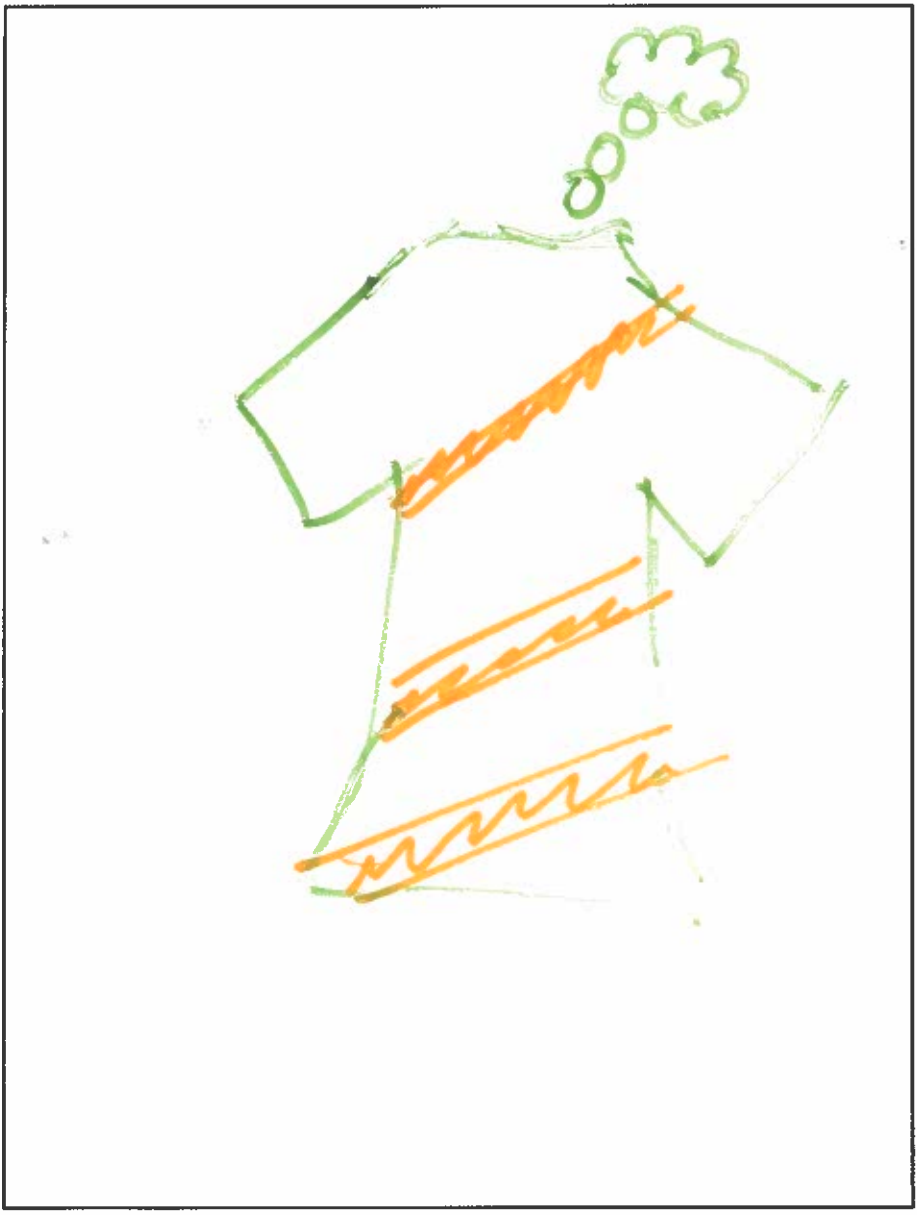
O momento de - desabado de [redacted] sobre não consegui nenhuma [redacted] e nenhuma imagem para ser o registo

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Imenso porque ele influência na experiência visual

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Confortável. achei um ambiente bonito e de acordo com o tema! Dá vontade de olhar para tudo.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Cativante, confortável, alegre

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

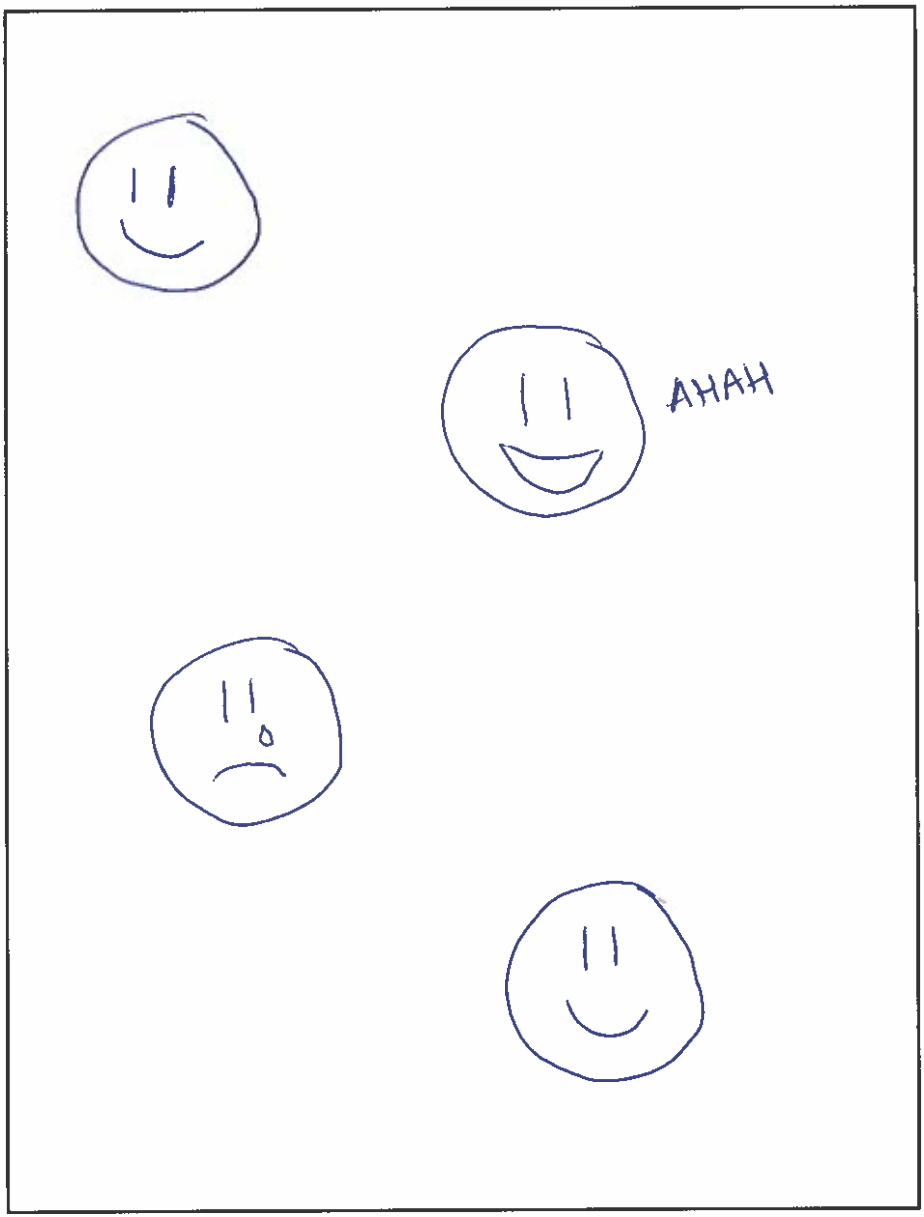
O momento do robe laranja. Acho que mostra o quão impactante é o luto e que devemos sempre guardar memória e recordar quem amamos.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Muito positivamente, fez-me sentir como se eu própria estivesse no cenário.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Ordem das minhas emoções

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

SURPREENDIDO PELA POSITIVA

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Quarto da BEA
VINTADE
MOODY
Ocultador
DIFERENTE

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O PAPAS A MUDAR DE Personalidade
Com os diferentes ordenados

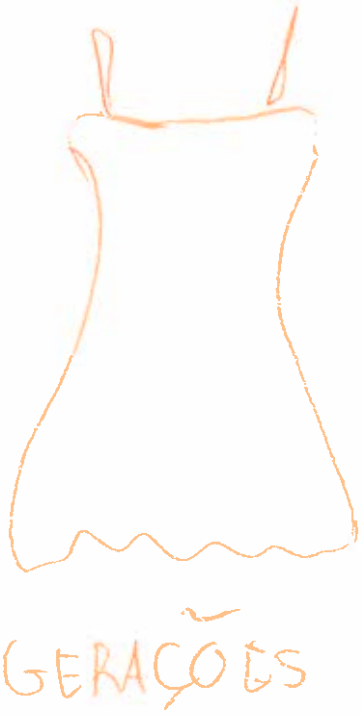
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

MUITO PELA POSITIVA
TINHA Story telling
isto muito interessante com Personagens

BOA BOLA DE ESPELHOS

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Menos confusa pois o título tornou-se mais claro.
Surpreendida por ter "props" ao meu lado.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Inteligente
Engenhoso
Construído / Espaço

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

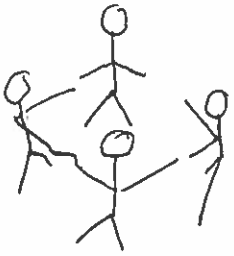
O Discurso da Luísa, identifico-me...

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Bastante. No fundo estávamos dentro do quarto com elas. Fazíamos parte do Cenário e da peça... Da casa.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Pertença.

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me dentro da casa como se estivesse realmente a visitar alguém

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Inventivo, artístico, simples

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em leitura do diário pelas emoções fortes e contrastantes

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Tornou-a mais imersiva

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Tecnicas e roupas

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Acolhida, automaticamente dentro de um mood mais caseiro e juvenil, Parecia o quarto da minha irmã de 15 anos.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Realista, imersivo, caótico

✧ vibes ✧

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O MONÓLOGO DO RAPAZ !!!

E as metáforas sobre o que querer da roupa / do vida

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

A - do - rei.

Senti-me mesmo dentro do cenário.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

curioso

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

interessante, cativo, representativo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O momento em que percebemos que a senhora (Bia) é a Mãe.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Maior apreciação

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



completo

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

~~O risco~~ Intrigado e seguro

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Quente, caótico, controlado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O ~~cacto~~ lenço Rosa. e as emoções que atribuímos ao inanimado.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Foi a Peça que uniu a história

Obrigada pela tua contribuição! ♡ De moda Boa!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Íntimo e transparente, como uma vela que arde

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

A vontade e como se estivesse em casa

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

- A vontade
- Casa
- Nostalgia

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

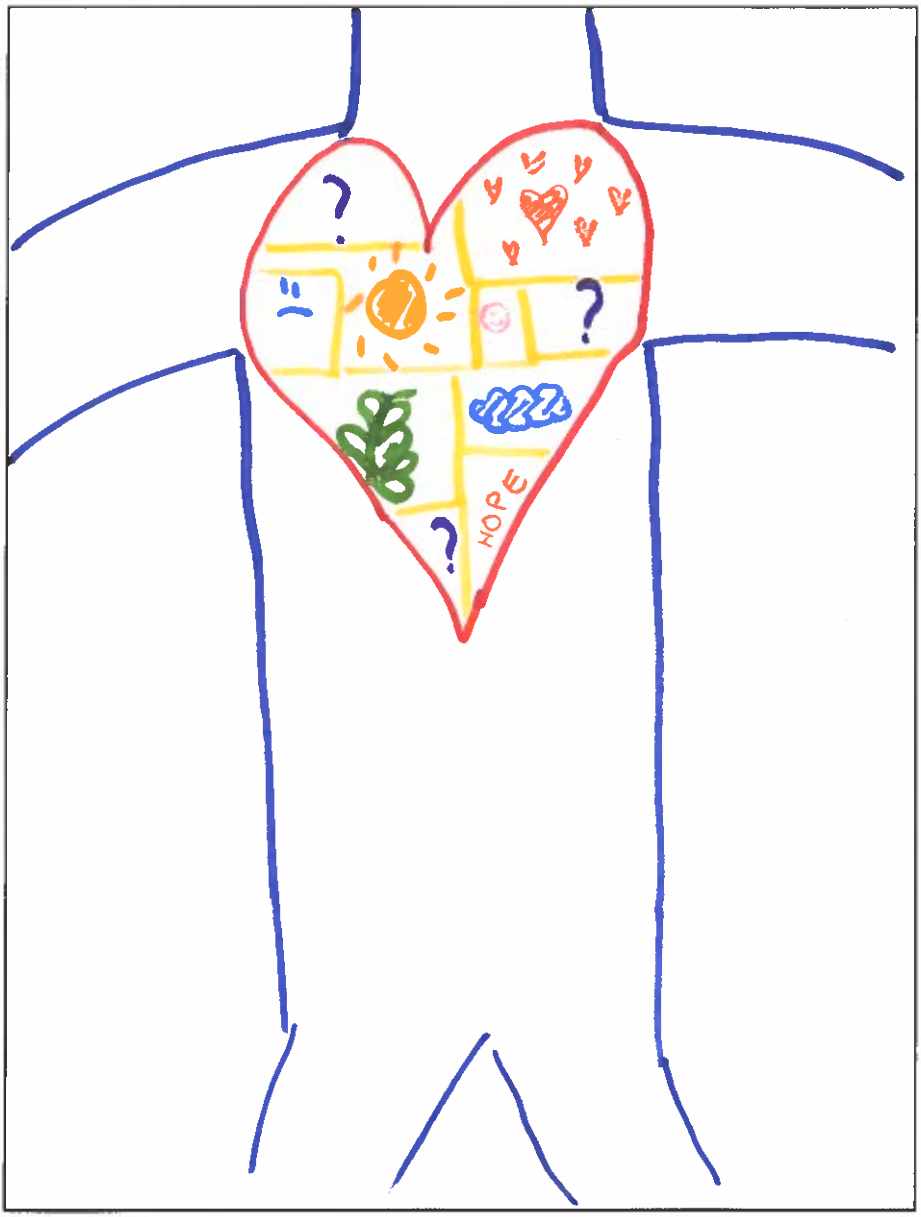
O momento em que as atrizes que desaparecem de repente, acho isso porque adoro as coisas assim que mexem bem. Esse momento marcou-me porque durante muito tempo deixei de ser eu ou fazer coisas com medo do que iam pensar [illegible]

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Permitiu-me entrar no ambiente da peça

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



[illegible] questões existenciais

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Entusiasmada e curiosa

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo, intrigante, adorável

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O monólogo da Luísa sobre ela e como a morte da mãe a afetou. Achei muito comovente e relatable.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Adicionou credibilidade à história e um sentimento de estar em casa juntamente com as personagens.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me em casa. Senti que estava no espaço privado das personagens. a ter um vislumbre de como elas vivem.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor, caótico, alegre.

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

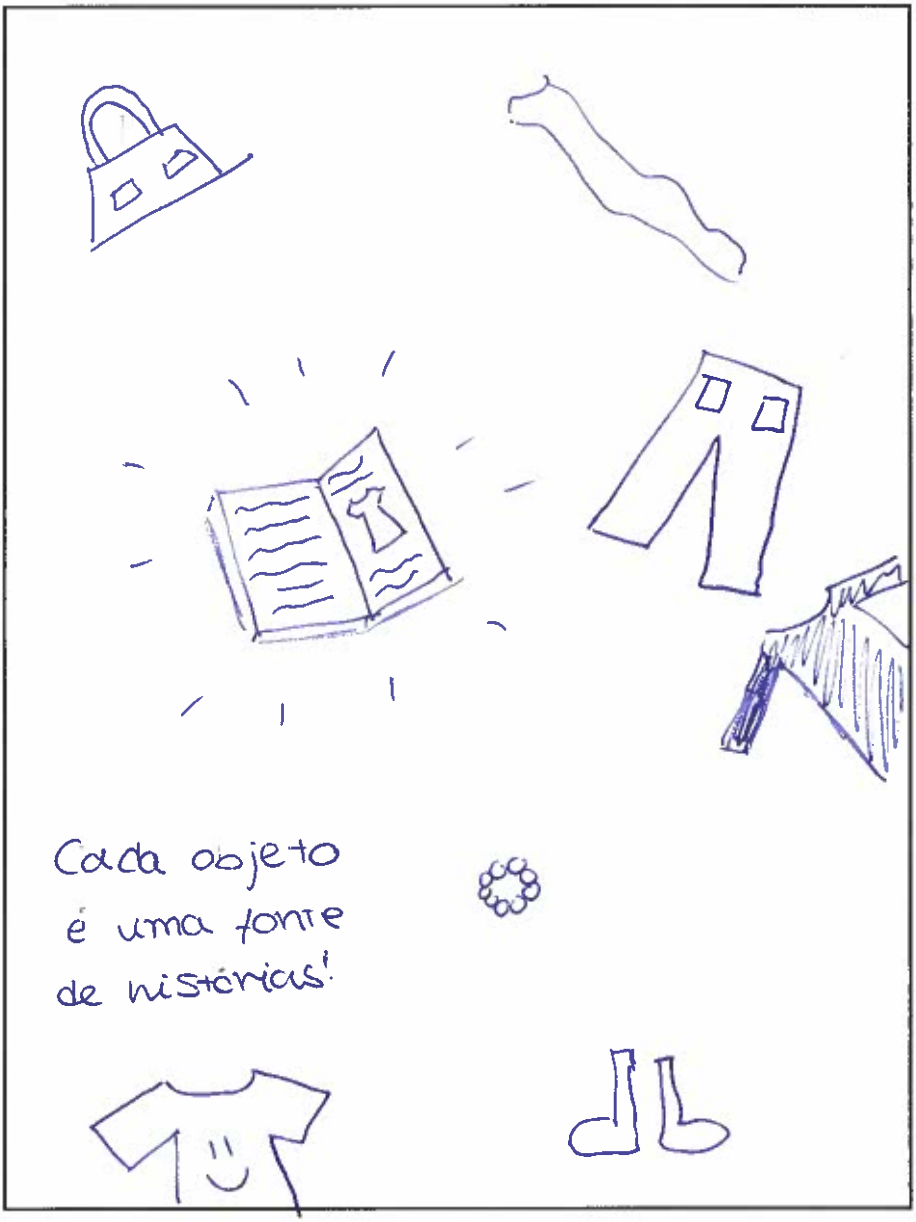
Quando as irmãs e a amiga estão a ler o diário da mãe. Porque é o objeto principal que as faz manter a relação que tinham com a mãe. O quarto está completamente desarrumado, tudo espalhado pelo chão, tanto objetos das irmãs como objetos da mãe mas no momento nada disso importa, o que importa são os laços que elas sempre vão ter com a mãe e mesmo entre elas. Foi bonito.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário é um reflexo de quem as personagens são e aquilo pelo qual elas estão a passar. Acho que o cenário foi bastante enriquecedor para a história porque permitiu demarcar a separação entre as irmãs e a mãe e porque o quarto espelhava a pressa em sair, mas também como elas se sentem perdidas, seja na escolha da roupa ou por causa das saudades que sentem da mãe.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Feliz, entusiasmada e com vontade de saber mais

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

estético, jovem, messy

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O monólogo do rapaz de J. Kuiet a Rui, foi muito emotivo e representativo de um problema atual

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Foi bastante imersivo, gostei muito!

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Roupas, aparentemente insignificantes mas com muita história e simbolismo por trás

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Inspirada.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Criativo ; Estético; tranquilizador

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O discurso da "ávisa" sobre ~~todas as suas~~ todas as peças a deixarem inaugura, exepto o fato da mãe, porque achei comovente e uma demonstração diferente de luto.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário acompanhou perfeitamente todo o enredo. Tornou ainda o ambiente bastante intimista e acolhedor.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Uau!
Curiosa pela dinamica escolhida.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

aesthetic enérgico
giely

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

→ A leitura do diário c/ as ∑ no sofá + a mãe no background

→ O robô

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Sim!
Positivamente.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



NOSTALGIA FELIZ

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti que estava dentro da peça, no quarto com as meninas

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Imersivo, caótico, realista

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

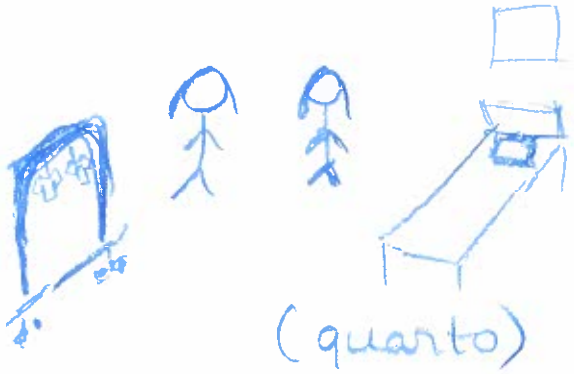
A indecisão a escolher a roupa - Relatable

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Achei que ajudou a entrar no mundo da peça. Não tive de "tentar"

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Irmãs a serem irmãs

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti que o espaço era familiar, não me era estranho

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

acolhedor; realista
familiar; {vibos}

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

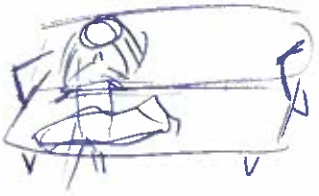
O momento em que a atriz experimentou a roupa, pois já fui a atriz(?)
O discurso do rapaz também ficou muito na memória, muito impactante

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Facilitou muito a conexão aos personagens e há história em si, definitivamente sinto que já não naquele espaço

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)







Sensação do efeito da energia feminina na minha vida, apesar das personagens nem sempre terem sido super supportive (obviamente) tento-te o carinho unconditional.

Detail: sofá, el luces e amigos apenas a apreciarem a presença uma da outra

→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Uma peça real, envolvente que aborda temas importantes →

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me acolhida e que ia entrar verdadeiramente na história

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Bonito, acolhedor e elegante

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

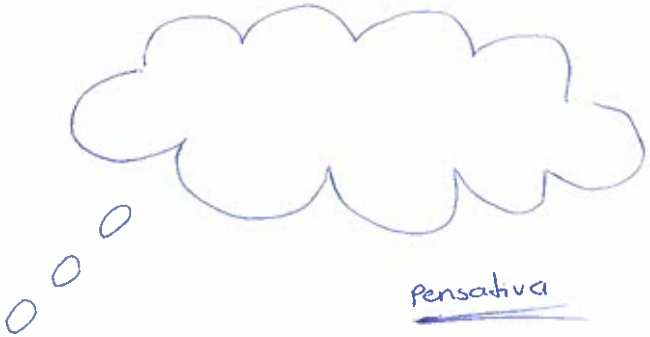
O momento em que o rapaz descreveu tudo o que as raparigas gostavam que ele fosse. Porque sinto que as raparigas estão sempre à espera de um rapaz perfeito.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

O cenário fez-me sentir que estava mesmo a ver a peça como se tivesse lá.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Senti-me num lugar bastante confortável e acolhedor.

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor
casa
confortável

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O discurso da duísa, quando disse que culpava a morte da mãe pelo que ela fazia/não fazia.

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Estava muito ligado ao tema da peça em si.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)

são 3 meninas abraçadas



Amizade

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Adorei a peça em si, e comecei logo a ler os posters com desenhos

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Descontraído especial
criativo

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

O diálogo da miúda sobre a camisola, que na verdade era sobre um rapaz

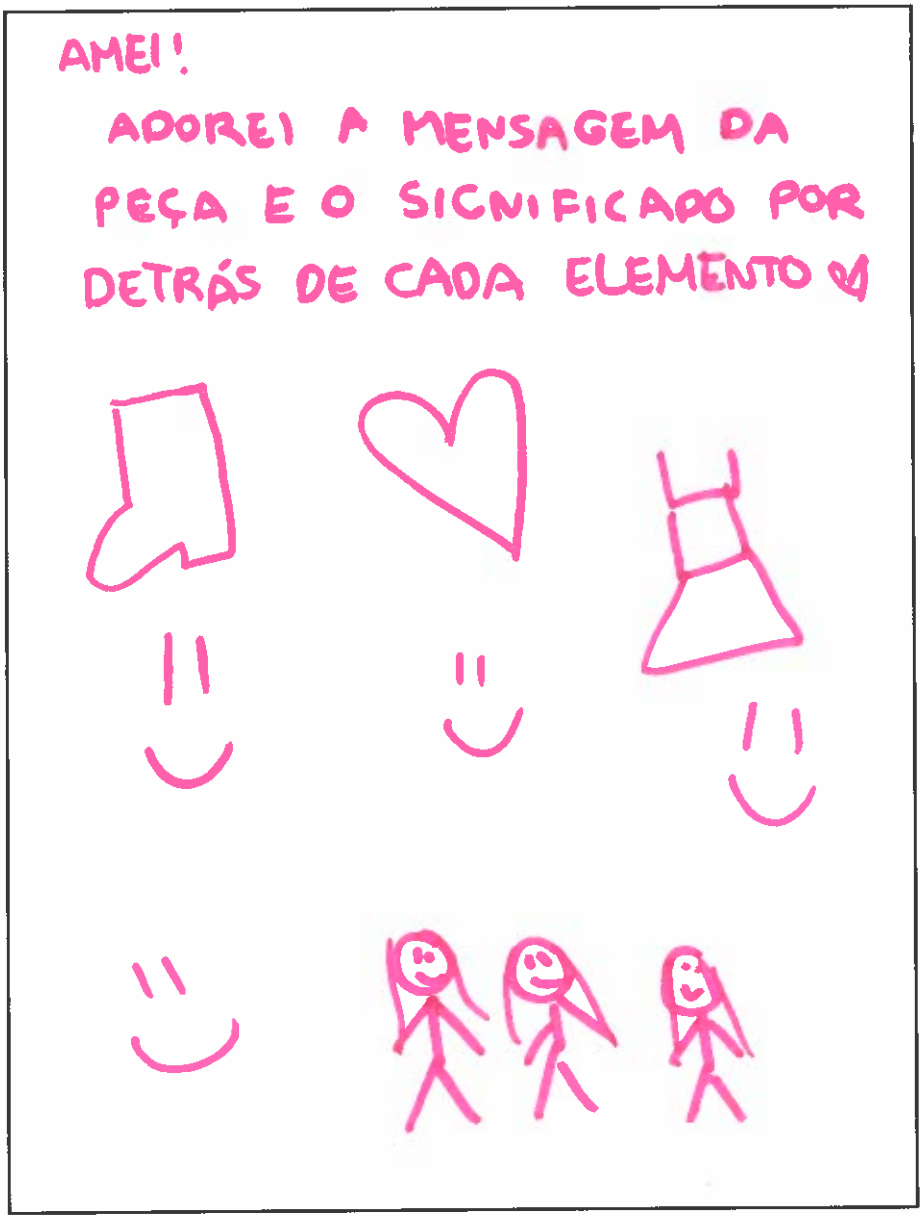
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Acho que os posters contribuíram bastante para a história

Obrigada pela tua contribuição!

Obrigada eu pela peça maravilhosa!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Calma, numa loja, um ambiente muito acolhedor

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor, rosado e acetinado

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Os collants às bolinhas, foi uma interação muito
viva e verdadeira, quem os vestiu estava muito à
vontade, o facto de se expôr ao pé de nós quebrou
uma certa barreira e fez-me entrar ainda mais na peça

Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Toda a roupa e cenário em cima, da mãe das
miúdas, conseguiu abraçar-nos muito. Toda a roupa
espalhada e pendurada, o típico sofá fizeram o
ambiente de um quarto de rapariga.

Obrigada pela tua contribuição!

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



→

Quando entraste no espaço da peça, como te sentiste?

Verdadeiramente em casa, muito acolhedor, vibe anos 70

Como descreverias o cenário da peça em 3 adjetivos?

Acolhedor, aesthetic, caloroso

Que momento da peça te ficou na memória e porquê?

Monólogo da Margarida → Sofia porque tinha metáfora ~~com~~ com a experiência pessoal de muitas raparigas.

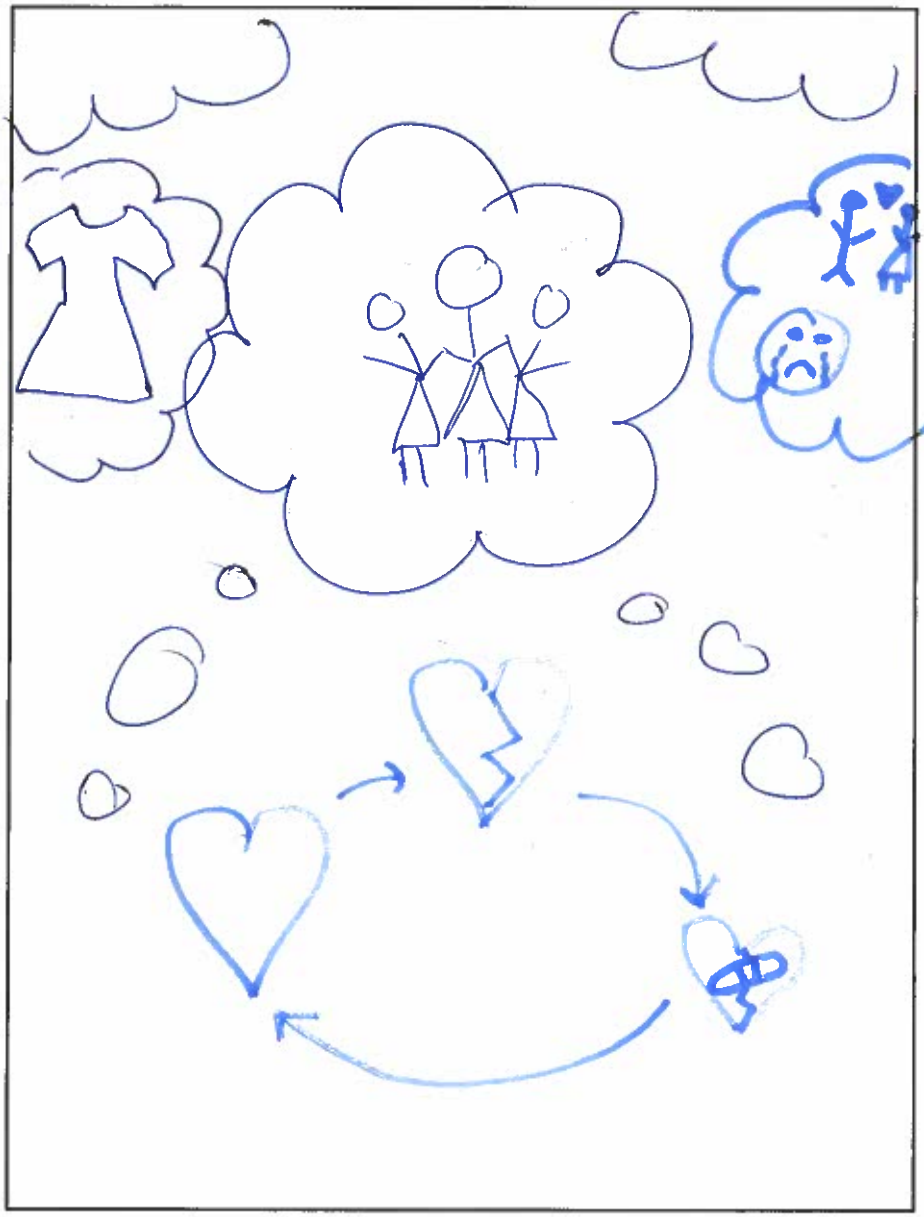
Como dirias que o cenário influenciou a tua experiência do teatro?

Influenciou muito de forma positiva, por ser um ambiente tão íntimo e humilde fez-me relacionar muito mais com os personagens.

Obrigada pela tua contribuição!

Nota: Deu-me muito vibe de Little Women e Barbie

Desenha a sensação geral com que ficaste da peça e escreve uma legenda curta.
(dá largas à tua criatividade e ao teu lado filosófico)



Girlhood

→