



<
Shadow Play/
Jogo Sombra,
 de Maila Dimas,
 Susana Nunes,
 Carlos Marques
 e Francisco Campos,
 enc. Francisco Campos,
 Projecto Ruínas, 2008
 (Carlos Marques,
 Maila Dimas,
 Susana Nunes,
 Francisco Campos),
 fot. Nuno Patinho.

Estamos provavelmente no teatro

Rui Pina Coelho

Shadow Play/ Jogo Sombra, de Maila Dimas, Susana Nunes, Carlos Marques e Francisco Campos. *Encenação*: Francisco Campos. *Cenografia*: Sara M. Graça. *Figurinos*: Andreia Rocha. *Desenho de luz*: Nuno Patinho. *Co-Produção*: Projecto Ruínas, O Espaço do Tempo, AL-MaSRAH Teatro e Câmara Municipal de Montemor-o-Novo. *Local e data de estreia*: Teatro Curvo Semedo, Montemor-o-Novo, 25 de Setembro 2008.

Criado em 2001 e sediado em Montemor-o-Novo, o Projecto Ruínas assenta a sua actividade artística na transdisciplinaridade, recorrendo frequentemente ao cruzamento de diferentes estéticas e linguagens teatrais, do *clown* à técnica bufão, do grotesco ao absurdo, da *Commedia dell'Arte* ao realismo de "pia da cozinha" (*kitchen sink*). Sendo que a improvisação e a criação de textos originais marcará desde cedo as opções deste projecto, os primeiros trabalhos do colectivo denotavam uma especial atenção à intersecção entre as artes plásticas e o teatro, partindo de motivos pictóricos e explorando espaços não convencionais, numa lógica *site-specific*, em que se privilegiavam locais que estivessem, precisamente, em "ruínas". A propósito do primeiro espectáculo do colectivo, declarava-se:

Interessam-nos à partida locais construídos com funções específicas (igrejas, conventos, fábricas, castelos, armazéns, etc.) que, não sendo mais utilizados para a sua função inicial e mantendo uma forte carga histórica, emocional e estética, se insiram em comunidades que demonstrem interesse em dinamizar novos "velhos" espaços para intervenções culturais.

Este interesse e esta atitude não era meramente suportado por prerrogativas estéticas ou arquitectónicas, mas apresentava-se também como uma questão social e antropológica:

A valorização extrema da funcionalidade, a importância dada à imagem física, tem vindo a alimentar comportamentos obsessivos em relação à perda de capacidades e à degradação do corpo. A convivência com espaços abandonados é de algum modo o terreno fértil para que estes medos e ansiedades ganhem intensidade. A analogia entre a ruína do espaço arquitectónico e a degradação do corpo humano materializar-se-á numa abordagem plástica directamente decorrente da personalidade do espaço. Assim, a produção e integração dos elementos pictóricos deve funcionar de forma orgânica com o trabalho dos actores, no espaço.

Não obstante o demorado fôlego conceptual dos projectos, tratavam-se de espectáculos construídos declaradamente sob o signo do humor, do carnaval e da irrisão (*Sátira em Ruínas*, 2001; *Gueto*, 2002; *As ilustres horas: De Haerecticis*, 2003). Depois deste ciclo um outro núcleo temático começará a tomar forma: a atenção ao fenómeno da família e às pulsões existentes na unidade familiar (*O império contra-ataca*, 2004; *Comichão*, 2005; *Hans, o cavalo inteligente*, 2006; *O vizinho*, 2007).

Em *Voluntário 22* (2008) explorava-se o perigo de confiar de uma maneira acéfala nas autoridades, partindo de duas experiências de psicologia social: *The Obedience Experiment* de Stanley Milgram, e *The Stanford Prison Experiment* de Philip Zimbardo. A primeira destinava-se a perceber até que ponto os soldados nazis poderiam reclamar que apenas tinham cumprido ordens aquando da sua

<>
Shadow Play/
Jogo Sombra,
 de Maila Dimas,
 Susana Nunes,
 Carlos Marques
 e Francisco Campos,
 enc.: Francisco Campos,
 Projecto Ruínas, 2008
 (< Carlos Marques;
 > Francisco Campos),
 fot. Nuno Patinho,



participação nas atrocidades perpetradas nos campos de concentração. Provou-se que na maioria dos casos os sujeitos não questionavam a autoridade, aplicando choques eléctricos, alegadamente letais, nas supostas vítimas. Na segunda obra descreve-se uma experiência em que os guardas prisionais executam ordens que punham em risco a vida e a dignidade dos reclusos, mesmo quando contrárias às suas próprias convicções morais.

Embora mascarado com elaboradas linguagens cénicas, há nestes trabalhos um subtil namoro com o real e com o quotidiano, claramente visível no espectáculo *O vizinho* (2007), onde se apresentavam linguagens inventadas, jogos fonéticos, rupturas e alternâncias entre registos interpretativos e uma partitura gestual de incrível rigor, para tratar da solidão urbana, da falência dos valores que garantem a unidade e o equilíbrio social, do voyeurismo cidadão e da crescente impossibilidade de comunicação entre um casal que se interessa progressivamente por um estranho vizinho. Tudo isto surgia servido numa estética *kitchen sink*, na medida em que se reconstituíam em palco os cenários domésticos com os respectivos objectos banais: as esfregonas, a roupa estendida, as latas e outros utensílios.

Em *Shadow Play*, a nona criação do grupo, regressa-se ao universo familiar. Tal como em outros trabalhos do Projecto Ruínas, o modelo de criação do espectáculo é o do *devising*. Kenneth Pickering define esta estratégia de invenção de um projecto performativo da seguinte maneira:

[U]ma forma de criar peças e espectáculos que não depende directamente de um texto pré-existente, mas que antes implica um grupo de actores na criação dos seus próprios textos. Os papéis tradicionais do encenador e do dramaturgo são substituídos pelo colectivo, ainda que, no final, um trabalho possa ser registado por escrito e encenado por um dos membros do grupo. (Pickering 2005:15, tradução minha).

Nas páginas do segundo número da revista *Sinais de cena*, também Alexander Kelly se referia a esta estratégia nos seguintes modos:



No teatro tradicional, o texto dramático é o ponto de partida, e o processo de ensaios consiste em passar para o palco uma interpretação desse texto. No *devised theatre*, qualquer outro elemento pode ser o ponto de partida: um tema, uma imagem do palco, uma ideia sobre como envolver o público, uma tarefa que se propõe aos performers. (Kelly 2004: 69).

Assim, *Shadow Play* foi escrito e concebido a partir de improvisações e de memórias pessoais dos intervenientes, tendo como alicerces uma "pesquisa sobre as pessoas às portas da morte, sobre a velhice, e sobre o silêncio" (sítio do colectivo). O resultado foi a criação de uma família que destila memórias como se passeasse por um álbum de fotografias.

O espectáculo é centrado em quatro personagens: D. Eduarda; o seu marido incapacitado, Becas (referência a Beckett?); e os seus dois filhos, Daniel e Maria. Tendo o texto sido criado a partir de "setenta e nove improvisações sobre uma família de pessoas que aguardam o lanche por volta das cinco da tarde", *Shadow Play* instala-se numa cartografia edípica, focando a disfuncionalidade do núcleo familiar. Numa narrativa aparentemente derivativa ou aleatória, abordam-se assuntos como a velhice, o fim do amor, a inveja, o suicídio, a homossexualidade encapuçada, a perversão sexual, a asfixia do núcleo familiar e a impossibilidade de o superar. O tom, dada a espessura da temática, é inusitadamente coloquial, sem grandes oscilações ou picos dramáticos, num compasso regular e em que a cada tentativa de alteração deste calmo batimento (com subidas do tom de voz ou com movimentações mais agressivas) a indiferença das restantes personagens rapidamente resgata o espectáculo, de novo, para uma passada mais tranquila, onde impera a conversa. Tudo avança calmamente e, assim, os segredos desta família vão sendo progressivamente revelados, ao sabor do diálogo. Vamos ficando a conhecer Eduarda, uma velha mãe que vai mantendo os seus filhos perto de si, ainda que sacrificando a felicidade da filha, Maria, solteira e

dependente, e do filho, Daniel, enredado numa teia de jogos eróticos, tédio e desconforto. E, também Becas, o marido inválido, que já mal consegue articular as palavras e que é sordidamente mal-tratado pela família, que ignora repetidamente e cruelmente os seus espasmos, quedas e convulsões. A esta claustrofobia familiar surgem, por contraponto, as referências a Mafalda, uma ex-namorada de Daniel que o terá abandonado e se terá mudado para Nova Iorque, cidade que tem aqui a mesma função que Moscovo terá em *Três irmãos*, de Tchekov: sinónimo da última réstia de possível felicidade.

Tudo isto surge polvilhado com um humor cáustico e negro, que em tudo remete para o teatro de Spiro Scimone, ou, pela mesma via, para a obra de Samuel Beckett, mas aqui cortejando o modelo da "peça de conversação" (*conversation play*) e a paisagem tchekoviana.

Mas um dos aspectos mais singulares deste espectáculo é, desde logo, a proposta que já se denuncia do próprio título: *Shadow Play/Jogo sombra*. Assim, a peça sobre esta família estabelece um "jogo de sombras" com uma outra peça, que a emoldura, num dispositivo de teatro-dentro-do-teatro. Desta maneira, aquilo a que assistimos é a um grupo de actores que chega para apresentar uma peça, interpretando depois o insólito quarteto familiar. O quadro inicial, em que um actor se dirige directamente ao público, denuncia o jogo entre o real e a ficção que é uma das traves mestras deste espectáculo:

Boa noite, bem-vindos ao teatro. Maravilhoso público: atravessamos um período em que se intensifica o costume de repor peças, (...) Deram-se conta provavelmente de que estamos no teatro, e que isto é um palco e que estas paredes são cenário. Sim, são falsas, é tudo cartão e madeira e tinta. Isto foi colocado aqui com um único objectivo: o engano, a fraude. Os cortinados são falsos também, são de *papier maché*.

Esta descrição de objectos inexistentes (não há paredes de cenário, não há nada de cartão...) aponta para um jogo – ainda que um pouco ingénuo – entre a realidade e a ficção. Cenicamente, a separação entre o espectáculo e o espectáculo-dentro-do-espectáculo faz-se de uma maneira muito simples: os actores envergam uma meia de vidro na cabeça. De resto, trazem um figurino vagamente evocativo de um ambiente doméstico aristocrata do princípio do século XX (e lembramo-nos de novo de Tchekov...). São curiosos os momentos em que os actores propõem um cruzamento entre a verdade e a mentira, jogando com a meia de vidro, afastando-a da cabeça e criando a confusão sobre quem de facto é o emissor – se um dos quatro elementos da família, se um dos actores-personagem.

De resto, todo o espectáculo decorre num aparato cénico brookiano: sobre tapetes e com poucos recursos cenográficos. Assim, um grande tapete quadrado é intersectado nas pontas por quatro pequenas línguas (que lhe dão um aspecto de estrela). Em cada uma das extremidades destas passadeiras encontra-se um objecto: um telefone, uma máquina de costura, um metrónomo e um rádio. Ao centro encontrar-se-ão mesas e cadeiras, que circularão pelo tapete, em diferentes composições, ao longo do espectáculo. De recorte assinalável é também a cadeira de Becas, numa vaga alusão à cadeira de Hamm, em *Endgame*. Embora a cenografia de Sara M. Graça seja de uma atenção e cuidado irrepreensíveis, há elementos que não ultrapassam a mera função decorativa e que a encenação de Francisco Campos poderia ter integrado de maneira mais eficaz: refiro-me em particular aos elementos que se encontram nas extremidades dos pequenos tapetes e que, por isso mesmo, têm uma posição de particular destaque.

O quarteto de actores joga em diversos registos, do clownesco à comédia de palavra, não mostrando fragilidades em nenhum deles e assegurando interpretações equilibradas e que mantiveram sempre um interessante grau de suspensão e imprevisibilidade – fundamentais a um projecto com estas características.

Não obstante toda a inegável qualidade e o interesse do espectáculo, há contudo alguma timidez na exploração dos temas, substituindo-se, por vezes a lógica ácida à pragmática cénica, encontrando-se soluções, sem dúvida, eficazes, mas que retiram alguma da tensão e inquietude que o texto vai aportando, atirando-o para uma zona mais ligeira. Assim, ainda que com algumas fragilidades, *Shadow Play* marca um feliz momento no trajecto do Projecto Ruínas que, notoriamente, vai merecendo mais visibilidade e atenção.

Referências bibliográficas

- KELLY, Alexander (2004), "Ensinando encenando *devising*", *Sinais de cena*, nº2, Dezembro, pp. 69-71.
 PICKERING, Kenneth (2005), *Key Concepts in Drama and Performance*. Houndmills, Basingstoke Et Hampshire: Palgrave Macmillan.

Outras referências

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