

## DO CHÃO: PROJÉTIL

Dois dias de ação intensiva em torno de "CorpoEspaçoMovimentoCoisas" de Robert Morris.

CONCEPÇÃO E ORIENTAÇÃO: Samuel Silva e Tó Maia

*Do Chão - Projétil: Não é um workshop (atelier, oficina, e assim sucessivamente...) nem tem quaisquer intenções pedagógicas, didáticas ou outras finalidades concomitantes. Contudo, não as ignoram.*

*É uma Ação (sem acordo ortográfico ou outro tipo de concordâncias similares).*

*O chão da Ação é móvel, fértil, especulativo, acidentado e fraturante.*

*Propõe-se um conjunto de ações em que o espaço, corpo, movimento e objecto (coisa) serão, de um modo isolado e combinados entre si, explorados e vivenciados pelos atuantes, garantindo-lhes um confronto com o centro especulativo que Morris propõe.*

*Este projétil tem como alvo (ponto de chegada) a realização de um acontecimento cujos estilhaços serão coisa numa exposição.*

Quem se dirige para este Chão?

Cidadãos adultos ou a caminho de. Deverão ser, sobretudo, curiosos, disponíveis e abertos.

Horário de ação

09h30 – 12h30

PIC-NIC (1H30): Propomos aos atuantes trazerem farnel.

14h00 – 17h00

## ACÇÃO

### 1º DIA

#### **Apresentação (dos orientadores, dos atuantes e do Do Chão)**

#### Dinâmicas de identificação e percepção do espaço.

A experiência desenvolve-se na relação sensorial com espaço. Deste modo desafia-se os atuantes a vivenciar uma relação íntima com o espaço que os acolhe, rompendo com algum tipo de distanciamento que frequentemente se instala entre o indivíduo e o lugar (como algo estranho).

**1º Contacto:** Olhar, ver, observar. O encontro com a forma (formas), com os materiais, dimensões, luz, cor (cores);

**2º Contacto:** tocar/sentir o espaço (percepcionar temperaturas; em distintas partes do espaço, dos materiais; texturas...);

**3º Contacto:** descobrir e produzir sons no espaço através dos elementos que o constituem;

**4º - Contacto:** O cheiro que o caracteriza. Identificar o cheiro específico de cada tipo de material;

Conclusão da experiência: cada atuante poderá, aleatoriamente, desenvolver uma relação com o espaço em que combine os diferentes sentidos aplicados ao longo da experiência.

**Observação:** conversa sobre a experiência realizada.

#### O corpo que eu vejo e sinto

Os jogos desenvolvem-se a partir da ideia que o sujeito tem do seu corpo ou como o sente. A proposta é colocar ao corpo novos desafios e que daí resulte um efeito surpresa. As acções a apresentar vão no sentido de ampliar os limites onde encerramos o corpo. Este habita o concreto mas também o imaginário. A partir destas directrizes, o corpo será objecto de exploração de si mesmo.

## 1 - Experiência introdutória ao corpo:

### *Desenhando-se.* (Augusto Boal)

Os atuentes “cegos” serão convocados a desenhar o seu próprio corpo num ambiente introspectivo em permanente tensão entre o que vê e o que sente, de acordo com os estímulos sugeridos.

## 2 – Experiência com objecto (ex. uma bola).

1ª Fase: A relação é estabelecida com a dimensão, forma e matéria do objecto. Gradualmente serão sugeridas alterações às suas características e a ação do corpo deverá compatibilizar-se com as novas descrições (fictícias) daquele.

2ª Fase: O jogo desenvolve-se através da memória guardada do objecto, ao mesmo tempo que são fornecidos novos elementos que alterarão a coisa imaginada em ação. Nesta fase do jogo, o corpo experimenta um efeito quase coreográfico.

**Observação:** conversa sobre a experiência.

### Objecto/extensão

O objecto a escolher está numa relação de proximidade com o indivíduo. O que a ação propõe é um novo contacto, para isso é necessário olhar para o objecto como se este fosse percebido pela primeira vez (candura/ingenuidade).

#### 1º - “Ação impulsiva”

Esta ação desafia a espontaneidade. Os atuentes contactarão com o objecto que lhes é atribuído e retiram-lhe a função que o justifica. (Ex: Um passe-vite.) Este, durante a ação instantânea passará a ser outro objecto, funcional ou não.

#### 2º - “Ação conceptual”

Este jogo fundamenta-se pela exploração racional do objecto. Os participantes explorarão todas as possibilidades, que conseguirem imaginar, do objecto, mas deverão ignorar a sua utilidade tal como no exercício anterior.

A partir das descobertas feitas, que poderão ser formais, utilitárias, disfuncionais, construirão um quadro, ou mais, em que o objecto se articula como se fosse um prolongamento do corpo. As dinâmicas de “congelamento” são variantes do jogo que servirão para registo fotográfico (polaroid?).

#### 3º Metamorfosear-se

##### (Experiência de Grupo)

Com a utilização de acrílicos, elásticos, licras, plásticos, etc... propõe-se improvisos de relação do corpo com os materiais. O seu efeito será potenciar a diversidade de formas e imagens que deverão ser registadas.

## 2º DIA

A maioria das ações para o segundo dia é já vocacionada para a exploração de formas e movimentos do corpo, cuja finalidade é a de criar um acontecimento. Este será uma interpretação dos artefactos produzidos por Robert Morris no contexto da exposição "CorpoEspaçoMovimentoCoisa".

A observação de alguns registos visuais dos objetos desta exposição serão o foco de concentração para todo o trabalho que se desenvolve na ideia da recriação/interpretação dos mesmos.

Os atuentes irão convocar a presença (ausência) destes artefactos através do movimento do corpo no espaço.

Este efeito (de ilusão) levará um futuro observador dos registos (videográficos), produzidos durante estas dinâmicas, a perceber os objetos que Morris realizou.

O objecto artístico real é demitido (eventualmente surgirá como presença fantasmática) para ser reinventado através do corpo que se apresenta dentro de um espaço e que se assume como concreto, inegável e autónomo.

### **1º - Pensar e ser o objecto**

Convida-se os atuentes a pensarem sobre objetos quotidianos e a escolher um. Seguidamente deverão assumir a "identidade" do objecto eleito, considerando as suas características: matéria, forma, função, estética... Todos estes elementos servirão para a construção do novo ser que ao longo do exercício nascerá. O corpo agirá em consonância com a sua nova forma e matéria. Outro factor relevante é a sua vivência no espaço, este converter-se-á noutro de acordo com a "realidade" do "novo ser".

### **2º - Propostas para experiências que partirão das imagens de R. M.**

**Trabalho individual e em grupo.**

**Relação dos corpos entre si, movimento pelo espaço, criação, composição, ação.**

### **3º - Debate sobre a estrutura, plano de montagem, encenação do acontecimento.**

### **4º - Atuação para o registo videográfico.**

## PÓS-AÇÃO DO CHÃO

Após a ação realizada ao longo dos dois dias irá ser desenvolvido um processo de síntese e edição dos produtos (documentos, registos) resultantes que darão origem a uma exposição. A sugestão do fantasma durante o processo afirma-se enquanto tal, através da exposição que em si se apresenta como um resíduo da experiência.

### Esboço do conteúdo da exposição

Dupla-projeção preto e branco:

- filme final do acontecimento;
- filme documental dos dois dias da ação;

Painel de fotografias polaroid;

### LISTA DE MATERIAIS:

A lista de materiais será fornecida em detalhe após a aprovação do projeto. Porém é garantido a necessidade de material áudio-visual (projetores, colunas, máquinas fotográficas, máquinas de filmar, tripés, leitores, monitores, etc...), assim como algumas obras videográficas da coleção de Serralves (para além dos vídeos de R. M.)

### Requisitos para os atuantes:

- A roupa a usar ao longo da ação deverá ser confortável e neutra (preto e branco, sem publicidades). Ex: calças licra, fatos de treino, etc...
- Solicita-se aos atuantes trazerem farnel para pic-nic.
- Apoio técnico para montagem da exposição