

ENSAIO SOBRE AS COISAS

LARA SOARES

uma reflexão sobre o projeto “Validade”

coprodução VISÕES ÚTEIS e A OFICINA

2018 / 2019 / 2020

“VALIDADE” foi um projeto criado pelo Visões Úteis e desenvolvido em coprodução com A Oficina (Guimarães), abordando o tema da Sustentabilidade, nas suas diferentes vertentes, através das práticas artísticas.

Ao longo de três anos (2018-2020), foram levadas a cabo três oficinas com três turmas do 3º ciclo de escolas de Ronfe, Urgezes e Ponte. No final de cada ano, os alunos prepararam apresentações que foram progressivamente mais performativas e partilhadas - primeiro com os restantes alunos da sua escola, depois com as turmas das outras escolas envolvidas no projeto, e finalmente com o público geral, através de um espetáculo que subiu ao palco do Grande Auditório do Centro Cultural Vila Flôr, em Guimarães, a 3 de dezembro de 2020.

Lara Soares, doutoranda em Educação Artística na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, acompanhou o projeto "Validade" entre 2018 e 2020. O presente artigo é o resultado da sua observação e da reflexão que desenvolveu ao longo dos três anos.

Direção Artística do projeto “Validade”: Inês de Carvalho

Coordenação das oficinas:

2018 - #1 Ecos Pessoais: Ana Luísa Azevedo e Inês de Carvalho

2019 - #2 Ecos Materiais: Cláudia Escaleira e João Martins

2020 - #3 Ecos Digitais: Ana Carvalho e Ricardo Lafuente

Escolas participantes: Escola EB2/3 Abel Salazar (Ronfe), Escola EB2/3 Arqueólogo Mário Cardoso (Ponte), Escola EB2/3 Gil Vicente (Urgezes)

Acompanhamento e Apoio às sessões: Ana Luísa Azevedo

Acompanhamento e Investigação: Lara Soares

Coordenação do espetáculo final: Inês de Carvalho

Coordenação de Produção: Teresa Camarinha, Amarílis Felizes

Registo e Edição vídeo: Alexandra Allen e Sara Allen

Apoio Técnico: Pedro Correia

Coprodução: Visões Úteis e A Oficina

ENSAIO SOBRE AS COISAS

Gosto de pensar que escrevo sobre o que penso e sobre o que irei pensar depois de escrever. Gostava que estas palavras fossem criar vontades outras de pensar e escrever sobre as coisas que já o são e sobre as coisas que ainda não são coisas.

Gosto de pensar e escrever com imagens que associo a coisas e com coisas que relaciono com imagens. Por exemplo, gosto que a palavra VALIDADE esteja grávida de um tempo.

Quem ler este texto encontrará coisas em que estou a pensar e sobre as quais vou escrevendo e coisas que ainda não sei, que ainda não conheço ou identifico, mas que sei serem válidas para integrar este conjunto de palavras.

VALIDADE terá sido, talvez, o projeto com que me relacionei de forma mais inconstante. Recuo até ao primeiro contacto, feito através da lente de um dossier escrito que revela intenções e direções de um projeto. Avanço na medida do tempo até hoje e tento pelo caminho construir um atlas referencial, numa espécie de ensaio sobre coisas que à memória pertencem. Faço por isso referência ao projeto mais ambicioso de Aby Warburg - O Atlas Mnemosyne - que pretendia estabelecer linhas de transmissão visuais através dos tempos, carregando consigo qualidades referenciais de natureza imaterial e afetiva.

Para a construção do meu atlas naveguei por documentos escritos, notas de observação, imagens que fixam olhares sobre os acontecimentos, palavras e vozes de café e de telefone. Vídeos e dados que ficaram dos diferentes eventos que o VALIDADE sustentou e alimentou.

Espero fazer perguntas sobre o que consideramos verdade, sobre os princípios em que nos baseamos, sobre o estado daquilo que consideramos válido e se essa validade nos leva a arriscar, trazendo para fora de si as qualidades do que é válido:

Um projeto pedagógico é fiel aos seus princípios desde a sua origem? Deverá ser?

O contexto escolar permite zonas de risco, de tensão? Até onde vão as fronteiras de atuação de quem dele faz parte?

O modelo presencial será mais verdadeiro do que o digital? Porquê?

A invisibilidade é mentirosa?

Qual é o tempo justo ... do deixar pousar...? Há espaço para este tempo? (...)



Artur Moreira

Sem título, 2010

Marcador e caneta de feltro sobre papel

91 x 120,3 cm (com moldura)

70,2 x 100,2 cm (sem moldura)

Inv. NAO-001643

Créditos fotográficos © André Rocha

"O sabor não é uma coisa que possuímos exteriormente; é, como em todas as experiências que requerem uma arte de ser, uma coisa em que nos tornamos."

Tolentino de Mendonça, *Mística do Instante*

VALIDADE surge, como tantas outras vezes, do exterior da escola. Chega com propostas de diálogo e construção colaborativa, pensado para abrir portas e derrubar outras que separam espaços. O espaço do Visões Úteis (de uma casa com muitas portas) e o espaço de cada um que se atravessou no caminho e no tempo do projeto.

Pensado para criar movimentos entre um dentro (a sala de aula, a escola) e um fora (o teatro, a cidade) apresenta-se ao outro através de 4 ideias-chave:

1. *“Validade” é um projeto em torno do tema da “Sustentabilidade”, desenvolvido no âmbito do Serviço Educativo do Visões Úteis ao longo do triénio 2018/2020*
2. *Utiliza as potencialidades das práticas criativas para a consciencialização e a mudança de mentalidades (e, decorrentemente, de comportamentos) em relação a diferentes vertentes da sustentabilidade, alargando as fronteiras da estética a diversas práticas sociais*
3. *“Validade” é composto por um conjunto de oficinas dirigidas a grupos de jovens dos 13 aos 15 anos, acompanhando os mesmos ao longo de três anos consecutivos; cada oficina tem um subtema particular e é coordenada por uma dupla de formadores experientes*
4. *“Validade” prevê três momentos de manifestação artística na sequência de cada oficina, sendo que a final tomará uma forma tendencialmente mais espetacular¹*

VALIDADE é um projeto em torno da ideia de sustentabilidade a partir das práticas artísticas. E, se podíamos facilmente antecipar uma abordagem onde a ideia de cidadão se constrói a partir de experiências e práticas pedagógicas e artísticas, onde esta construção identitária é baseada em atitudes e comportamentos que circulam na gíria da ética da educação para a cidadania, aqui encontramos diferentes visões do mundo e do eu no mundo onde estes dois eixos – práticas artísticas e práticas pedagógicas – se confrontam.

De algum modo é aqui que nos iremos situar ao longo deste documento, naquilo a que chamamos de campo intersticial da educação artística e através de um posicionamento pela PRÁTICA (a questão não tem tanto a ver com a prática artística ou com a prática pedagógica, mas sim com a PRÁTICA). Três eixos se enunciam de seguida – os tempos; as pessoas; os objetos – de forma a orientar o leitor por entre deambulações várias.

O primeiro eixo – **tempos** – fala sobre a importância de encontrar o tempo justo nas práticas artísticas e pedagógicas e de questionar de que forma as externalidades movimentam e empurram os planos e as metodologias para lugares outros que não os inicialmente concebidos.

O segundo eixo - **pessoas** – debruça-se sobre todos aqueles que se cruzaram nestes três anos de projeto. Tenta colocar frente a frente lógicas relacionais entre pares e outros que, mesmo mais invisíveis, fazem acontecer estes projetos e assumem papéis determinantes.

Por último o terceiro eixo – **objetos** – será dedicado a pensar de que forma os espaços, as cenas, se criam e/ou desenham para que estes acontecimentos se concretizem e perceber de que forma os objetos e formas que usamos, escolhemos e selecionamos pertencem a vocabulários, inventários e posicionamentos não neutrais nos campos em que atuamos.

¹ VALIDADE foi coproduzido pela A Oficina, no âmbito da programação do seu departamento de educação e mediação cultural em 3 escolas de Guimarães. Desta forma um novo triângulo (este de natureza institucional) surge: A OFICINA – VISÕES ÚTEIS – ESCOLA.

A proposta integral pode ser lida no documento inicial de apresentação do projeto.

1. Tempos

Começamos pela matriz temporal, que enuncia um projeto a três anos. Jovens de 13 anos iniciam esta experiência e crescem através do tempo, chegando aos 15, por vezes 16 anos de idade quando o projeto tem o seu término (pelo menos formalmente).

Este é um dos dados mais relevantes da estrutura deste projeto. Um fator de sustentabilidade do próprio modelo e que antecipa um conjunto de procedimentos e metodologias pensadas inicialmente num plano da conceção e programação, mas que no decorrer do tempo encontra a sua verdadeira natureza.

É uma escolha muito corajosa, sabendo que na maioria dos contextos escolares este fator encontraria riscos e dificuldades que seriam impensáveis para se concretizarem. Mas estas pessoas foram corajosas e arriscaram numa navegação sem saberem bem que mares iriam percorrer, mas sempre com o objetivo de chegar ao porto, 3 anos depois.

As camadas (de conceitos, objetos, espaços, tempos, geografias) surgem com naturalidade, tal como no vídeo inicial da performance final, de um planeta, chamado TERRA que gira e mostra geografias e paisagens que se sobrepõem e constroem uma visão do que nos rodeia onde o tempo não é o tempo do relógio que conhecemos, com horas e minutos que dividem o dia e a noite...

Este tempo é um tempo subjetivo, que nos rouba a certeza do nosso lugar e da nossa verdade aqui e agora. Em segundos chegamos do espaço sideral à freguesia de Ronfe, Urgeztes ou Ponte, entramos pela sala de aula e sentamo-nos à escuta das palavras e dos gestos que ali habitam.



De alguma maneira me lembro de Celestin Freinet, que nos mostrou uma visão do **aprender fazendo** e que a aprendizagem se baseia no processo natural de “observar” o mundo de diferentes formas.

O tempo tal como o entendemos é cronológico, marcado por ponteiros e números. Os ciclos surgem como prova de que tudo acontece numa ordem e que nós nos relacionamos com ela, mas ao longo do nosso tempo de existência percebemos que somos apenas uma parte deste complexo sistema.

Este projeto fala sobre isso.

A importância do coletivo e a responsabilidade que cada um de nós tem no tempo de todos.

Por isso é um projeto que fala de sustentabilidade.

Por exemplo, nos Ecos Digitais somos levados a percorrer tempos do presente, passado e futuro. Percorremos hipóteses e criamos outras que pensávamos não serem possíveis.

Um tempo infinito abre-se. A gestão de expectativas perante esta relação digital transforma-se. Os questionários de cada sessão ficavam no ar apenas e só durante a sessão.

Viveram esta experiência, apenas naquele tempo, aquelas pessoas.

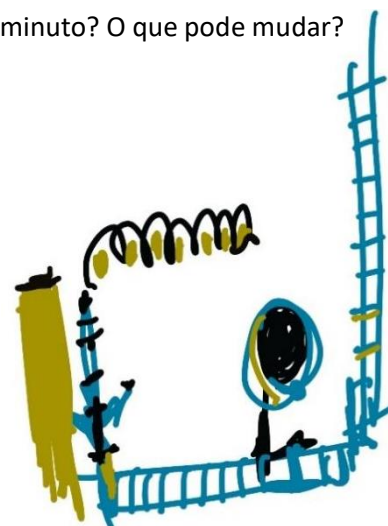
Este projeto teve de esperar pelo seu próprio crescimento. Ao longo dos 3 anos foi-se adaptando de forma sustentável. As propostas iniciais nem sempre foram cumpridas, considerando-se mudanças, cedências e negociando entre as partes. As expectativas tiveram de ser ajustadas ao contexto e às adaptações naturais ou impostas por adversidades, como os espaços de experimentação, os tempos de duração da prática, as ausências e as presenças várias.

Muitas discussões, partilhas e decisões foram tomadas. A instituição cultural que programa, a escola que recebe e cria, a companhia de teatro que concebe e imagina.

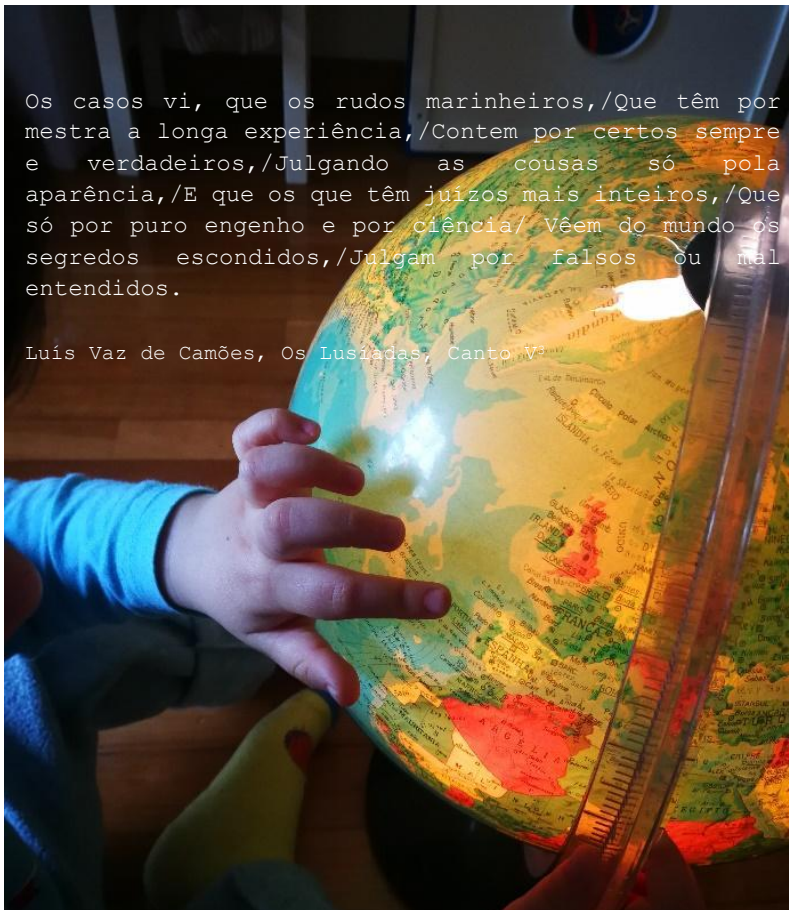


Fazem ECO muitas perguntas neste projeto. Uma das primeiras – *Quanto tempo dura 1 minuto?* – traz consigo uma ideia de efemeridade eterna que me agrada e que encontramos nos textos do projeto - “como as nossas vidas e as dos outros estão fundamentalmente interligadas, e como cada ação, cada escolha, por muito pequena e pessoal que pareça, tem uma consequência neste sistema em precário equilíbrio que todos partilhamos.”²

Então. Quanto tempo dura 1 minuto? O que pode acontecer num minuto? O que pode mudar?



² Retirado da proposta do projeto VALIDADE, inicialmente concebida para diálogo com a programação da instituição acolhedora, A Oficina CIPRL (2018), que, enquanto coprodutor do projeto junto da companhia Visões Úteis, o implementou no território de Guimarães.



Os casos vi, que os rudos marinheiros, /Que têm por mestra a longa experiência, /Contem por certos sempre e verdadeiros, /Julgando as cousas só pela aparência, /E que os que têm juízos mais inteiros, /Que só por puro engenho e por ciência /Vêem do mundo os segredos escondidos, /Julgam por falsos ou mal entendidos.

Luis Vaz de Camões, Os Lusíadas, Canto V^o

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60

Vou escrever num minuto tudo o que conseguir escrever, para cumprir a tarefa de exercitar a escrita num minuto. Um tempo contido, ao som do relógio que marca o tempo de quem escreve durante um minuto à espera que o tempo acabe para ver o que escreveu. Não olho, não sinto, apenas escrevo de forma livre, automática sobre escrever num minuto e contar o tempo des

O que têm em comum Michel Siffre e Clara Andermatt/ Marco Martins? A ideia de que percebemos o tempo de forma subjetiva.⁴

³ Camões surge logo como entrada do livro *Dicionário de lugares imaginários* de Alberto Manguel, uma extraordinária viagem por lugares outros. (Extra)ordinários.

Manguel, A., & Guadalupi, G. (2003). *Dicionário de lugares imaginários*. Companhia das Letras.
<https://books.google.pt/books?id=ZBHgAAAAMAAJ>

⁴ Perguntei ao *Google* – Quanto tempo dura 1 minuto? – e as respostas foram surpreendentes.
<http://blog.exed.novasbe.pt/pt/quanto-tempo-dura-um-minuto>
<https://www.forum.pt/funny/quanto-tempo-dura-1-minuto>

2. pessoas

“Um mundo «comum» nunca é apenas um ethos, um estar comum, que resulta da sedimentação de um certo número de actos entrelaçados: é sempre uma distribuição polémica das maneiras de ser e das «ocupações» num espaço de possíveis.” (Rancière, 2010)

As pessoas deste VALIDADE são muitas. Da ideia de indivíduo ao coletivo, os que anonimamente sempre estiveram presentes, os que em algum momento foram porta-voz, os que existem nos espaços intersticiais (sejam mais ou menos institucionais), até os invisíveis.

Pessoas. Alunos, professores, artistas, mediadores, programadores, diretores, funcionários, pais... Todas estas pessoas, ao aceitar entrar neste desafio, fizeram as suas escolhas e aceitaram as suas consequências.

Começamos pelos alunos e professores. Jovens dos 13 aos 15 anos acompanhados dos seus professores, o Jorge (Urgezes), a Ana Rita (Ponte) e o José Paulo (Ronfe)⁵.

Sempre acompanhados pelos mesmos professores, percorreram 3 oficinas distintas (chamadas de ECOS – pessoais, materiais e digitais), ao longo de 3 anos (2018 a 2020), com uma pandemia mundial pelo meio (em 2020, o vírus SARS-COV-2 entrou nas nossas vidas e transformou o mundo e alterou a noção de tempo).

Passaram do 7º ano para o 8º ano e finalizaram no 9º ano, fim de um ciclo escolar que muitas vezes é esquecido e com o qual não é habitual desenvolverem-se projetos de natureza artística e pedagógica. Há como uma espécie de apagamento neste período da vida destes jovens, por se tornarem autónomos e independentes e atravessarem a difícil adolescência parecendo pertencer a um lugar distante e menos apetecível para colaborações, desafios ou partilhas.

Assume-se, de certa forma, que as outras fases da vida dos jovens ou crianças, são mais próximas destas práticas e mais fáceis de efetivamente desenvolver projetos de natureza colaborativa.

Quando o VALIDADE propõe o desafio contrário parece-me uma tarefa bastante ambiciosa dentro de um contexto que se vê a si próprio como difícil e arriscado – contexto escolar do 3º ciclo.

É frequente ouvir em reuniões e encontros de pais e professores que esta fase da vida destas pessoas é sentida como um turbilhão de emoções, que se quer atravessar o mais rápido possível de forma a ser ultrapassada.

De algum modo esta posição de facilitismo do adulto revela que a escuta aos corpos e emoções de cada indivíduo ainda é elaborada a partir de modelos externos e universais que anulam as especificidades dos contextos onde se situam e a individualidade do eu. Quase como que se fosse absurdo dizer que cada aluno tem ritmos e qualidades próprias que se constroem de forma sustentável quando este sistema orgânico é respeitado.

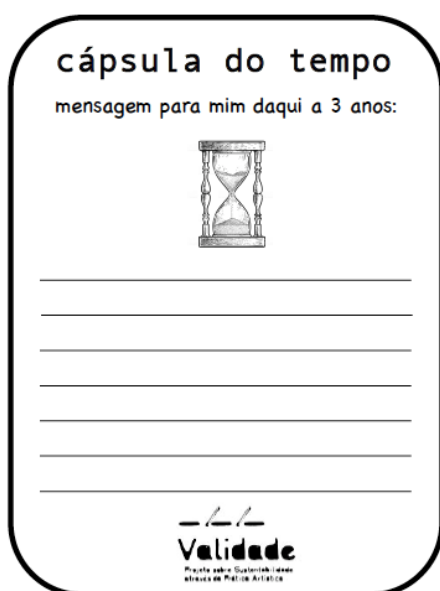
Não tão poucas vezes assistimos a práticas educativas ou artísticas que nivelam os modos de atuação, os processos e as metodologias tornando-as parte de um mesmo achatamento, onde os riscos diminuem, as concordâncias aumentam e facilitam as relações entre pares.

⁵ O projeto manteve os mesmos professores acompanhantes das turmas ao longo dos três anos. Esta permanência em continuidade permitiu para além de agilizar um conjunto de processos (pelo natural entendimento de linguagens e metodologias que se conquistam ao estar presente na prática), possibilitar aos professores sair do papel de observadores e menos participativos, para um lugar interior, mais intenso e profundo, que não muitas vezes se consegue em projetos desta natureza.

A busca por lugares de aprendizagem sem conflitos ou discórdias é habitual e aqui devemos olhar para dentro dos projetos e para fora deles. Do ponto de vista artístico e pedagógico, porque ambas as dimensões só com um olhar crítico sobre si mesmas conseguirão sair das zonas consensuais e rasgar lugares desconhecidos tornando as experiências mais permeáveis e abertas e com isso, tornam-se sustentáveis.

Muitos são os projetos que entram nas escolas e por um período de tempo ali atuam. Quem se atravessa no caminho tem um campo de possibilidades que se abre, independentemente de ser mais curto ou menos complexo, mais orientado ou mais aberto. Mas é certo que com os projetos vêm também expectativas e confrontos com o comum e quotidiano.

A figura externa à escola traz frequentemente consigo a proposta de algo estranho, não familiar, insólito.



Ecos Digitais (2020), permitiu este desaparecimento, colocando professores e alunos lado a lado. “O professor, enquanto elemento da turma, foi integrado nas atividades. No meio das respostas da turma estão também as respostas do professor. Durante a sessão quiseram que todos mergulhassem numa experiência individualizada e, na sala de aula, ficassem a sós com o seu telemóvel. As perguntas foram apresentadas em ordem diferente a cada um. As respostas só podiam ser dadas uma vez, sem possibilidade de modificar ou corrigir. Os questionários ficavam *online* apenas na hora dedicada à sessão. Foram momentos digitais efémeros e especiais. Não era possível repetir em casa, nem mandar ao amigo da outra turma. Apenas e só quem participou no Validade podia responder.”⁶

Ecos Pessoais (2018) iniciou esta travessia. Um “primeiro momento de contato dos grupos de participantes com o projeto VALIDADE, pelo que procurará lançar as bases, trabalhar os princípios, desconstruir os pré-conceitos, identificar um território próprio e inaugural de forma a ser propício o estabelecer de relações e conexões, o inspirar à descoberta que decorrerá ao longo dos anos seguintes e culminará num momento final que será partilhado com o público geral.”⁷

Estes jovens de 13 anos foram desafiados a falar para si próprios, a perceber (talvez pela primeira vez) que a sua presença e inscrição nos lugares onde habitam e atuam é fundadora e carrega consigo lógicas de causa e consequência. A Ana e a Inês desafiaram estes jovens que, através da criação de uma cápsula do tempo⁸, puderam ensaiar perguntas sobre si, a serem respondidas ou revisitadas 3 anos depois.

Estes lugares fronteiriços, onde o real e o ficcional se tocam, trazem consigo experiências individuais e coletivas marginais, onde o impacto dos comportamentos, escolhas e atitudes entra numa esfera de responsabilidade ética pouco habitual, mas extremamente necessária.

⁶ Retirado do relatório final dos Ecos Digitais (ano letivo 2020-2021)

⁷ Retirado do documento de planificação dos Ecos Pessoais (ano letivo 2018-2019)

⁸ ECOS PESSOAIS (ano lectivo 2018-2019); Exercício 3, semana #2

Este exercício de questionamento e dúvida traz para o contexto escolar um lugar do pensamento crítico que nestes jovens e professores foi materializado por diversas vias e através da exploração de diferentes linguagens artísticas. Por exemplo, com os Ecos Materiais (2019), foram muitos os processos de colaboração, negociação e compromisso usados como mediadores do quotidiano. Foram ensaiadas formas de manipulação e construção de materiais, que apesar de serem representações simbólicas de conceitos éticos basilares, nomeadamente da esfera da sustentabilidade, funcionaram como propulsores de discussão, pensamento e tensões que no momento performativo final são confrontados com os outros grupos de participantes e, logo, novamente desafiados a sair da esfera do previsto para um lugar exterior a si mesmos e que muitas vezes quando confrontados com os seus pares se (des)construíram e se transformaram. A forma como as minhas escolhas se movimentam no coletivo e a consciência de que não são anónimas, pertencendo a todo um sistema relacional é talvez uma das características mais interessantes deste projeto.

Talvez por isso, nos Ecos Digitais (2020) esta questão ganha especial relevância. Em plena pandemia, o projeto teve de se repensar e criar outras formas de existir perante o contexto adverso que se vivia.

Os Ecos Digitais aconteceram no meio digital, através dos telemóveis dos alunos e professores. Uma pessoa e um ecrã foi o suficiente para que, a cada sessão, através de um questionário criado especificamente para o projeto, o real e o ficcional se confrontassem.

Aqui, a pessoa tornou-se anónima, uma vez que o sistema de questionários criado eliminou qualquer forma possível de identificação do utilizador.

Este desaparecimento do eu traz consigo o questionamento sobre a validade e a verdade inerente aos processos de participação individual e coletiva. Abre um campo muito rico de discussão sobre o eu, sobre a forma como nos vemos e nos classificamos, como todos pertencemos a sistemas de identificação de género, sexo, idade, perfil e dos modos como estes modelos limitam, excluem e legitimam lógicas de poder entre instituições educativas e artísticas, entre coletivos e indivíduos, entre cidades e concelhos, entre países, geografias, culturas...



Daniel Costa, 2019

3. objetos



4 de fevereiro de 2020; Guimarães

Uma das sessões a que assisti aconteceu numa sala identificada como “sala de aula normal”. Fiquei a pensar como seria uma sala de aula não normal, divergente, extraordinária, estranha?

Os objetos e as coisas que habitam os lugares são como as marcas de identidade num corpo, como as impressões digitais, as cicatrizes, ou marcas de nascença. Estas presenças distinguem uns espaços de outros, atribuem qualidades e caracterizam esse espaço na relação com os outros.

Este projeto está cheio de objetos que falam muito sobre ele próprio. Objetos que contam histórias e funcionam como formas simbólicas de relação com o que os rodeiam.



A Mesa será um bom começo.

A imagem mostra-nos o livro *Uma mesa é uma mesa*⁹ da editora Planeta Tangerina onde a Mesa se torna protagonista numa investigação levada a cabo por uma Rosa curiosa.

⁹ Martins, I. e. M., Madalena. (2006). *Uma mesa é uma mesa. Será?* (P. Tangerina, Ed.).

Em baixo outras mesas surgem... mesa debate, mesa museu, mesa em modo à distância.



As mesas, as cadeiras, estantes e armários são objetos comuns nas salas de aula. Aparentemente iguais, no formato e nos materiais de construção, permitem um infinito número de relações entre si e com os seus utilizadores. Alunos e professores tendem a esquecer que estes objetos são o primeiro lugar relacional no lugar de ensino-aprendizagem. Todos os dias, durante muito tempo, estas pessoas usam estes objetos. Escrevem, desenham, sentam-se neles, guardam outros objetos, empilham, empurram...

A forma como os neutralizamos e permitimos que organizem os movimentos e ações do nosso corpo deve ser mais cuidada.

Estes objetos carregam consigo a possibilidade de tornar a experiência deste lugar em coisas diversas, que quando relacionadas com os alunos e professores podem potenciar a criação de outros espaços. Do mesmo modo como em todas as mochilas escolares existe um estojo, com riscadores e borracha, também todas as salas têm estes objetos que parecem servir uma higienização do seu uso e não são incluídos nos processos de ensino-aprendizagem.

As MESAS serão talvez o objeto mais usado e menos explorado nestes espaços. A forma como as organizamos (mesas em U, em círculo, por pequenas ilhas...), como as personalizamos (forrando, desenhando nelas, colando frases ou imagens...), como as usamos (para sentar, para esconder, para debater...) permitirá criar novos espaços de potência criativa.

De algum modo os objetos da segunda edição do projeto - os Ecos Materiais - funcionam como estas MESAS. Caixas, tubos e superfícies foram distribuídos e explorados enquanto objetos, objetos no espaço e na sua relação com os corpos dos seus utilizadores (alunos e professores).



CONSTRUIR; MODIFICAR; DES(CONS)TRUIR

Lê-se nos documentos do projeto¹⁰ estas palavras-chave, que propõem atividades de construção de estruturas com diferentes materiais e sistemas construtivos.

Funcionaram como mediadores de relações do indivíduo no coletivo e como motores de questionamento sobre conceitos como previsto/imprevisto ou vulnerabilidade/crítica, transformação/tensão /flexibilidade.

Estes objetos, numa primeira escala mais pequena (a escala do estojo escolar, dos lápis e borrachas), funcionam como protótipos, antecipam a ideia de ensaio, de tentativa/erro, que muitas vezes não tem espaço de exploração nos sistemas rígidos e controlados da escola. Num segundo momento, numa escala mais próxima do corpo humano, permitem estabelecer relações com os objetos e equipamentos dos próprios espaços (as mesas, cadeiras, portas, teto e chão) e trabalhar a partir deles a construção de narrativas com as coisas do mundo, do quotidiano.

Estes modelos foram entregues a cada grupo/turma para exploração de diferentes atividades, que sendo distintas entre si, abrem zonas comuns que me interessa aqui explorar. Uma delas tem a ver com os processos de negociação.

Estes objetos, pela sua natureza relacional, configuram novas possibilidades de relação e intra-acções (Barad, 2007) que nos permitem explorar a ideia de que a subjetivação pode ser um meio de negociação entre diferentes matérias. Ou seja, cada indivíduo permite-se colocar no processo de negociação através do objeto que manipula e da forma como o faz, atribuindo-lhe assim uma

¹⁰ Retirado do relatório final dos Ecos Materiais (ano letivo 2019-2020)

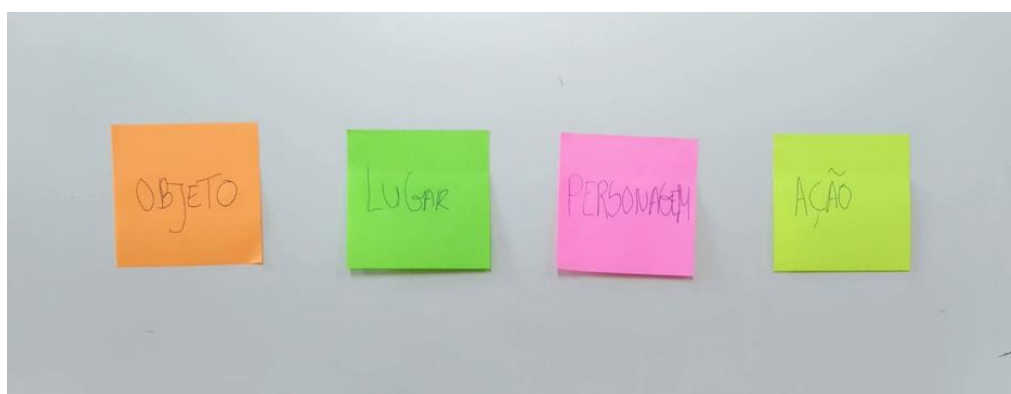
qualidade transitiva, de algo que na relação com o outro, assume qualidades dessa condição e abre um novo campo de possibilidades.

Por exemplo, o uso destes objetos em diferentes contextos criou diferentes relações simbólicas. A sala do aluno, o pavilhão desportivo, o ecrã digital ou o palco do teatro são disso exemplos.

Estes lugares de *cena* passam a pertencer a estas relações simbólicas e criam narrativas coletivas distintas. Narrativas únicas, que foram ensaiadas durante os três anos de projeto e que no seu momento público formal – a performance final¹¹ - surgem na presença física e digital em tempo real, articulando vários palcos (físico e digital) e dimensões performativas.


O que talvez seja interessante pensar é a forma como concebemos alguns objetos do nosso quotidiano e que possibilidades de negociação lhes damos. Numa dimensão mais factual e objetiva, cumprindo a sua função utilitária, mas que outros modos de pensar e usar estes objetos podem ser concebidos?

O VALIDADE explorou nas suas três manifestações – ECOS – algumas hipóteses. A folha A4, através de um exercício proposto pela Cláudia e pelo João onde perguntam “a questão é: conseguimos colocar-nos dentro de uma folha A4?”; os post-its coloridos que identificam categorias e permitem seleccionar, limitar, negociar; os cartões pré-preenchidos que a Ana e a Inês criaram e permitem uma lógica de jogo e desafio.




¹¹ A Manifestação final aconteceu no dia 03 de dezembro de 2020 pelas 19h00 no grande auditório do CCVF em Guimarães, tendo sido transmitida em *streaming* através da plataforma Youtube.

as minhas perguntas para o círculo:



o tempo das minhas coisas	o tempo das outras coisas
tempo sozinho	tempo com outros



A Ana e o Ricardo criaram de raiz uma plataforma digital para os questionários que foram propostos aos participantes e cuidaram a “experiência do utilizador” de forma a que a sua interação, em vez de organizar e estruturar a experiência, esbatesse formalismos e confundisse os utilizadores quanto ao propósito de cada formulário e cada pergunta.

Mas todos estes objetos conseguem em comum explorar a ideia de anonimato, de “privacidade por omissão”, tornando o sujeito invisível e permitindo que as formas e imagens surjam, as propostas e os factos avancem num campo do desconhecido (Atkinson, 2017), que foge ao controlo e permite uma nova negociação no tempo.

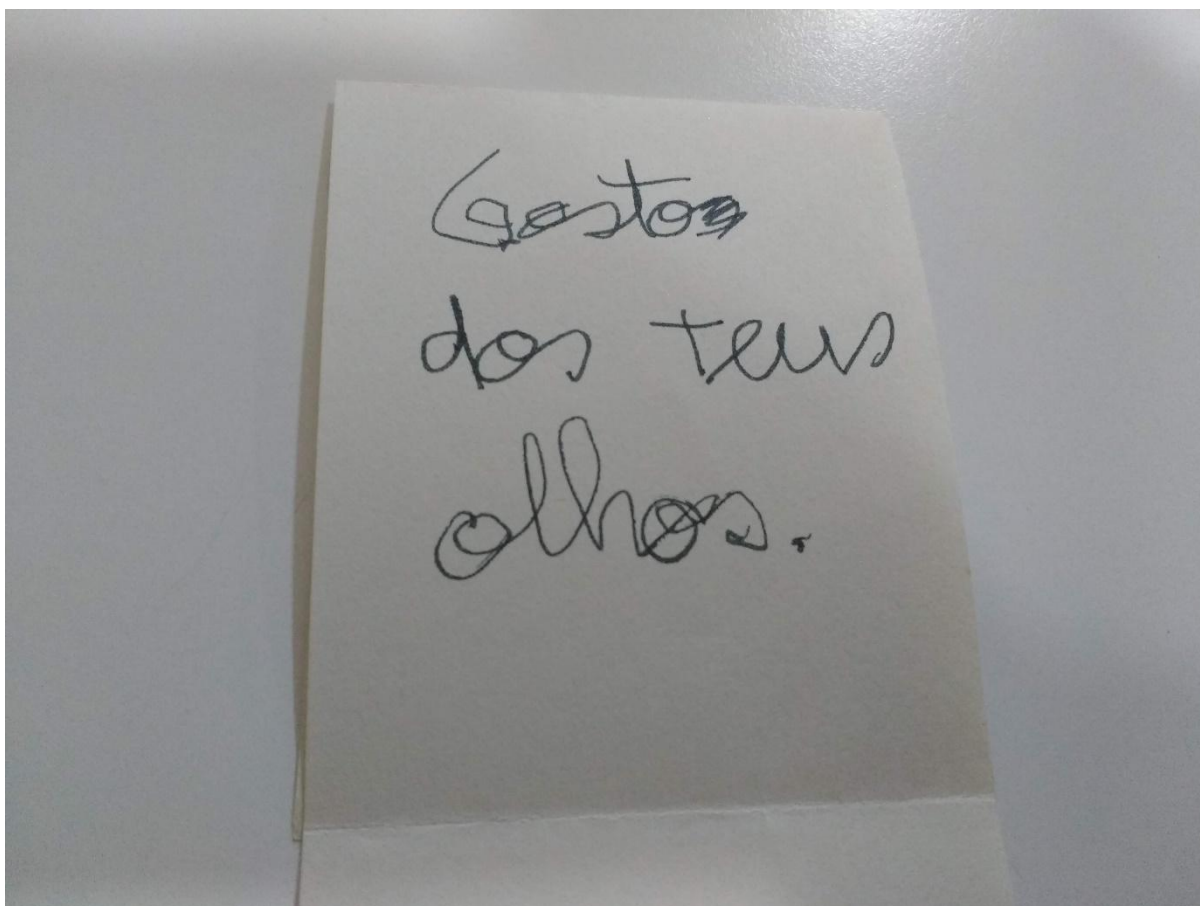
Abrir possibilidades de relação e negociação destes objetos é caminhar para fora, é aceitar que as escolhas são efetivamente gatilhos que derrubam fronteiras, verdades e validades.

É de algum modo começar outra vez...

TERMINAR PARA COMEÇAR NOVAMENTE

“Com perguntas e com bolinhas tentamos mostrar que os resultados não são finais, que os resultados não são válidos, que os resultados não são científicos, que as respostas podem ser verdadeiras e não dizerem nada sobre nós, que os questionários podem ser divertidos, que os questionários podem não ser válidos, que os questionários e os sistemas e os utilizadores podem não seguir as regras, que não há conclusões a tirar e o aborrecimento pode ser produtivo.”¹²

¹² Retirado do relatório final dos Ecos Digitais (ano letivo 2020-2021)



Mary Louise Pratt apresentou-nos o termo "Zonas de contacto" (Pratt, 1991) referindo-se a espaços de encontro de culturas diferentes, normalmente em contextos onde coexistem relações de poder altamente assimétricas. Apesar de ser um termo frequentemente utilizado para falar de contextos coloniais, ou onde prevalecem desigualdades acentuadas e conflitos constantes, é um termo que poderá ser importado para pensar o conjunto de práticas educativas que muitos de nós, mediadores culturais e educadores em contextos artísticos e/ou educativos frequentemente criamos e tentamos implementar com as chamadas "comunidades" que se parecem relacionar com os museus, teatros ou escolas onde atuamos.

Em primeiro lugar será necessário distanciar-nos de uma perspetiva hegemónica de construção do mundo, onde os adultos são detentores de verdades e as crianças apenas capazes de jogar/aprender de acordo com as regras e os papéis que lhes são atribuídos previamente. Este distanciamento permite pensar na construção de um pensamento político do comum. Encontrar terrenos de atuação e de pensamento que sirvam a cada um e a todos de igual forma, respeitando as diferenças e logo a individualidade de cada um. Mas este distanciamento implica, de igual modo, ter consciência que não existe um "contacto" neutro entre as partes e que os papéis e perfis de cada um são historicamente construídos e enraizados nas nossas formas atuantes.

Para o VALIDADE pediram-me que de algum modo pudesse ajudar a pensar sobre a prática, sobre as relações, sobre o que ia acontecendo.

Enquanto investigadora decidi aceitar este desafio e por isso produzi este documento. Investigar significa experimentar novos movimentos, criar novas formas, pensar criticamente sobre o que se vê e faz, significa individualmente e coletivamente estabelecer relações com o que nos rodeia.

Trabalhar com conceitos altamente políticos não tem de ser uma experiência séria e chata, para os que são especialistas na matéria. A lógica colaborativa e democrática permite jogar com estes conceitos e perceber até onde eles nos levam e como nos posicionamos perante eles.

Desenvolver ações numa zona de contacto permite que as diferentes partes atuantes se possam repensar criticamente, estando de igual forma envolvidas em todo o processo.
Gosto de pensar que escrevo sobre o que penso e sobre o que irei pensar depois de escrever.



MAPA RELACIONAL

- Atkinson, D. (2017). *Art, Disobedience, and Ethics: The Adventure of Pedagogy*. Springer International Publishing. <https://books.google.pt/books?id=ebl1DwAAQBAJ>
- Barad, K. M. (2007). *Meeting the universe halfway : quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press. Table of contents only <http://www.loc.gov/catdir/toc/ecip0619/2006027826.html>
- Manguel, A., & Guadalupi, G. (2003). *Dicionário de lugares imaginários*. Companhia das Letras. <https://books.google.pt/books?id=ZBHgAAAAMAAJ>
- Martins, I. e. M., Madalena. (2006). *Uma mesa é uma mesa. Será?* (P. Tangerina, Ed.).
- Pratt, M. L. (1991). Arts of the Contact Zone. *Profession*, 33-40. <http://www.jstor.org/stable/25595469>
- Rancièrè, J. (2010). *Estética e Política - A partilha do sensível* (D. Editora, Ed.).



O Visões Úteis é um projeto artístico, de origem teatral, fundado no Porto em 1994, e atualmente residente na freguesia de Campanhã. Até ao final de 2020 o Visões Úteis criou e produziu 44 espetáculos de teatro, 9 trabalhos de Performance na Paisagem, 2 Performances Comunitárias, 11 filmes e 5 festivais, em Portugal, Espanha, França e Itália.

O Visões Úteis é um projeto artístico, marcadamente de autor, que se produz a si próprio, um projeto pluridisciplinar, com uma direção partilhada e assente em metodologias de trabalho colaborativas que convocam uma especial participação de toda a equipa artística. Como sinais desta identidade podem apontar-se as sucessivas experiências de Performance na Paisagem — articuladas com viagens, residências, património e memórias — e a assinatura de dramaturgias originais — resultado de longos processos criativos que questionam, sem mediação, não só o nosso aqui e agora mas também os modos de participação do público.

No Visões Úteis o projeto estético sempre cresceu em sintonia com uma forte motivação ética — podemos mesmo dizer política — numa constante reflexão acerca do sentido contemporâneo de fazer arte e teatro, que quotidianamente marca as opções de trabalho, agudiza a consciência da responsabilidade social e política para com as comunidades envolventes e obriga à partilha dos processos de reflexão e autonomia da arte contemporânea com a população em geral, e em particular com todos aqueles que vivem nas periferias, sejam estas de geografia, género, geração, cultura ou etnia. Como sinal desta identidade pode apontar-se o crescimento, ao longo dos últimos anos, da atuação no domínio da programação, quando associado ao desenvolvimento do território de Campanhã, à transferência de conhecimento entre as instituições de ensino superior e as profissões das artes performativas e a diversas parcerias de criação, aprendizagem e acolhimento, nomeadamente em contexto europeu.

O Visões Úteis é membro da PLATEIA – Associação de Profissionais das Artes Cénicas, do IETM – International Network for Contemporary Performing Arts, da APCEN – Associação Portuguesa de Cenografia, e da Fundação Anna Lindh.

A Direção Artística é de Ana Vitorino, Carlos Costa e João Martins.

www.visoesuteis.pt
www.facebook.com/visoesuteis.teatro
twitter.com/visoesuteis
www.instagram.com/visoes_uteis

O Visões Úteis é uma estrutura financiada por