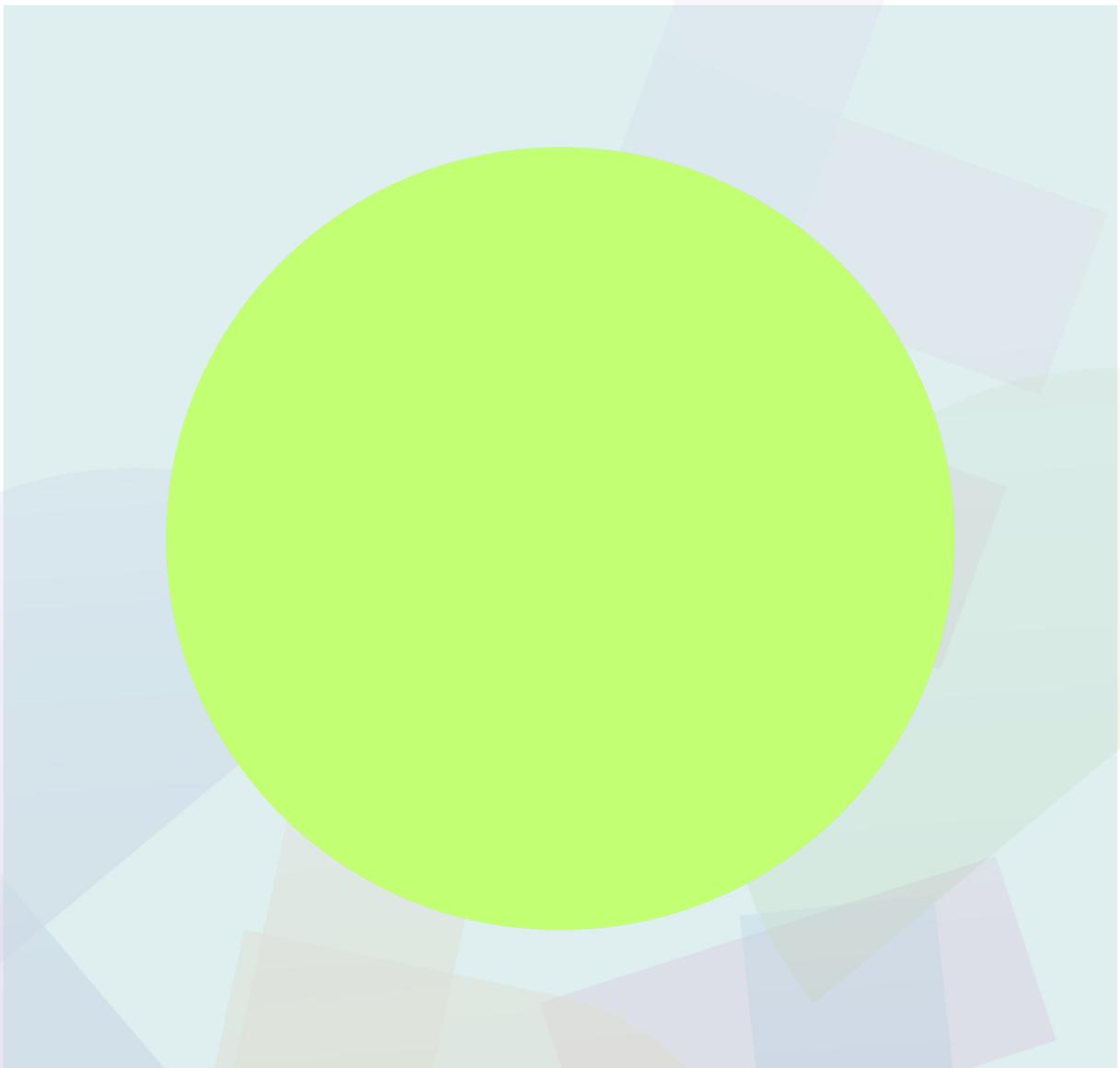


ESPECÍFICO DO SÍTIO



Sobre a Europefiction e a Academia

EUROPEFICTION é uma associação de 10 teatros para jovens de 6 países europeus. Numa rede de cinco teatros para jovens da região do Ruhr e cinco teatros parceiros europeus, pretendemos investigar encontros transnacionais e desenvolver novas formas estéticas em conjunto com jovens e outros parceiros.

Todos os anos, um grupo de jovens teatrólogos reúne-se numa colónia de férias para um encontro e um intercâmbio com espectáculos, oficinas, conversas e conversas sobre o fogo. O encontro cria a base da nossa sociedade: comunidade e solidariedade. Queremos desenvolver uma utopia artística para um futuro comum através da arte.

Após dois anos de trabalho conjunto no projeto Europefiction, a Academia Europefiction é o próximo passo para reforçar as parcerias entre os teatros colaboradores e as suas redes locais e para refletir sobre métodos inovadores de colaboração entre os líderes de grupos profissionais, ex-participantes talentosos e estudantes de vários estudos relacionados com o teatro.

Com esta academia queremos desenvolver novas estratégias artísticas e comunicativas para transmitir o valor de um futuro democrático com uma interação de questões políticas e arte a um vasto público profissional de educação formal e não formal de jovens.

Quer saber mais sobre a Europefiction e a Academia?

<https://europefiction.org>



INTRODUÇÃO.

O que significa trabalhar num projeto específico de um sítio?

- trabalhar **num** local
- trabalhar **COM** um lugar
- trabalhar **SOBRE** um local

Em todo o caso, o que importa é a viagem. Em primeiro lugar, na preparação para este seminário. É necessário colocar a si próprio uma série de questões para determinar o enquadramento.

Em segundo lugar, no trabalho criativo, que exigirá que explore os locais a ocupar.

Etapa 1: "EM" e "COM"

Trabalhar num espaço específico significa adaptar-se às suas condições técnicas. Desta forma, é possível determinar a forma que o seu projeto criativo irá assumir.

- **Relação com o público:** onde está o público? O posicionamento do palco é frontal ou bi-frontal? De outra forma?
- **Envolvente:** é interior ou exterior? Que tipo de edifício? É uma rua ou um parque?...
- **Hora:** será durante o dia ou durante a noite? Então, vai precisar de luzes extra ou não?
- **Som:** como implementar a música? Já existe um ambiente sonoro imponente (tráfego, passagem de comboios, obras na estrada, etc.)? E o que fazer com ele, talvez usá-lo !?
- **Mobiliário:** utilizar o que já existe! Mobiliário urbano, estruturas...

Trabalhar com um local específico significa pensar na direção que o seu projeto criativo irá tomar.

- **Quanto à representação teatral, pode escolher:**
 - Teatro de rua
 - Espectáculos ambulantes e levar o público a diferentes locais
 - Utilizar locais diferentes no mesmo edifício
- **Quanto à criação sonora/musical, pode criar:**
 - Um passeio áudio
 - Um audioguia funcional
- **Relativamente à criação de vídeos, pode criar:**
 - Videoclipes de realidade aumentada
 - Projecções num edifício como a cartografia

Passo 2: "SOBRE" este sítio

Agora, vê claramente qual é o seu enquadramento, o que é possível e o que pode ser complicado de implementar. Uma vez estudadas as condições técnicas, pode começar o trabalho criativo com os seus participantes.

Há duas formas de o fazer:

- histórico e/ou geográfico
- emocional

A sua escolha depende do resultado ou do objetivo que adquirir.

Duas abordagens

Imaginámos duas formas de trabalhar o tema específico do sítio:

- Histórica/geográfica
- Emocional

Pode optar por seguir um dos métodos, fazer os dois ou misturá-los.

Recomendamos que leia os dois métodos para obter o máximo de informações.

Histórico/Geográfico

Este método responde a um objetivo turístico ou educativo.

Recomendamos a sua utilização se estiver numa dessas situações:

- O objetivo é que o participante imagine uma visita lúdica a este local e, ao mesmo tempo, aprenda mais sobre ele.
- É preciso criar um espetáculo para o aniversário da cidade, por exemplo. Para isso, quer desenhar um fresco histórico.
- Trabalha com outra cidade ou outro país (geminção, amigos por correspondência...) e procura criar uma ligação entre esses dois lugares.

I. Investigação

Reunimos três formas de apresentar o processo de investigação aos seus participantes. Pode utilizar apenas uma, ou todas elas.

Olhar para fora

Peça ao participante para localizar todos os pequenos pormenores que lhe pareçam interessantes e que possam não ser visíveis à primeira vista: uma forma estranha no asfalto, uma árvore peculiar, uma casa que pareça abandonada, um velho sinal publicitário que quase desapareceu, uma placa comemorativa, etc. Recolhe todas as fotografias e comentários.

Processo de observação etnológica.

Peça ao participante para permanecer algumas horas no mesmo local e tomar notas sobre tudo o que observar: as pessoas que passam, as suas actividades, as suas relações entre si, a densidade populacional consoante o dia...

Entrevistas

Entrevista relacionada com o sítio

Convide os participantes a entrevistar os residentes locais, os comerciantes ou mesmo os transeuntes. Podem fazer perguntas sobre a história da zona ou sobre o seu presente.

- Há alguma anedota divertida? Houve algum acontecimento trágico?
- Como é que a população do bairro evoluiu?
- Como é que a cidade mudou em termos arquitectónicos?
- ...

E perguntas mais pessoais como:

- O que é que mais gosta nesta cidade?
- Qual é a sua melhor recordação?
- Porque é que escolheu viver e trabalhar aqui?
- ...

Entrevistas de histórias pessoais

Ao recolher histórias pessoais, realizar entrevistas e, em seguida, explorar os seus padrões, escrevemos histórias e contos que tornam as experiências pessoais geralmente compreensíveis e processáveis numa forma metafórica.

Os participantes podem fazer estas perguntas e deixar que a conversa os guie:

- 1. *Tem um local preferido e porque é que é o seu preferido?***
- 2. *Há algum sítio de que não goste e porquê?***
- 3. *Vai muitas vezes ao seu sítio preferido?***
- 4. *Se pudeses escolher, vais com várias pessoas ou sozinho?***
- 5. *Vai frequentemente ao seu lugar desagradável?***

- 6. *Como é que se chega ao seu sítio preferido?***
- 7. *Quanto tempo passa no seu local preferido?***
- 8. *Alguém conhece o seu sítio preferido?***
- 9. *Quando voltará a visitar o seu lugar preferido?***
- 10. *Desde quando, e porque é que é o seu lugar preferido?***

Estas perguntas determinam os principais tópicos e direcções da conversa. Para além destas, o entrevistador deixa o sujeito criar a narrativa da sua história de acordo com a sua própria lógica e rede de associações. Porque, em última análise, é isso que procuramos: em que narrativa pessoal é que o sujeito insere a sua história pessoal, cujo enquadramento é fornecido pela sua relação com os espaços? O entrevistador incita o entrevistado a desenvolver certos pormenores com a ajuda de perguntas complementares, não registadas anteriormente. Estes pormenores prenunciam a fase posterior da investigação, relacionada com a codificação, pelo que o entrevistador deve fazer as suas perguntas sabendo que, mais tarde, terá de descobrir o conjunto de motivos do texto da entrevista, ao longo do qual a adaptação artística pode ser realizada.

II. Documentação

Para tornar os seus resultados ainda mais interessantes e completos, pode propor aos seus participantes alguma documentação. Esta documentação permitir-lhes-á aprofundar a sua pesquisa, acrescentar novas ideias e completar as suas primeiras ideias sobre o local escolhido.

Textos e investigação

Pode propor aos participantes uma lista de textos a ler para se inspirarem ou deixá-los encontrar os seus próprios textos.

Pode ver:

- outras entrevistas recolhidas na Internet (pessoas famosas, políticos que tratam do tema...). Além disso, textos que não têm nada a ver com entrevistas
- textos de declarações públicas
- extractos de um ensaio
- uma lei
- um relatório...
- o texto de um anúncio
- naturalmente, materiais dos participantes (cartas, por exemplo)

Visitas e inspiração

Todos os locais e temas podem ser estudados com um novo olhar graças às actividades já existentes.

Pode fazer uma visita turística típica ao local, mesmo que viva nesta zona. Tenta encontrar uma forma lúdica de o visitar para que o possas ver de uma forma diferente.

Como companhia de teatro sediada em Paris, tentámos encontrar novas formas de redescobrir a cidade para criar algo novo inspirado nela.

Eis as actividades que propusemos:

O Cemitério do Père Lachaise - Inspiração para a criação de uma performance artística inspirada num local e nos contos que lhe estão associados

Objectivos :

- Visite o cemitério Père Lachaise e entre numa dimensão desconhecida, onde a vida e a morte se encontram, onde o tempo parece parar e as almas que assombram os labirintos do maior cemitério parisiense revelam os seus segredos
- Acompanhe-se de um guia apaixonado que se reveste da pele da sua personagem, Marie-Anne Lenormand: a Grande Sibila da Revolução, para lhe contar a história do local.

Cité des sciences, exposição "Multidões" - Inspiração sobre o que observar num lugar cheio de gente que pode alimentar a nossa imaginação

Uma visão moderna da multidão. No imaginário popular, as multidões são frequentemente vistas como algo negativo, como criaturas estranhas que podem até causar preocupação. Com base na investigação interdisciplinar mais actualizada, Crowds visa desconstruir esta imagem negativa de longa data. Através de um percurso engenhoso, a exposição convida os visitantes a experimentar uma imersão mais positiva na multidão a partir do seu interior ou a compreender melhor o funcionamento das multidões observando-as a partir do exterior. Alternando entre jogador e observador, o visitante torna-se um verdadeiro "crowdologista".

Ferramenta - Tomar e partilhar notas

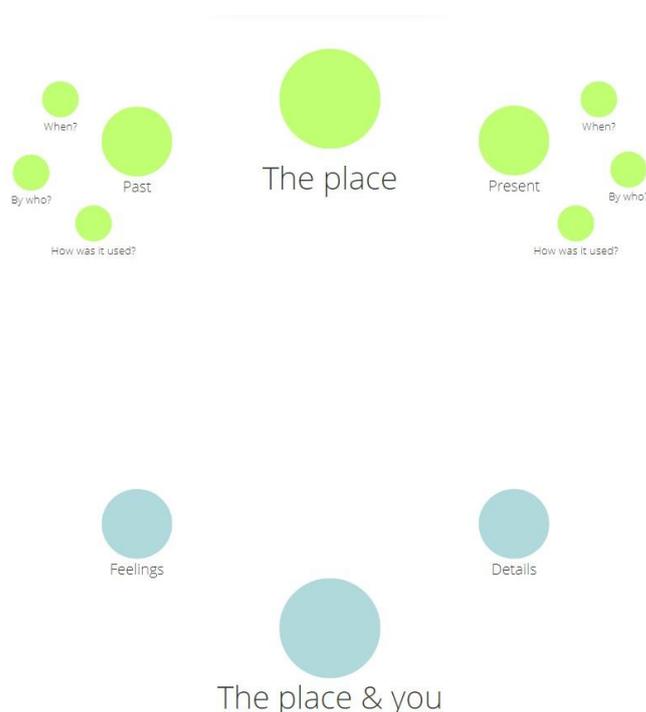
Como tomar notas enquanto explora um local?

Tomar notas pode ser complicado, especialmente quando não se sabe por onde começar. E partilhar notas entre um grupo também pode ser uma grande tarefa. Preparámos algumas ferramentas para o ajudar a organizar tudo isto. Ajudá-lo-á, a si e aos seus participantes, a concentrarem-se no aspeto criativo.

Para tomar notas:

Pode fornecer uma folha com alguns temas. Pode ser utilizada como uma indicação e ajudar a concentrar-se nas coisas que considera interessantes.

Eis o nosso exemplo:



Site-specific Method

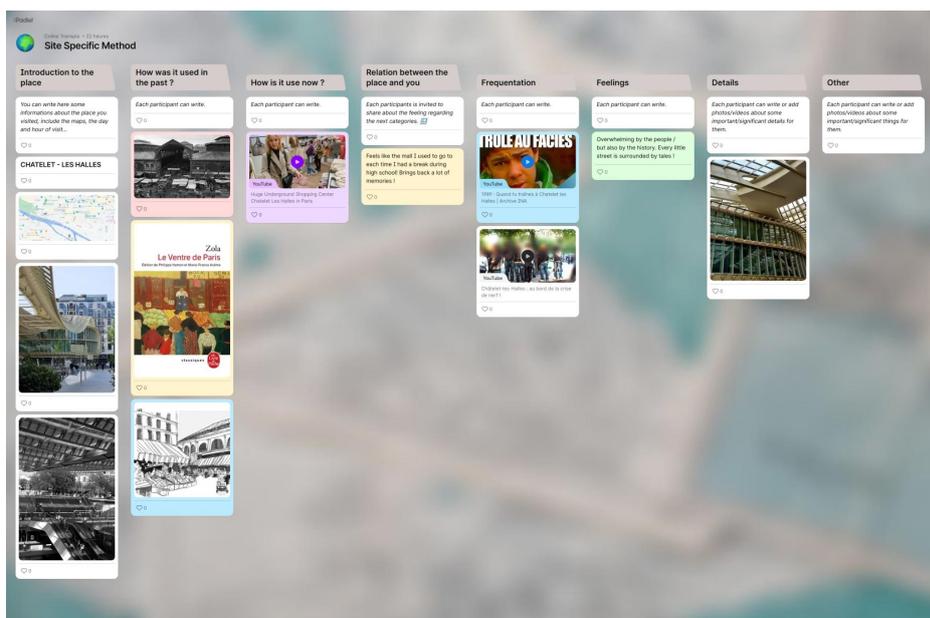
Take an overall photo of the place and a photo of each detail that is significant for you.
Place the place on the map.

Para partilhar notas:

Pode criar um espaço virtual em branco para recolher as pesquisas de todos. Nós utilizámos o Padlet. Com esta ferramenta, o líder pode criar categorias e deixar que os participantes preencham cada uma delas, ou pode optar por deixar que todos coloquem as suas descobertas livremente. Pode pedir aos participantes que o preencham não só com textos, mas também com áudio, vídeos, desenhos, etc.

As categorias que utilizámos são as seguintes (pode alterá-las se quiser):

- Informações sobre o local
- Como é que foi utilizado no passado?
- Como é utilizado atualmente? Frequentação
- Relação entre o local e o utilizador
- Sentimentos
- Detalhes



Ligação para aceder ao padlet: <https://padlet.com/colinetranspla/site-specific-method-s25pirtvdfacocng>

Se quiser utilizá-lo como modelo, pode duplicá-lo!

III. Processo de redação

Agora que recolheu o material, pode começar o processo de escrita. Os diferentes elementos (investigação, entrevistas...) constituem uma base para as suas histórias.

Para criar algo maior do que as suas experiências no campo, pode tentar encontrar uma correspondência com figuras históricas e utilizar contos e lendas. Aqui está a nossa metodologia sobre como fazer isso.

Metodologia.

Quando escolhemos a escrita de contos de fadas para processar o tema, o primeiro passo é compreender a função e o funcionamento dos contos de fadas/mitos. Para isso, partimos da obra de Joseph Campbell.

Os contos de fadas - e com isto referimo-nos principalmente aos contos/mitos populares - podem ter as seguintes funções:

- **Função explicativa do mundo:** procura uma explicação para os fenómenos de funcionamento do mundo físico, normalmente encontra essa explicação de uma forma mágica ou transcendental.
- **Função de transmissão de valores:** define a hierarquia das coisas presentes no nosso mundo físico e das acções que se realizam, partindo das coisas sem valor/desprezíveis para as coisas valiosas/apreciadas.
- **Função normativa:** regista os padrões de ação e comportamento que podem ser considerados desejáveis numa determinada comunidade.
- **Função de pertença a uma comunidade:** o conhecimento das próprias histórias é uma condição para que uma pessoa se considere parte da comunidade, para ser aceite (a maioria das histórias relacionadas com a religião são assim):
- **Função de preenchimento de desejos:** regista uma situação de vida (ou uma série delas), um percurso de vida que parece inatingível para a sociedade em causa ou para uma parte dela, mas que se torna relacionável no decurso da história.

Para além das funções, a teoria do CAMINHO HERÓICO de Campbell é importante para nós. Esta teoria parte do facto de que as histórias mais significativas da humanidade - completamente independentes da cultura e das funções anteriormente detalhadas! - estão estruturadas de acordo com uma lógica/esquema/dramaturgia bem definível, ou seja, se limparmos as especificações da história dada e examinarmos a função dos acontecimentos incluídos no enredo, descobrimos identidades inquestionáveis na estrutura das histórias.

Estas identidades na estrutura são:

- 1. Apelo à aventura:** No início da história - o herói indigno - recebe o apelo à aventura. Tem de deixar a sua casa e, previsivelmente, tem de realizar acções que irão mudar radicalmente a sua vida e a dos que o rodeiam. Existe uma grande incerteza quanto às capacidades do herói ainda indigno - quer por si próprio, quer por parte do ambiente - e quanto à sua capacidade de cumprir a sua missão
- 2. Provações:** Uma série de provas físicas, humanas e mentais durante as quais o "herói" pode provar o seu valor. Os encontros ocorrem normalmente dentro desta secção.
- 3. Encontros:** O "herói" conhece outras personagens e actores que ajudam ou dificultam a sua viagem - tornando-se um verdadeiro herói. Estas personagens podem ser classificadas em alguns arquétipos bem definidos (por exemplo: cavaleiro, malandro, sábio, bruxa, tolo, amor)
- 4. Caminhada no Inferno:** Durante a sua viagem, quando o "herói" está bastante confiante nas suas capacidades, encontra-se numa situação desesperada, uma armadilha. Neste ponto da história, o "herói" geralmente perde ou limita muito suas habilidades. Simbolicamente, ele entra em conflito consigo próprio e durante esta "luta" tem de questionar a sua própria personalidade e depois recriá-la.
- 5. Renascimento:** Nesta fase, o "herói" toma a decisão ou faz aquilo que

restabelece a unidade da sua personalidade. Trata-se muitas vezes de um sacrilégio grave, mas é essencial substituir a sua confiança anterior e imerecida por uma humildade e um verdadeiro empenhamento na sua missão. Esta elevação está entrelaçada com a compreensão dos valores. É isto que o qualifica para ser um herói.

- 6. Tornar-se um herói:** O herói renascido pode fazer o que é chamado a fazer: cria um novo valor e torna-se assim um verdadeiro herói.

É característico de ambos os fundamentos teóricos (As Funções do Conto, O Caminho do Herói) o facto de se basearem na importância dos arquétipos segundo C. G. Jung de uma forma inquestionável, tanto na forma como no conteúdo. Na formulação de Jung, o arquétipo designa os esquemas pictóricos cujos motivos comuns são os mesmos na mitologia de povos que vivem em áreas diferentes e que podem ser derivados do subconsciente coletivo. Os arquétipos permitem a comunicação entre culturas distantes no tempo e/ou no espaço. Por outras palavras, uma vez que têm um significado universal, as mensagens de outras culturas podem ser recebidas com a sua ajuda. Ele presta atenção à permanência e trabalha com relatórios fixos.

A realização prática da escrita de histórias

Com base nestas ideias, durante a codificação dos textos das entrevistas, não fazemos mais do que códigos únicos, que são exclusivos do entrevistado específico, e damos grande ênfase à utilização dos arquétipos junguianos e dos motivos dos fundamentos teóricos de Campbell como códigos. Verificamos os resultados da codificação artística feita desta forma em pequenos grupos de trabalho, recodificamos se necessário, e depois, como primeiro passo, criamos a adaptação, ou seja, o conto de fadas, com um esboço e sofisticação literária. As obras acabadas - esperamos - afastam-se das histórias originais e, em vez da simples técnica de escrita de substituição/cominação de motivos, criamos metáforas complexas e fabulosas baseadas em arquétipos, que na sua "poesia" são capazes de registar alguma experiência humana geral em relação aos espaços alterados.

Ligação emocional

Esta abordagem é valiosa se quiser trabalhar com testemunhos e narração de histórias autobiográficas. É uma forma criativa de ajudar os jovens a expressarem-se sobre o que estão a viver ou o que viveram, como pessoa ou como geração. Podem partilhar memórias, dar um pouco de si aos outros e contar as suas histórias.

I. Aquecimento

Para permitir que os participantes falem sobre si próprios e sobre as suas reacções, é necessário criar um local seguro onde todos os participantes se sintam confortáveis e confiantes.

Estes exercícios de aquecimento permitirão que se conheçam de uma forma lúdica e que se abram.

- **Estar juntos:** Pontos comuns
- Num espaço de tempo limitado, encontra os pontos mais comuns entre os membros dos grupos.
- **Criar em conjunto:** Ilha Deserta
- Sozinhos, escolham três objectos que levariam para uma ilha deserta. Depois, em grupos de 7 ou 8 pessoas, criem algo novo graças a todos os objectos.
- **Partilhar:** Nós dois

Partilhar uma história pessoal em grupos de dois. Em equipa, seleccionem uma história. Cada um de vós terá de a contar ao resto do grupo. O objetivo é descobrir o verdadeiro dono da história. O mentiroso deve ser muito convincente para fazer

com que todos acreditem que a história é dele.

II. Investigação

Tal como na primeira abordagem, os participantes terão de recolher informações para poderem criar. O processo de investigação histórica/geográfica também pode ser utilizado nesta abordagem.

Objeto de testemunho

Antes disso, pede-se aos participantes que encontrem um objeto (fotografia, brinquedo, joia, peça de roupa, utensílio de cozinha, etc.) que lhes seja querido, que tenha uma história ou que os represente.

Os participantes colocam os seus objectos no palco ao mesmo tempo, onde e como quiserem. E todos regressam para ocupar o seu lugar de espectadores. Depois, cada aluno, à vez, sobe ao palco para escolher o objeto que lhe agrada. Em seguida, contam a história que esse objeto lhes pode inspirar. O proprietário junta-se então a eles para contar a história real. A experiência é filmada e gravada para manter um registo destas histórias e testemunhos imaginários.

Contos preferidos

As criações artísticas contemporâneas baseiam-se frequentemente em criações antigas. Podemos facilmente procurar inspiração, reflectindo sobre histórias, filmes, canções, etc. e relacionando-os com temas que são importantes para nós hoje em dia.

Ao utilizar este método, os participantes exprimem-se a si próprios e aos seus interesses, criando laços em torno de criações artísticas que são importantes para eles.

Primeiro, peça a todos que reflectam sozinhos sobre:

- Um conto/mitologia/filme, etc.

- Um carácter funcional
- Um problema real da sociedade

A sua resposta tem de ser desenvolvida: têm de explicar porque é que gostam, porque é que acham que o tema é interessante, etc.

Depois, reúna toda a gente e comece a escrever todas as ideias, deixando os participantes discutir. Têm de decidir, em grupo, quais as ideias que querem acrescentar à sua criação.

Escrever utilizando a ligação emocional é mais fácil quando se tem um tema. Assim, a principal coisa sobre a qual precisam de chegar a acordo são as problemáticas contemporâneas. O número de problemáticas necessárias dependerá do número de personagens. Quanto aos contos e às personagens, pode ser interessante integrá-los através de pequenas referências.

III. Processo de redação

Os participantes utilizam os seus testemunhos para escreverem as suas histórias. Devem tentar integrar a história imaginária que foi extraída da investigação (as histórias ficcionais sobre os objectos, as questões contemporâneas e os contos de inspiração). Pode ser feito em pequenos grupos de trabalho.

Para o trabalho em grupo, mesmo em grupos grandes, é interessante dar tanta importância a várias personagens em vez de ter uma personagem principal. Desta forma, todos os participantes podem ser envolvidos no projeto criativo em pé de igualdade. As histórias com hiperligações* podem ser uma boa opção para que todos possam desfrutar do processo.

"Uma história de hiperligação é qualquer obra que, à primeira vista, parece ser composta por várias histórias separadas, não ligadas e não relacionadas que, gradualmente, ao longo da obra, se fundem lentamente numa única história abrangente. Só depois da fusão é que o público se apercebe de que foi sempre tudo uma grande história."

Fundamentos

Para este tipo de espetáculo, trabalhar os sentimentos é importante! Tem prioridade sobre o enredo. Do nosso ponto de vista, esta é uma excelente forma de levar os jovens a integrar um espírito aberto.

No que diz respeito ao resultado, é uma forma eficaz de atingir o público que precisa de ser ativo. De facto, faz um esforço para ver a ligação entre as histórias. O público fica satisfeito quando compreende o puzzle que entrelaça os diferentes enredos.

Elementos importantes para o desenvolvimento de uma história de hiperligação:

- **É necessária uma multiplicidade de personagens principais, de importância relativamente igual.** Cada uma deve estar relacionada de alguma forma com as outras. No entanto, três protagonistas podem ser suficientes.
- **Precisas de pelo menos duas histórias.**
- **Cada uma das personagens tem de ter o mesmo número de aventuras.**
- **O final é aberto, deixando muito à interpretação do espetador.**

Ao escrever a história, é preciso ter em mente que:

- ***A pluralidade de protagonistas numa obra coral implica uma pluralidade de intrigas e de enredos narrativos.*** A ligação também pode ser feita através do tema. Alternando as cenas entre as diferentes personagens, podemos então criar ligações, contrastes, ecos ou ligações de causa e efeito.
- ***A performance não precisa de ser demasiado demonstrativa:*** a construção da narração terá como objetivo disfarçar este tema, deixando-o pairar suavemente sobre as múltiplas histórias
- ***É necessário determinar uma temporalidade comum para as diferentes parcelas.***
- ***O finale não é um fim em si mesmo.*** Estamos aqui apenas para observar fragmentos de vida. O espetador é deixado livre para formar uma opinião e para se projetar no que as personagens poderão vir a ser depois.

Construção narrativa

1. Índice

Aconselhamo-lo a enumerar as diferentes personagens e a traçar os seus percursos com marcos. Pode traçar o percurso geográfico e especificar ao longo do caminho as aventuras e o desenvolvimento emocional de cada personagem.

2. Pontos de encontro

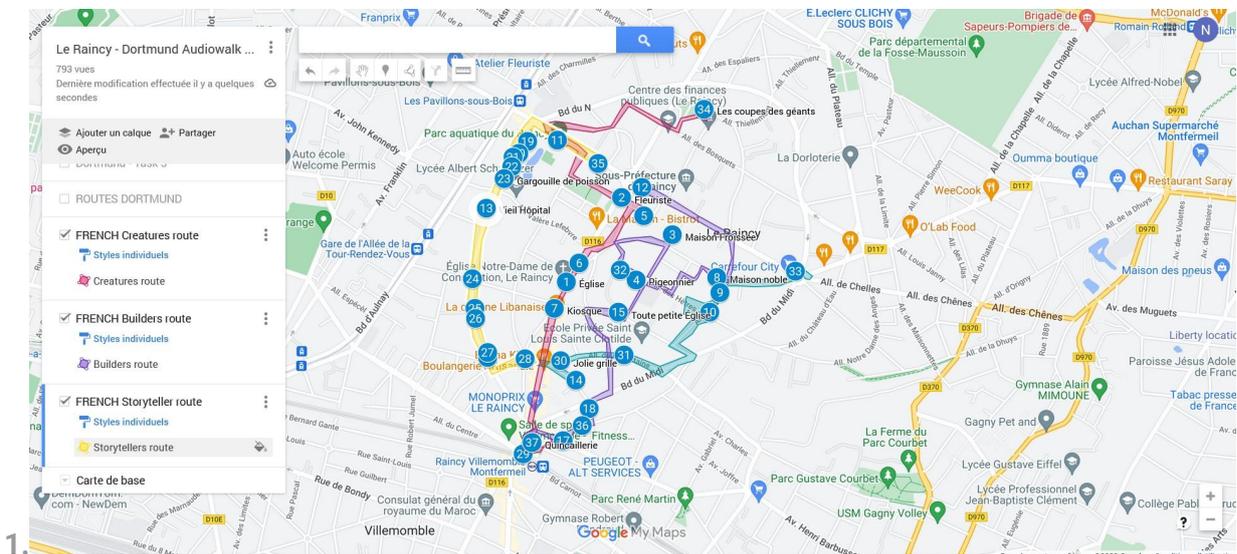
Deve encontrar os pontos de encontro entre as diferentes personagens, a fim de determinar onde é que os enredos se vão cruzar. Pode ser **um local** (uma estação de comboios, um hotel, um edifício, um posto fronteiriço, uma universidade, uma empresa, um hospital...) ou **um acontecimento** (um acidente de viação, uma festa, uma manifestação...).

Estes pontos de encontro podem ser comuns a todas as personagens ou podem ser multiplicados para abranger apenas algumas personagens de cada vez.

O objetivo é conseguir uma correspondência entre o mapa mental (a história) e o mapa físico (o local)!

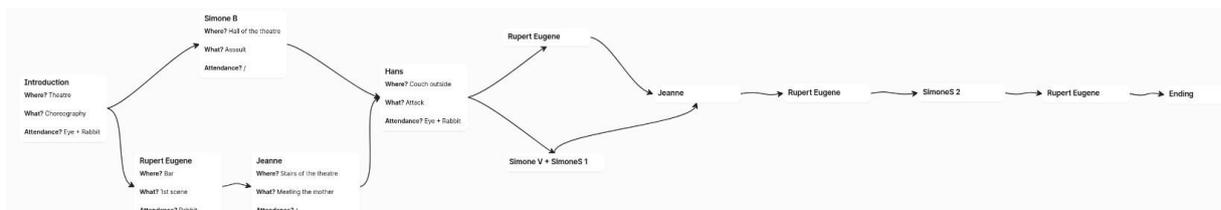
Eis dois exemplos de mapas:

1. **Um mapa geográfico:** da caminhada áudio *The Dream Paths* produzida no âmbito do projeto Europefiction 2021.
2. **Um mapa do tempo:** da produção da Europefiction 2022 *DEUS : A (human)fiction* com a lista de personagens e o padrão narrativo, que também corresponde ao movimento do público.



1.

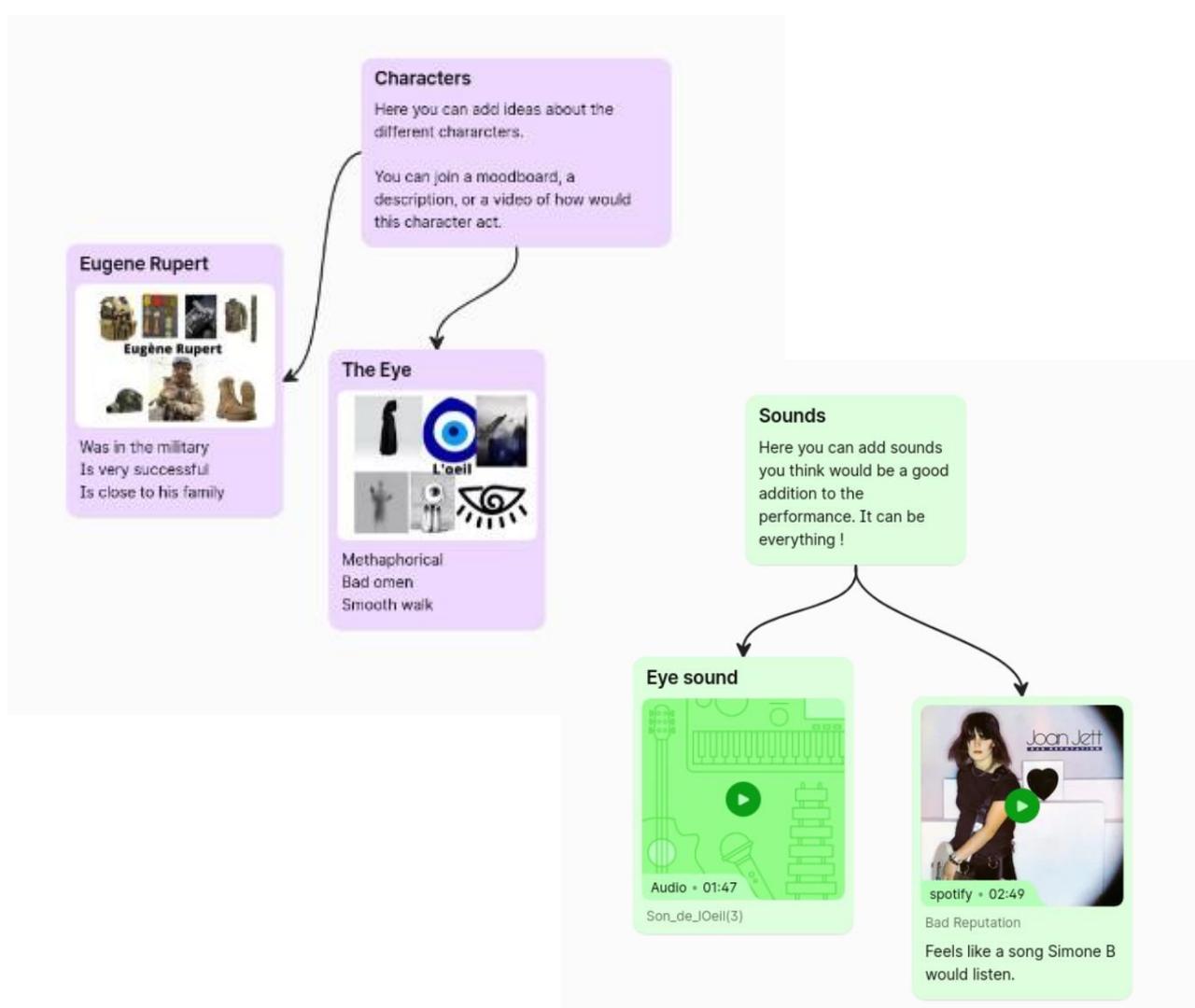
2.



Ferramentas

Este espetáculo será criado por um grupo. Assim, para ter um espaço criativo comum, pode utilizar uma aplicação chamada Padlet. Esta aplicação permite-lhe ter um espaço em branco partilhado onde todos podem adicionar texto e outros recursos.

Eis alguns exemplos de como o pode utilizar:



Sinopse DEUS

Eis o que escrevemos para promover o nosso próprio desempenho em termos de hiperligações.

Notas sobre o desempenho da Europefiction

2022:

Queríamos trabalhar em vários domínios com os participantes. Em primeiro lugar, o teatro, ou, mais amplamente, a noção de performance nas artes performativas. Como estar em palco, no sentido de existir; e como repensar a relação com o público? Os últimos tempos têm-nos levado a questionar o lugar do espetáculo ao vivo, tanto na sua relação com o espaço físico como na sua razão de ser social. Decidimos então impor o enquadramento de uma performance dita *in situ*, ou seja, uma performance que se desenrola num determinado espaço que não é necessariamente um teatro ou um espaço de performance convencional. Na nossa relação com o público, optámos também por uma criação imersiva, que nos retira da relação frontal entre o palco e os espectadores.

O formato de espetáculo imersivo pretende envolver emocionalmente o espetador na lógica do Teatro da Crueldade teorizado por Antonin Artaud: procuramos jogar com os sentidos do público para o investir no espetáculo. Para DEUS, nem todos os espectadores vêem exatamente o mesmo espetáculo, embora assistam ao mesmo espetáculo. O objetivo era criar um diálogo entre os espectadores no final do espetáculo, para que este pudesse abrir a comunicação sobre os temas que escolhemos, mas de uma forma lúdica: os espectadores começam por ter curiosidade em saber o que os outros viram, depois gostam de exprimir o que sentiram e têm a possibilidade de aumentar a sua reação comparando a sua compreensão do espetáculo e a forma como o viveram.

A escrita desta obra coral foi um esforço coletivo. Partimos dos contos e lendas que marcaram a nossa infância. Eles foram as nossas referências e as nossas fontes de inspiração. Depois, relemo-los à luz de questões sociais que eram caras aos participantes. Assim, "A menina dos fósforos" ressoa com a situação dos migrantes. Aisha e o Ogre e a Pele de Burro remetem para a condição feminina. Barba Azul ecoa o extremismo político e religioso. A Princesa Peónia e João Urso falam de valores ecológicos e da condição animal. Também se pode divertir a encontrar referências a Alice no País das Maravilhas, à Viagem de Chihiro, mas também a alguns acontecimentos sinistros da atualidade...