

DM

**Linguagens Artísticas Híbridas
e Gestão de Processos Colaborativos
em Artes Performativas**
O caso de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Luísa Marta Nunes Oliveira
MESTRADO EM GESTÃO CULTURAL



UNIVERSIDADE da MADEIRA

A Nossa Universidade
www.uma.pt

março | 2025

**Linguagens Artísticas Híbridas
e Gestão de Processos Colaborativos
em Artes Performativas**
O caso de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Luísa Marta Nunes Oliveira

MESTRADO EM GESTÃO CULTURAL

ORIENTAÇÃO

Anne Martina Emonts

COORIENTAÇÃO

Teresa Maria de Moura Portugal Norton Dias



Faculdade de Artes e Humanidades
Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas
Ano letivo: 2023/2024

**Linguagens Artísticas Híbridas e Gestão de Processos
Colaborativos em Artes Performativas: O Caso de *Ezequiel*
(2021), de Norberto Cruz**

Luísa Marta Nunes Oliveira

N.º de aluna: 2044298

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Gestão Cultural

Orientadora: Professora Doutora Anne Martina Emonts
Co-orientadora: Professora Doutora Teresa Maria de Moura Portugal Norton Dias

Março de 2025

Dedicatória

Este trabalho é dedicado à minha família, em especial à minha mãe, Maria Alice Nunes António Oliveira, por todo o apoio incondicional dado, ao longo da minha vida, a nível pessoal, académico e profissional, assim como à minha cara metade, Paulo Nunes, por todo o seu amor e apoio.

Agradecimentos

A elaboração da presente dissertação não seria possível sem o contributo de várias pessoas.

À minha família e amigos próximos, por todo o apoio dado, ao longo da (de certa forma longa) jornada, que tem sido a composição deste trabalho.

Às minhas orientadoras, Professora Doutora Martina Emonts e Professora Doutora Teresa Norton Dias, por todo o apoio, orientação e amizade demonstrados, ao longo de todo o percurso de realização deste trabalho.

E, finalmente, um agradecimento a todas as entidades e pessoas ligadas ao espetáculo *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, pela sua colaboração e disponibilidade, assim como aos participantes do inquérito de estudo de públicos, pela participação neste estudo.

RESUMO

As artes performativas, particularmente no caso do teatro musical são, por excelência, suporte e veículo transmissor de múltiplas linguagens artísticas em estreito diálogo colaborativo e transdisciplinar, onde corpo, palavra, imagem e som, se interligam para dar origem a uma obra artística de campo expandido, com características de hibridez.

Este trabalho de investigação foca-se na análise da peça de teatro musical *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, um espetáculo que nasce na Associação de Bandolins da Madeira, fundada em 2000, e que, a partir de 2019, passou a produzir espetáculos, através do trabalho colaborativo entre indivíduos e instituições diversas, com recurso a linguagens que incluem tecnologias de multimédia (com certa interatividade), no campo visual do cenário e na construção virtual dos múltiplos espaços que compõem a narrativa das obras apresentadas.

Ezequiel (2021) é um exemplo de espetáculo de teatro-tecnologia (Pimenta, 2022), que reúne diferentes disciplinas e áreas artísticas em palco, com especial enfoque no teatro como campo expandido, pelo uso de tecnologias multimédia interativas – projeção de imagens com capacidade de interatividade pelas personagens, som *surround*, resultando numa obra artística híbrida e com características (algo) imersivas, tanto para os seus intervenientes diretos (atores, bailarinos e músicos), como para o público.

Palavras-chave: linguagens artísticas híbridas, transdisciplinaridade colaborativa, teatro musical, *Ezequiel* (2021), teatro em campo expandido, interfaces teatro-tecnologia

ABSTRACT

The performing arts, particularly in the case of musical theater, are, par excellence, a support and vehicle for transmitting multiple artistic languages in a close collaborative and transdisciplinary dialogue, where body, word, image and sound interconnect to give rise to artistic work in the field. expanded, with hybrid characteristics.

This research work focuses on the analysis of the musical theater play Ezequiel (2021), by Norberto Cruz, a show that was born in the Madeira Mandolin Association, founded in 2000, and which, from 2019, started producing shows, through collaborative work between individuals and different institutions, using languages that include multimedia technologies (with a certain interactivity), in the visual field of the scene and in the virtual construction of the multiple spaces that make up the narrative of the works presented.

Ezequiel (2021) is an example of a theater-technology show (Pimenta, 2022), which brings together different disciplines and artistic areas on stage, with a special focus on theater as an expanded field, through the use of interactive multimedia technologies – projection of images with capacity of interactivity by the characters, surround sound, resulting in a hybrid artistic work with (somewhat) immersive characteristics, both for its direct participants (actors, dancers and musicians), and for the public.

Keywords: *hybrid artistic languages, collaborative transdisciplinarity, musical theater, Ezequiel (2021), theater in an expanded field, theater-technology interfaces*

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	23
PARTE I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: AS ARTES PERFORMATIVAS E OS DESAFIOS DO SÉC. XXI.....	28
CAPÍTULO 1 - O estado da arte no século XXI: <i>Perform Tech</i> – ou quando as artes performativas se intersectam com a tecnologia, e com a multimédia	31
1.1 As novas linguagens emergentes: multimédia e interação humano-computador	33
1.1.1 Conceitos de Tecnocultura, Ciberespaço e Cibercultura	34
1.1.2 Multimédia: definição, processos, suportes e aspetos de evolução tecnológica.....	37
1.1.3 A Multimédia nas Artes Performativas: propostas, experiências, intermedialidade, novas conceptualizações e paradigmas	55
.....	80
1.1.4 A digitalização das artes performativas, antes, durante e pós-pandemia: contexto virtual <i>versus</i> contexto presencial. Que futuro?	81
1.2 Breve panorâmica das artes performativas na Madeira e a sua relação com a tecnologia e a multimédia (a partir da segunda metade do século XX).....	95
PARTE II - METODOLOGIA	117
CAPÍTULO 2 - Princípios metodológicos	118
2.1 Inquéritos realizados ao autor, elenco principal, equipa técnica e artística, e público de <i>Ezequiel</i>	119
2.1.1 Inquérito por entrevista N.º 1 (IE1) a Norberto Cruz, autor, diretor artístico e musical, e compositor musical de <i>Ezequiel</i> (2021)	123
2.1.2 Inquérito por entrevista N.º 2 (IE2), à equipa artística e técnica de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz (G1).....	124
2.1.3 Inquérito por entrevista N.º 3 (IE3), ao elenco principal (G2) de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	124
2.1.4 Inquérito por questionário N.º 1 (IQ1): Estudo de públicos de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz (G3).....	125

2.2 Observação direta participada: peça, bastidores, e processos técnicos de multimédia interativa/sonoridade imersiva, de <i>Ezequiel</i>	126
2.3 O <i>Questionário Pavis</i> , para análise de espetáculos, de Patrice Pavis	127
2.4 Apresentação e análise de resultados	128
2.4.1 Inquérito por entrevista N.º 1 (IE1), a Norberto Cruz	128
2.4.2 Inquérito por entrevista N.º 2 (IE2), ao grupo G1.....	129
2.4.3 Inquérito por entrevista N.º 3 (IE3), ao grupo G2.....	136
2.4.4 Inquérito por questionário N.º 1 (IQ1), ao grupo G3	146
2.4.5 Observação direta participada de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	158
 PARTE III – O UNIVERSO MULTISSENSORIAL E IMERSIVO EM EZEQUIEL (2021), DE NORBERTO CRUZ	171
CAPÍTULO 3 - A Associação de Bandolins da Madeira (ABM), como plataforma impulsionadora de divulgação e criação artística local	172
3.1 Missão, história e estrutura da associação	172
3.2 Agrupamentos, atividades, projetos e produções artísticas, parceiros e apoios.....	173
CAPÍTULO 4 - Contexto sociológico: Norberto Cruz - biografia e percurso artístico.....	176
CAPÍTULO 5 - A dimensão inovadora tecnológica e artística em <i>Ezequiel</i> (2021) ...	179
5.1 Introdução aos estudos de teatro: a análise através de uma perspetiva semiótica, pós-estruturalista e fenomenológica	179
5.2 <i>Ezequiel</i> : Narrativa, drama, mundo figurativo e simbólico, e personagens	182
5.3 Trabalho colaborativo, hibridez e transdisciplinaridade, em <i>Ezequiel</i>	218
5.4 As linguagens artísticas e de multimédia: a imagem gráfica, a interatividade e a imersividade, visual e sonora	221
CONCLUSÃO	234
BIBLIOGRAFIA	242
APÊNDICES	289
ANEXOS	310

ÍNDICE DE APÊNDICES

APÊNDICE A: Guião do inquérito por entrevista N.º 1 (IE1): Norberto Cruz, autor, diretor artístico e musical e compositor musical de <i>Ezequiel</i> (2021)	290
APÊNDICE B: Guião do inquérito por entrevista N.º 2 (IE2): Equipa artística e técnica de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	293
APÊNDICE C: Guião do inquérito por entrevista N.º 3 (IE3): Elenco principal de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	296
APÊNDICE D: Guião do inquérito por questionário N.º 1 (IQ1): Estudo de públicos de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	299
APÊNDICE E: Transcrição do <i>e-mail</i> enviado ao Teatro Municipal Baltazar Dias, solicitando o balanço da bilheteira da peça <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz (apresentação de 16 a 19 de Dezembro)	303
APÊNDICE F: Informação de bilheteira do espetáculo <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, apresentado no Teatro Municipal Baltazar Dias, entre 16 e 19 de dezembro de 2021	304
APÊNDICE G: IQ1, respostas do G3 à P7 (área de formação)	305
APÊNDICE H: IQ1, respostas do G3 à P8 (profissão)	306
APÊNDICE I: Adereços de cena, de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	308

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: <i>Questionário Pavis</i> , para análise de espetáculos, de Patrice Pavis (2003)	311
ANEXO B: Desdobrável impresso de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	314
ANEXO C: Publicação com <i>link</i> de acesso ao inquérito por questionário N.º 1 (IQ1), estudo de públicos de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, na página do <i>Facebook</i> da ABM	317

ANEXO D: Repartilha da publicação com <i>link</i> de acesso ao inquérito por questionário N.º 1 (IQ1), do estudo de públicos de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, na página do <i>Facebook</i> da ABM	318
ANEXO E: <i>E-mail</i> de resposta do TMBD ao <i>e-mail</i> enviado pela autora, de pedido de informação da bilheteira/lotação da peça <i>Ezequiel</i> (entre 16 e 19 de dezembro de 2021)	319
ANEXO F: Currículo de Norberto Cruz	320
ANEXO G: Calendarização da produção de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, de 9 a 19 de dezembro de 2021	322
ANEXO H: Guião Literário de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz (descrição das cenas).....	325
ANEXO I: Cartaz de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	330
ANEXO J: Imagem gráfica do vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	331

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1: Características dos <i>sites</i> de <i>streaming</i> de peças de teatro	85
Quadro 2: Recintos culturais sob a tutela da Câmara Municipal do Funchal	97
Quadro 3: Inquéritos realizados em relação à peça <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	120
Quadro 4: Grupos de sujeitos que colaboraram na pesquisa, inquéritos de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.	120
Quadro 5: IE2, respostas do G1 à P2, P3, P4, P5, P6 e P7, referentes à idade, sexo, nacionalidade, naturalidade, região e localidade de residência (respetivamente)	130
Quadro 6: IE2 – respostas do G1 à P8, P9 e P10, informação referente ao nível de estudos, área de estudos e profissão (respetivamente)	130
Quadro 7: IE2 – respostas do G1 às perguntas P11, P12 e P13. Informação referente à área profissional exercida na peça, tempo de experiência na mesma e como veio a fazer parte da equipa (respetivamente)	131
Quadro 8: IE3, respostas do G2 à P2, P3, P4, P5 e P6, referentes à idade, sexo, nacionalidade, naturalidade, localidade de residência (respetivamente)	137
Quadro 9: IE3, respostas do G2 à P7, P8 e P9, referentes ao nível de estudos, área de formação e profissão (respetivamente)	138
Quadro 10: IE2, respostas do G2 à P10, P11, P12, P13 e P14. Informação referente a experiência na área de teatro, tempo de experiência (em teatro), em que área se enquadra essa experiência, experiência enquanto (?), em quantas peças já participou (respetivamente)	140
Quadro 11: IQ1, respostas do G3 à P2, “Sexo” e P3, “Nacionalidade”	148
Quadro 12: IQ1 - respostas do G3 à P9, “Quais os tipos de eventos culturais/artísticos a que costuma assistir?”	151

Quadro 13: IQ1, respostas do G3 à P11, “Dos equipamentos culturais seguidamente indicados, quais os que costuma frequentar?”	152
Quadro 14: IQ1, respostas do G3 à P13, “A que tipos de peça de teatro assistiu em 2021?”	153
Quadro 15: IQ1, respostas do G3 à P14, “Quando assistiu à peça <i>Ezequiel</i> , de Norberto Cruz?”	155
Quadro 16: IQ1, respostas do G3 à P15, “Como caracteriza a sua experiência pessoal, ao assistir a esta peça?”	156
Quadro 17: IQ1, respostas do G3 às perguntas P16 e P17	156
Quadro 18: IQ1, respostas do G3 às perguntas P18 e P20	157
Quadro 19: IQ1 – respostas do G3 à P19, “Para que faixa etária acha que está mais orientada a peça <i>Ezequiel</i> ?”	157
Quadro 20: IQ1, respostas do G3 às perguntas P21 e P22	158
Quadro 21: Bilheteira de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz (16 a 19 de dezembro de 2021)	304
Quadro 22: IQ1, respostas do G3 à P7	305
Quadro 23: IQ1, respostas do G3 à P8	306
Quadro 24: Calendarização da produção de <i>Ezequiel</i> (9 a 19 de dezembro de 2021)	322

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Refik Anadol, <i>Unsupervised</i> , parte do seu projeto <i>Machine Hallucinations</i> , iniciado em 2016	45
Figura 2: <i>A Laterna Magika</i> (1958), de Svoboda e Radock, cenarização com tripla projeção em telas	59

Figura 3: Cena de <i>Biped</i> (1999), de Merce Cunningham, onde se pode observar os bailarinos (reais) com a sobreposição da projeção (bailarinos virtuais)	60
Figura 4: Cena do espetáculo <i>Ka</i> (2005), do <i>Cirque du Soleil</i>	65
Figura 5: Cena de <i>Kurius – Cabinet of Curiosities</i> (2014), espetáculo do <i>Cirque du Soleil</i>	66
Figura 6: Vista da sala de espetáculos, em Londres, no decorrer de uma apresentação de <i>ABBA: The Voyage</i>	68
Figura 7: <i>ABBA: The Voyage</i> , a banda com os fatos de <i>motion-capture</i> utilizados para capturar os seus movimentos e expressões, em estúdio (à esquerda, e o resultado final, no espetáculo, os avatares digitais (à direita)	70
Figura 8: <i>Video-mapping</i> do espetáculo <i>Pássaro de Fogo</i> (2015), da autoria de Nuno Maya (OCUBO)	76
Figura 9: Pormenor do <i>Video-mapping</i> do espetáculo <i>Pássaro de Fogo</i> (2015), da autoria de Nuno Maya (OCUBO)	77
Figura 10: Cena de <i>L'Isola Disabitata</i> (2016), onde se pode visualizar o efeito de mar rendilhado e um horizonte avermelhado, na projeção ao fundo, e a praia em primeiro plano	78
Figura 11: <i>Morte de um Caixeiro Viajante</i> (2018), da Companhia de Teatro de Almada (CTA), pormenor da vídeo projeção tripartida	79
Figura 12: Cena de <i>Alice no País das Maravilhas no Gelo</i> (2017), espetáculo com cenarização 100% digital, através de <i>video-mapping</i>	80
Figura 13: Mapa do espaço do festival <i>Funchal Art Fest</i> , em 2021, realizado no Complexo Balnear da Ponta Gorda, Funchal	90
Figura 14: Espetáculo <i>Laetus</i> (2022), fusão de dança e artes circenses, do grupo <i>Paradise Circus</i>	101
Figura 15: <i>Opposites Attract</i> (“Opostos que se Atraem”), 2011, no Centro Cultural John dos Passos, Ponta do Sol, projeto artístico de artes plásticas, <i>performance</i> de dança	

contemporânea, e vídeo arte projetada, de Luísa Oliveira Mário Ramos Helena Gouveia, com alunos da turma 7H.....	106
Figura 16: Hugo Olim, <i>video-jam</i> ao vivo com Simon Whetham, 2010, <i>Madeira Dig Festival</i> , Madeira.	107
Figura 17: <i>Era das Identidades</i> (2021), da autoria dos <i>Glitch Visual Artists</i> , <i>video-mapping</i> sobre corpo humano, <i>Festival Fica na Cidade</i> , organizado pela Câmara Municipal do Funchal.....	107
Figura 18: Espetáculo <i>Ocean of Dreams</i> (2019), pelo grupo Paradise Circus, Praça do Povo – Cais da Cidade, Funchal.....	110
Figura 19: Momento do espetáculo <i>Os Outros</i> (2025), pelo CEPAM, com encenação de Diogo Correia Pinto e video-arte / video-mapping dos <i>Glitch Visual Artists</i> , Teatro Municipal Baltazar Dias, Funchal.....	112
Figura 20: <i>Performance</i> do grupo da Escola de Dança Artística – Estúdio de Artes Performativas, com vídeo projeção dos <i>Glitch Visual Artists</i> (<i>A Era das Identidades</i> , 2. ^a edição), no evento <i>Colours in The Dark</i> (Associação Move, 2023), Quinta Magnólia, Funchal.....	112
Figura 21: Cena de <i>Safe</i> (2019), de Henrique Amoedo/ GDCAD-IPSS, Teatro Municipal Baltazar Dias, onde se pode observar a utilização de vídeo projeção dupla.....	113
Figura 22: Cena de <i>A Cortina de Soller</i> (2020), de Norberto Cruz, espetáculo apresentado no Teatro Municipal Baltazar Dias. Vídeo-projeção na tela de fundo da sala, do desenho digital renderizado (animação) da sala de espetáculos, com design de Turnino Caires	115
Figura 23: Cena de <i>A Cortina de Soller</i> (2020), de Norberto Cruz, espetáculo apresentado no Teatro Municipal Baltazar Dias, Funchal. Vídeo-projeção de chuva, na tela de fundo do palco.....	115
Figura 24: Imagem gráfica do inquérito por questionário para estudo de públicos de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	122
Figura 25: IQ1, respostas do G3 à P1, “Idade”	147
Figura 26: IQ1, respostas do G3 à P4, “Naturalidade”	148

Figura 27: IQ1 – respostas do G3 à P5, “Localidade de Residência”	149
Figura 28: IQ1, respostas do G3 à P6, “Nível de estudos”	149
Figura 29: IQ1, respostas do G3 à P10, “A quantos eventos culturais/artísticos assistiu em 2021?”	151
Figura 30: IQ1, respostas do G3 à P12, “A quantas peças de teatro assistiu em 2021?” ...	152
Figura 31: Maquilhagem/caraterização das personagens <i>Tiquit</i> (à esquerda) e <i>Dara</i> (à direita), da peça <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	162
Figura 32: Maquilhagem/caraterização das personagens <i>Rickten</i> (à esquerda) e <i>Claus</i> (à direita), da peça <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	162
Figura 33: Testes do sistema de som surround de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, na zona técnica de som no TMBD, com o técnico de som e o diretor artístico, Norberto Cruz	163
Figura 34: Zona técnica de operação de som e do sistema multimédia (projeções de vídeo e imagem) de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, com Su2, diretor de imagem e multimédia da peça (à esquerda) e com o técnico de vídeo do TMBD (à direita).....	164
Figura 35: Vista do lado da plateia do palco do TMBD (à direita), da tela de projeção perfurada preta utilizada para a projeção frontal, em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	164
Figura 36: Vista do lado interior do palco do TMBD (à direita), da tela de projeção perfurada preta utilizada para a projeção frontal, em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	165
Figura 37: Vista do lado da plateia, com público presente, do palco do TMBD durante a peça, onde se pode observar a dupla projeção e profundidade visual em cena, em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	166
Figura 38: Diretor artístico (Norberto Cruz) dirigindo-se ao elenco e figurantes, antes da abertura da sala do TMBD ao público, na 1.ª sessão de <i>Ezequiel</i> , a 16 de dezembro de 2021	167

Figura 39: Sessão de descrição oral e reconhecimento tátil do elenco principal a cidadãos visuais e amblíopes, dirigida por Anaísa Raquel, de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. À esquerda, com a personagem <i>Ana</i> , à direita, com a personagem <i>Rickten</i>	168
Figura 40: Registo fotográfico do elenco principal, figurantes, equipa técnica e equipa artística de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, realizado após a última sessão de apresentação no Teatro Municipal Baltazar Dias, Funchal, a 19 de dezembro de 2021	169
Figura 41: Personagens principais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	186
Figura 42: Vestes masculinas típicas da época vitoriana (fins do séc. XIX – inícios do séc. XX).....	187
Figura 43: Figurinos e acessórios da personagem <i>Ezequiel</i> (adulto), em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	189
Figura 44: Adereços da personagem <i>Ezequiel</i> (adulto): cartola preta, lenço vermelho usado ao pescoço, pregadeira com figura branca em relevo sobre fundo preto (estilo vitoriano), óculos de armação redonda dourados, e relógio de bolso com corrente dourada	190
Figura 45: Figurinos da personagem velho <i>Ezequiel</i> e <i>Ezequiel</i> (adulto), em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	191
Figura 46: Personagem <i>Ana</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, com o figurino que usa na cena 2 - O Encontro de um Amor e na cena 4 – A Oficina de Ezequiel (à esquerda), e os seus adereços de cena (à direita).....	192
Figura 47: Adereços de cena da personagem <i>Ana</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	193
Figura 48: Personagem <i>Ana</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, com o figurino que usa na cena 12 – <i>Orvalho da Manhã</i>	193
Figura 49: Figurino da personagem <i>Ezequiel</i> criança (à esquerda) e pormenor do mesmo (à direita), em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	194
Figura 50: Figurino e caracterização da personagem <i>Tiquit</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	195

Figura 51: Figurinos de Arya, <i>Espírito da Terra</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. À esquerda, na cena 8 – <i>O Jardim das Flores e um mundo completamente novo</i> , e à direita, na cena 10 – <i>Inferno</i>	196
Figura 52: Figurino e caracterização da personagem Dara, <i>Espírito da Luz</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	198
Figura 53: Final da cena 9 – <i>Cascata do Lago e Senhora do Lago</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, onde se observam os dois autómatos dourados (à esquerda e à direita) na projeção secundária (tela de rede preta, colocada à boca de cena).....	199
Figura 54: Figurino (à direita) e acessórios (à esquerda) da personagem Rickten, em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	200
Figura 55: Figurino (à direita) e pormenor do mesmo (à esquerda) da personagem Claus, em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	201
Figura 56: Figurantes de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, com os seus figurinos da peça (órfãos da oficina de <i>Ezequiel</i> , cena 4, com Ana, à esquerda, e na cena 8, no Jardim das Flores com Tiquit, à direita)	203
Figura 57: Figurantes de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, com os seus figurinos da peça, na cena 8, no Jardim das Flores, com Tiquit	203
Figura 58: Abertura do espetáculo <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Ezequiel</i> (criança) com o seu barquinho de papel na mão, a ser seguido pelo brinquedo autómato.....	205
Figura 59: Cena 1 – <i>O Diário de Ezequiel</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	205
Figura 60: Cena 2 – <i>O encontro de um amor</i> , com as personagens <i>Ezequiel</i> e Ana, em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	206
Figura 61: Cena 3 – <i>A Sala dos Espelhos</i> , com Dara, <i>Espírito da Luz</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	207
Figura 62: Cena 4 – <i>A Oficina de Ezequiel</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. As crianças órfãs brincando com os autómatos, Rickten e Claus.....	207
Figura 63: Cena 4 – <i>A Oficina de Ezequiel</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Ezequiel</i> mostrando a oficina a Ana.....	208

Figura 64: Cena 5 - <i>Quando uma chama se apaga</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Rickten</i> (à esquerda), <i>Claus</i> (à direita), e a caixa de música com a bailarina, ao centro ...	209
Figura 65: Cena 5 - <i>Quando uma chama se apaga</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Rickten</i> (à esquerda), <i>Claus</i> (à direita), e <i>Ezequiel</i> sobre a caixa de música, ao centro.....	209
Figura 66: Cena 6 - <i>O Velho Ezequiel, a oficina e os autómatos</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	210
Figura 67: Cena 7 – <i>O Quarto de Ezequiel</i> , com <i>Ezequiel</i> (criança), em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	211
Figura 68: Cena 8 - <i>O Jardim das Flores e um mundo completamente novo</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Arya</i> (<i>Espírito da Terra</i>), <i>Ezequiel</i> (criança) e figurantes	212
Figura 69: Final da cena 8 – <i>O Jardim das Flores e um mundo completamente novo</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Tiquit</i> e a rosa vermelha	212
Figura 70: Cena 9 – <i>Cascata do Lago e Senhora do Lago</i> , com a personagem <i>Dara</i> , <i>Espírito da Luz</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	213
Figura 71: Final da cena 9 – <i>Cascata do Lago e Senhora do Lago</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, onde se observam os dois autómatos dourados (à esquerda e à direita) ...	214
Figura 72: Cena 10 – <i>Inferno</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. Confronto entre <i>Arya</i> , <i>Espírito da Terra</i> , e <i>Ezequiel</i>	215
Figura 73: Cena 10 – <i>Inferno</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. Confronto entre <i>Dara</i> , <i>Espírito da Luz</i> , e <i>Ezequiel</i>	215
Figura 74: Cena 11 - <i>Ezequiel encontra Ana, onde o céu encontra a terra</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	216
Figura 75: Cena 12 – <i>Orvalho da Manhã</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Ana</i> (à esquerda), <i>Ezequiel</i> (ao centro) e <i>Tiquit</i> (à direita)	216
Figura 76: Final da cena 12 – <i>Orvalho da Manhã</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Ana</i> (à esquerda), <i>Ezequiel</i> (ao centro), e <i>Tiquit</i> (à direita), com a rosa vermelha projetada ao fundo	216

Figura 77: Exposição <i>Norberto Cruz, a caminho de Ezequiel</i> (2021), no átrio principal do Teatro Municipal Baltazar Dias (16 a 19 de dezembro de 2021)	222
Figura 78: Imagem gráfica de introdução do vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	222
Figura 79: Cena 4 – <i>A Oficina de Ezequiel</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. Vídeo-projeção das engrenagens mecânicas, simulando a maquinaria que o inventor construiu na sua oficina.....	225
Figura 80: Final da cena 9 – <i>Cascata do Lago e Senhora do Lago</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz. <i>Ezequiel</i> a interagir com as engrenagens da máquina	225
Figura 81: Brinquedo autômato de <i>Ezequiel</i> criança, utilizado no momento de abertura do espetáculo, antes da cena 1 – <i>Diário de Ezequiel</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	308
Figura 82: Banco de jardim da cena 2 – <i>Encontro de um amor</i> e cena 3 – <i>A Oficina de Ezequiel</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	308
Figura 83: Caixa de música com bailarina, utilizada na cena 5 – <i>Quando uma chama se apaga</i> , em <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	309
Figura 84: Ficha técnica de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, constante no verso do desdobrável impresso do espetáculo	314
Figura 85: Capa do desdobrável impresso de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	315
Figura 86: Interior do desdobrável impresso de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	316
Figura 87: Publicação de 18 de dezembro de 2021, pela autora, na página de <i>Facebook</i> da ABM.....	317
Figura 88: Publicação de 28 de dezembro de 2021, pela autora, na página de <i>Facebook</i> da ABM.....	318
Figura 89: Cartaz de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz, com design de Turnino Caires.....	330
Figura 90: Imagem gráfica da cena 1 – <i>Diário de Ezequiel</i> , no vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	331

Figura 91: Imagem gráfica da cena 2 – <i>O Encontro de um amor</i> , no vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	331
Figura 92: Imagem gráfica da cena 5 – <i>Quando uma Chama se apaga</i> , no vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	332
Figura 93: Imagem gráfica da cena 6 – <i>O velho Ezequiel, a oficina e os autómatos</i> , no vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	332
Figura 94: Imagem gráfica da cena 7 – <i>O quarto de Ezequiel</i> , no vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	333
Figura 95: Imagem gráfica da cena 8 – <i>Inferno</i> , no vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	333
Figura 96: Imagem gráfica da cena 11 – <i>Ezequiel encontra Ana, onde o céu encontra a terra</i> , no vídeo de créditos finais de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz	334
Figura 97: Imagem gráfica da cena 12 – <i>Orvalho da manhã</i> , no vídeo de créditos de <i>Ezequiel</i> (2021), de Norberto Cruz.....	334

GLOSSÁRIO

ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI): palavra de língua inglesa que significa inteligência artificial.

AUGMENTED REALITY (AR): palavra de língua inglesa que significa realidade aumentada.

BACKING VOCALS: palavra de língua inglesa que significa vocais de apoio a um cantor(a) principal, no decorrer de um espetáculo ou concerto.

FRONT-OF-HOUSE: palavra da língua inglesa que se refere às áreas usadas pela audiência num teatro, por exemplo.

HUMAN-COMPUTER INTERACTION (HCI): palavra da língua inglesa que significa interação humano-computador.

HUMAN-COMPUTER INTERFACE (HCI): palavra da língua inglesa que significa interface humano-computador.

QR CODE (QUICK RESPONSE CODE): palavra da língua inglesa que significa um padrão de quadrados a preto e branco que é impresso em algo, e que pode ser lido por alguns tipos de telemóvel, para dar informações ao utilizador do telefone.

SURROUND SOUND: palavra de língua inglesa que significa som tridimensional digital (3D), que é separado em vários canais e projetado através de várias colunas em colocadas estrategicamente em vários ângulos e locais de um espaço, para proporcionar uma sensação de som tridimensional e envolvente, sendo usualmente utilizado em salas de cinema e sistemas de *home cinema* (cinema em casa).

VIRTUAL REALITY (VR): palavra de língua inglesa que significa realidade virtual.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABM – Associação de Bandolins da Madeira

ADAM – Associação de Dança da Madeira

APA – Associação Portal das Artes

APCA – Associação de Promoção da Cultura Atlântica

CEPAM – Conservatório - Escola Profissional das Artes da Madeira

CMF – Câmara Municipal do Funchal

DRC – Direção Regional da Cultura

GDCAD-IPSS – Grupo Dançando com a Diferença – Instituição Particular de Solidariedade Social

GRM – Governo Regional da Madeira

IA – Inteligência Artificial

IGAC – Inspeção Geral das Atividades Culturais

NFT – *Non Fungible Token*

NPC – *Non-Player Characters*

TMBD – Teatro Municipal Baltazar Dias

TNDM II – Teatro Nacional D. Maria II

TNSJ – Teatro Nacional de São João

RAM – Região Autónoma da Madeira

RA – Realidade Aumentada

RM – Realidade Mista

RV – Realidade Virtual

SRTC – Secretaria Regional do Turismo e Cultura

WWW – *World Wide Web*

INTRODUÇÃO

A presente dissertação e a escolha do tema, prende-se com a escassa investigação nesta área específica das artes performativas – o teatro musical como campo expandido¹, através do recurso a novas tecnologias, especificamente de multimédia interativas e a sonorização tridimensional, na Região Autónoma da Madeira (RAM).

É uma temática emergente, no que diz respeito ao seu contexto específico (geográfico e artístico), apesar de existirem já algumas produções artísticas recentes a nível regional, com recurso a vídeo projeções e/ou *video-mapping* na composição cenográfica, mas sem interatividade entre imagem digital-personagem, como o espetáculo *A Cortina de Soller* (2020), de Norberto Cruz/Associação de Bandolins da Madeira (ABM)/Teatro Municipal Baltazar Dias (TMBD), ou os espetáculos do Grupo Dançando com a Diferença (GDCAD-IPSS) como *Safe* (2019), de Henrique Amoedo, *Happy Island*, de La Ribot (2018), e *O que me move?* (2018), de Telmo Ferreira e, Natércia Kuprian, nos espetáculos do grupo *Paradise Circus*, e nas obras de vídeo-arte e *vjiing* (*video-mapping*) da dupla *Glitch Visual Project*, e do artista visual Hugo Olim, entre outros.

Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, é uma peça de teatro musical em campo expandido, mais especificamente, de teatro-tecnologia (Pimenta, 2022), onde o recurso à multimédia na construção da sua cenarização digital e a interatividade com uma das personagens, se apresenta como algo inovador no Arquipélago da Madeira, ao tentar proporcionar ao público a sensação de imersividade², pela construção visual, desenho de luz e sonorização 3D (*surround*), aspetos que complementam e enriquecem a sua história.

Neste trabalho de investigação, apresenta-se como questão principal, uma reflexão sobre o tema desta dissertação: como e a que níveis se define uma obra performativa, que

¹ O conceito de “campo expandido” (ou “campo ampliado”) tem sido utilizado para designar processos artísticos que procuram diluir fronteiras entre disciplinas, ou alargar os limites de determinadas práticas artísticas. O ponto de partida do conceito de “campo expandido” surgiu com Rosalind Krauss (crítica de arte contemporânea, historiadora de arte e professora na Universidade de Columbia, em Nova Iorque), em 1979, no seu ensaio *Passages to Modern Sculpture* (1977), numa altura onde se debatia a autonomia dos meios artísticos.

² Por imersividade (em geral) entende-se aquilo que, por estimular diversos sentidos em simultâneo, transmite ao utilizador a sensação de ser parte integrante da ação. (Porto Editora, s.d.l).

se apresenta em campo expandido, proporcionando novas construções e formulações artísticas?

Na procura de uma resposta mais completa e aprofundada a esta questão, levantam-se consequentemente, outras questões específicas e essenciais, como:

- Que implicações advêm da criação de uma obra de teatro musical com recurso a tecnologias de multimédia interativas, com potencialidades multi-sensoriais, de carácter imersivo, onde a dimensão virtual se une ao corpo físico, criando novas dimensões de produção, representação e percepção?
- Como é viabilizada a colaboração de diversas disciplinas e agentes, nas artes performativas, particularmente no caso do teatro musical?
- Quais serão os próximos passos, em termos de Interação Humano-Computador (IHC), em contexto de espaço virtual cenarizado, numa peça de teatro, ou outra obra performativa?

Como objetivo principal apresenta-se para este trabalho proceder à investigação e aprofundar o conhecimento relativamente à análise da existência de linguagens artísticas híbridas nas artes performativas, particularmente no que concerne à utilização de tecnologias multimédia, em contexto regional, através do estudo de caso da peça de teatro musical *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, um dos primeiros exemplos do seu género/tipologia, na RAM.

Em termos de objetivos específicos, pretende-se para este trabalho, compreender as diferentes dimensões desse mesmo espetáculo, de acordo com os seguintes aspetos:

- Analisar uma obra de teatro em campo expandido, e mais especificamente, uma obra de teatro-tecnologia, enquanto produto artístico performativo híbrido, de trabalho colaborativo inter- e transdisciplinar;
- Perceber que linguagens artísticas apresenta, como se interligam e se intersectam, estudando a sua estrutura como sistema de comunicação multimodal (canto, gestos, texto, processamento de imagem, música, dança, ação performativa);

-

- Examinar a sua interface teatro-tecnologia, enquanto arte performativa com aplicação de tecnologia digital: a interligação física e virtual entre personagens, narrativa e cenografia digital, ou seja, a Interação Humano-Computador (IHC).

Este trabalho de investigação encontra-se dividido em três partes e cinco capítulos. Na Parte I - *Fundamentação teórica: as artes performativas e os desafios do séc. XXI*, abordamos o estado das artes performativas, na sua relação com a tecnologia, desde meados do século XX até à atualidade. Na Parte II – *Metodologia*, apresentam-se os princípios metodológicos utilizados nesta investigação, e na Parte III - *O universo multissensorial e imersivo em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz*, apresenta-se e analisa-se a peça, como estudo de caso.

No que concerne à divisão dos capítulos em subcapítulos, pretende-se com a mesma detalhar, dentro de cada parte deste trabalho, certas especificidades ao nível da relação das artes performativas com a multimédia, assim como as referentes à peça em si, que ajudarão a enquadrar e guiar o leitor, no decorrer do desenvolvimento da nossa dissertação.

Assim, no Capítulo 1, subcapítulo 1.1, abordam-se as novas linguagens emergentes - multimédia e interação humano-computador -, no âmbito das artes performativas, apresentando-se, no subcapítulo 1.1.2 o enquadramento de conceitos essenciais, para a compreensão da evolução da cultura e sociedade contemporâneas, na era da comunicação digital, como Tecnocultura, Cibercultura e Ciberespaço, segundo autores como Levy (1999), Lemos (2008), e Carrilho et al. (2019), passando em seguida à Multimédia, em termos de definições e suas características, na ótica de autores como Fluckiger (1995), Chapman e Chapman (2000), Díaz-Noci (2009) e, Ribeiro (2012), terminando com a apresentação dos conceitos de Interação e Interface Humano-Computador, Inteligência Artificial, Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Holografia, assim como exemplos destes.

No subcapítulo 1.1.3, apresenta-se a evolução do estado da arte, no que concerne à relação entre artes performativas e tecnologia/multimédia, apresentando-se, em primeiro lugar, os princípios ontológicos de corpo, linguagem, gesto, sentido, consciência, espaço e comunicação, que segundo José Gil (2010), são essenciais para compreender a relação entre corpo-movimento (em dança); igualmente se apresenta como a intermedialidade na

relação corpo-tecnologia, através das investigações de autores como Isabel Valverde (2019), na área de dança-tecnologia e, Carlos Pimenta (2022), no teatro-tecnologia, explicam com exemplos de referência (nacional e internacional) este género artístico.

No subcapítulo 1.1.4 aborda-se a introdução da tecnologia digital nas artes performativas durante e pós-pandemia COVID19, nomeadamente na área do teatro, tendo em conta a paragem sofrida pelo sector artístico, em março de 2020, com o fecho de espaços de apresentação e suspensão de atividades presenciais, e adaptação consequente, ao se recorrer à *Internet* como espaço de apresentação alternativo, trazendo-se, para este estudo, vários exemplos a nível nacional e regional.

O subcapítulo 1.1.5 foca-se, por sua vez, numa abordagem às artes performativas na RAM, a partir de meados do século XX, nomeadamente a sua relação/interseção com tecnologia multimédia (som e imagem), posicionando entidades, grupos, companhias e artistas (em áreas como educação artística, teatro, dança, e *performances* artísticas), referenciando obras, *performances*, eventos, e espetáculos, como forma introdutória à apresentação e análise de *Ezequiel* (2021), já no Capítulo 5.

O Capítulo 2 contém a metodologia de investigação utilizada neste trabalho, efetuada através da realização de quatro inquéritos (três por entrevista e um por questionário), da observação direta participada da peça, durante a sua apresentação entre 16 e 19 de dezembro de 2021, no Teatro Municipal Baltazar Dias, no Funchal, e a apresentação e análise dos resultados obtidos. Indica-se também o recurso ao *Questionário Pavis*, de Patrice Pavis (2003), como ferramenta de análise teatral detalhada, a ser utilizada em relação a *Ezequiel* (2021), no Capítulo 5 deste trabalho.

Os Capítulos 3, 4 e 5 encontram-se inseridos na Parte III - *O universo multissensorial e imersivo em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz*. No Capítulo 3 apresenta-se a entidade produtora da peça, a Associação de Bandolins da Madeira, fazendo um enquadramento das suas características, enquanto associação cultural sem fins lucrativos, objetivos, agrupamentos de bandolim regionais a ela associados, parceiros e apoios, e atividades promovidas ou co-produzidas, sob a direção artística de Norberto Cruz (desde 2016). O Capítulo 4 aborda a biografia do autor e diretor artístico de *Ezequiel* (2021), Norberto Cruz, tendo em conta o seu percurso académico e artístico - enquanto músico (bandolinista), diretor artístico da ABM, e criador/diretor artístico/diretor musical de

espetáculos, em co-produção com a ABM. Já no Capítulo 5 - *A dimensão inovadora tecnológica e artística em Ezequiel (2021)*, procede-se à análise aprofundada da peça, no que diz respeito à relação nela existente entre arte e tecnologia multimédia (som e imagem), cruzando a informação obtida nos questionários - em relação ao autor, equipa artística e técnica, e público -, de acordo com as diretrizes patentes no *Questionário Pavis* (2013), de Patrice Pavis.

Neste trabalho seguiu-se a norma APA 7th, da *American Psychological Association* (American Psychological Association, 2024), no que não está previsto no *Regulamento do curso de 2.º Ciclo em Gestão Cultural*, da Universidade da Madeira (Universidade da Madeira, 2020a).

**PARTE I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: AS ARTES
PERFORMATIVAS E OS DESAFIOS DO SÉC. XXI**

A aplicação dos novos meios às artes performativas é extremamente diversificada[,] e a *Internet* revelou-se particularmente significativa no seu desenvolvimento, não apenas como uma imensa base de dados interativa, mas também como meio de colaboração e distribuição de *performances*. As capacidades interativas[,] abertas pelas redes informáticas[,] permitem a criatividade partilhada, desde improvisações textuais ou telemáticas[,] em tempo real[,] até projetos de grupo constituídos globalmente, sem que a distância seja uma barreira à colaboração. As novas tecnologias, portanto, questionam as ideias aceites sobre a natureza do teatro e da *performance*. O computador tornou-se uma ferramenta e um agente significativo de ação e criação performática, o que levou a uma nítida confusão do que anteriormente denominamos, por exemplo, comunicação, guionismo, atuação (ator), artes visuais, ciência, design, teatro, vídeo e arte performativa.³ (Dixon, 2007, p. 3)

Na Parte I, *Fundamentação Teórica: As artes performativas e os desafios do século XXI*, procede-se à revisão da literatura e à apresentação do contexto teórico deste trabalho de investigação – ou seja, o estado da arte -, no que concerne à relação entre as artes performativas e a tecnologia/multimédia (som e imagem), especialmente quanto às novas linguagens da relação humano-computador.

Para abordar estas novas linguagens emergentes – a multimédia e a interação humano-computador -, dentro do contexto das artes, começamos por apresentar os conceitos de Tecnocultura, Ciberespaço e Cibercultura, essenciais para compreender a evolução da relação entre homem e tecnologia com o surgimento da *Internet* (a partir dos anos 80 do século XX), a forma como mudou o funcionamento da nossa sociedade, em

³ Tradução da autora, da citação original em inglês: *The application of new media to performance arts is extremely diverse, and the Internet has proved particularly significant in its development, not only as an immense interactive database, but also as a performance collaboration and distribution medium. The interactive capabilities opened up by computer networks allow for shared creativity, from textual or telematic real-time improvisations to globally constituted group projects, with distance no barrier to collaboration. New technologies thus call received ideas about the nature of theater and performance into question. The computer has become a significant tool and agent of performative action and creation, which has led to a distinct blurring of what we formerly termed, for example, communication, scriptwriting, acting, visual art, science, design, theater, video, and performance art.* (Dixon, 2007, p. 3).

relação à digitalização das formas de comunicação, como espaço de mediação cultural global. Segue-se a introdução à Multimédia, apresentando-se a sua definição, processos, suportes, e aspetos de evolução tecnológica, como certas características específicas dos produtos multimédia, e da *Internet*, e, finalmente, referindo conceitos como Interação Humano Computador⁴ e Interface Humano Computador⁵ (IHCs), Inteligência Artificial⁶ (IA), Realidade Virtual⁷ (RV), Realidade Mista⁸ (RM), Realidade Aumentada⁹ (RA), e Holografia.

⁴ Tradução para português da palavra inglesa *Human-Computer Interaction* (HCI). Vide Glossário – *Human-Computer Interaction*.

⁵ Tradução para português da palavra inglesa *Human-Computer Interfacen* (HCI). Vide Glossário – *Human-Computer Interface*.

⁶ Tradução em português da palavra inglesa *Artificial Intelligence* (AI). Vide Glossário – *Artificial Intelligence*.

⁷ Tradução para português da palavra inglesa *Virtual Reality* (VR). Vide Glossário – *Virtual Reality*.

⁸ Tradução para português da palavra inglesa *Mixed Reality* (MR). Vide Glossário – *Mixed Reality*.

⁹ Tradução para português da palavra inglesa *Augmented Reality* (AR). Vide Glossário – *Augmented Reality*.

CAPÍTULO 1 - O estado da arte no século XXI: *Perform Tech* – ou quando as artes performativas se intersectam com a tecnologia, e com a multimédia

Vivemos, cada vez mais, [n]uma ideia de comunidade virtual, interativa e de cultura pluralista, em que a audiência está liberta de posturas tradicionais (que não a morte do espetador), promovendo a dialética rede | ser[,] num contexto de contaminações (artes, audiência e media)[,] tecendo uma arquitetura dirigida ao espaço comum, promotor do desenvolvimento pessoal, cultural, tecnológico e social.
(Pimenta, 2022, p. 76)

Dança, *performance*, teatro, artes circenses e espetáculos musicais, nos seus vários géneros, são algumas das áreas que compõem o universo abrangente das artes performativas e que, tal como qualquer outra área que seja fruto da ação e criação humana, têm sofrido inevitavelmente alterações, adaptações, experimentações e evoluções ao longo dos tempos, seja em termos de processos (técnicos, criativos e artísticos), seja em termos de conceitos (novas abordagens, novas linguagens, hibridismos). Este aspeto é devido não só, mas também, à introdução das novas tecnologias e, particularmente, do recurso à multimédia – som e imagem, na criação e construção de novas propostas artísticas, nas últimas duas décadas.

Isabel Valverde (2010) e Carlos Pimenta (2022), nas suas investigações e resultantes obras publicadas, convergem no ponto de interligação entre artes performativas e tecnologia/digitalização, se bem que em áreas artísticas diferentes – a primeira, relativamente à dança e à *performance*, e o segundo, em relação ao teatro.

Valverde (2010), apresenta e explora, no seu livro *Interfaces Dança-Tecnologia: Um quadro teórico para a performance no domínio digital*, a ligação entre dança e tecnologia, apresentando o termo *dance-tech* (dança-tecnologia, em português) como a palavra-chave para definir a utilização das tecnologias multimédia, e a relação corpo-tecnologia, especialmente no que diz respeito a *interfaces*, ou seja, suportes de mediação, na criação de novas propostas criativas na área da dança e da *performance*, a partir de meados do século

XX, até ao século XXI. A abordagem de Pimenta (2022), por outro lado, no seu livro *Teatro e Tecnologia - Criação, Produção, Receção: Do Deus Ex Machina ao Teatro Virtual*, foca-se no teatro e na sua relação com a tecnologia, ou seja, no teatro-tecnologia, como refere, apresentando exemplos desta desde os seus primórdios tecnológicos mecânicos em cena (no Teatro Grego clássico, com o *Deus Ex Machina*¹⁰), passando pelo conceito de obra de arte total de Richard Wagner¹¹ (séc. XIX), pelas tecnologias do som (como as máquinas de fazer chuva, vento e trovões, e o desenho de som) e da iluminação (o desenho de luz, da luz natural até à iluminação *led*), até à sua digitalização no século XX (as primeiras experiências de imagem em movimento, com os trabalhos do italiano Fillipo Marinetti¹² e do alemão Erwin Piscator¹³, passando pela *performance Laterna Magika*, de Alfréd Radok¹⁴ e Josef Svoboda¹⁵), e pelas as obras de Robert Lepage¹⁶, a partir dos anos 80 até à atualidade), e nos consequentes processos criativos, apresentando vários exemplos de estudo, especialmente em relação ao contexto português contemporâneo (2005-2018), mais especificamente de obras em que foi diretor artístico e/ou cenógrafo.

¹⁰ *Deus Ex Machina* (ou *aerorema*, ou *mechane*) é uma expressão em latim que significa literalmente “deus surgiu da máquina” ou “deus que desce numa máquina”, sendo utilizada para definir uma solução inesperada/mirabolante (magicamente providenciada por uma divindade), tendo surgido no teatro na Grécia Antiga, quando muitas peças terminavam com uma divindade/força sobrenatural personificada, surgindo (metaforicamente) no palco, para resolver impasses ou momentos de tensão, na encenação. (Pimenta, 2022, pp. 35-36; Priberam Informática, s.d.c).

¹¹ Richard Wagner (1813-1883), poeta e compositor alemão, designava as suas óperas por *Gesamtkunstwerk* [obra de arte total, em português], que reunia várias linguagens artísticas numa só peça de teatro, completando-se, necessariamente, umas às outras. Para Wagner, o teatro representava a arte mais completa. (Pimenta, 2022, p. 51; Porto Editora, s.d.w).

¹² Fillipo Marinetti (1876-1944), escritor italiano, fundador e promotor do Movimento Futurista, ou Futurismo, considerado o movimento pioneiro das vanguardas artísticas do século XX. (Porto Editora, s.d.j).

¹³ Erwin Friedrich Maximilian Piscator (1893-1966) foi um dramaturgo, diretor e produtor teatral alemão que, junto com Bertolt Brecht, considerado um dos expoentes do teatro épico, um género que privilegia o contexto sócio-político do drama, e criador do teatro documentário. (Encyclopaedia Britannica, 1998).

¹⁴ Alfréd Radok (1914-1976) foi um diretor de teatro e cinema checo, considerado uma das mais importantes personalidades da cultura checa do século XX. Fundou o grupo *Laterna Magika*, em 1958, com o cenógrafo checo Josef Svoboda, tendo sido diretor de cena e diretor artístico no projeto. (Monoskop, 2014).

¹⁵ Josef Svoboda (1920-2002) foi um artista e cenógrafo checo, mais conhecido por ser co-fundador do grupo *Laterna Maqika*, que se celebrou pela conjugação de pantomima, dança, música e luz, sem recurso à palavra, o que deslumbrou o público da exposição Mundial de Bruxelas, durante a sua primeira aparição pública. (Porto Editora, s.d.o).

¹⁶ Robert Le Page (1957-) é um artista multidisciplinar, ator, guionista e cineasta canadiano, cujas obras originais, contemporâneas e únicas (inspiradas na história recente), que têm sido aclamadas pela crítica internacional, transcendem fronteiras e desafiam os padrões da escrita cénica, nomeadamente através da utilização de novas tecnologias. (Ex Machina, 2020).

Outro dos pontos referidos por Pimenta (2022) é o recurso, em teatro (assim como acontece em dança), das tecnologias de som e de imagem, abordando a sua importância tanto para a construção cénica, como para a percepção da obra, por parte do público.

Adoptou-se, por isso, neste trabalho, o termo *Perform-Tech* (*Performance-Tecnologia*), sendo *Perform* de *Performing Arts*, e *Tech*, de *technology* (termos em inglês), para referenciar de forma mais abrangente as artes performativas como uma área *umbrella*, no que concerne à sua interseção e relação com as novas tecnologias, e as propostas artísticas daí resultantes, nas suas várias formas de inclusão.

1.1 As novas linguagens emergentes: multimédia e interação humano-computador

A multimédia e a interação humano-computador são dois pontos essenciais para compreender a evolução tecnológica, desde os anos 80 do século XX, até à atualidade, e a sua relação com a transformação da sociedade humana, hoje em dia interligada em rede, através da *Internet* e da *World Wide Web* (WWW), facto que, consequentemente, também tem transformado as várias áreas artísticas, inerentes à capacidade criativa humana.

Para perceber como se têm processado estas novas linguagens emergentes, bem como a razão da sua interseção com as artes performativas, assim como os processos criativos e as propostas artísticas daí resultantes, ou seja, (*Perform-Tech*) é preciso, em primeiro lugar, termos presentes os conceitos de Tecnocultura, Ciberespaço e Cibercultura, como referências e enquadramentos da tecnologia, face à vivência e cultura humanas, e meios de processamento e de digitalização de informação. Segue-se o conceito de multimédia - o que são media digitais e as suas características e possibilidades tecnológicas que surgiram ao longo do século XX, em particular a Interatividade Humano-Computador (IHC), e de outras formas de mediação tecnológica dela derivadas, como a Inteligência Artificial (IA), a Realidade Virtual (RV), a Realidade Mista (RM), a Realidade Aumentada (RA), o 3D e a Holografia -, que continua em evolução, permitindo novas formas de exploração, através das possibilidades que oferecem, tanto técnicas como criativas, no contexto da sua utilização nas artes performativas.

Enquadram-se assim, a multimédia e os media digitais e tecnológicos, no contexto de evolução artística do meio performático, através da intermedialidade¹⁷, sem esquecer a questão de mudança ou alteração de paradigmas clássicos das artes performativas, ligados ao corpo, à linguagem, ao gesto, ao sentido, à consciência, ao espaço e à comunicação (na dança, *performance* e teatro), como consequência inerente dos processos de experimentação, adaptação e integração de tecnologias em cena, particularmente o som, e a imagem, estática ou em movimento.

1.1.1 Conceitos de Tecnocultura, Ciberespaço e Cibercultura

Por Tecnocultura entende-se como sendo a atual estrutura da sociedade humana, onde toda a experiência de realidade se tornou tecnológica, devido à utilização corrente de ferramentas tecnológicas, e de media digitais. Como alertou André Lemos (2008), no seu livro *Cibercultura, tecnologia, e vida social e na cultura contemporânea*, “[...] este novo sistema técnico vai afetar a vida quotidiana de forma radical com a formação e planetarização da sociedade de consumo e do espetáculo” (Lemos, 2008, p. 52).

A convergência entre cultura e técnica é uma realidade já desde o século XX, sendo que várias áreas da prática contemporânea, no século XXI, segundo João Marques Carrilho et al. (2019), na abertura do seu livro *Fundamentos e Imersão – Ensaaios sobre técnica*, “[...] estão a ser substituídos, complementados e articulados pelos media digitais, e estão a emergir novos domínios inteiramente mediados pela tecnologia [...]” (Carrilho et al., 2019). Nesta obra, que reúne textos de seis autores, abordam-se temáticas e problemáticas da digitalização, de domínios conexos como a ecologia dos media (Jussi Parikka), o fundamento sónico nos novos ambientes imersivos (Luís Cláudio Ribeiro), as relações entre arquivo e memória (Wolfgang Ernst), a fotografia e a modernidade (José de Miranda), e as dimensões cósmicas do som e a consciência humana (João Marques Carrilho), com o propósito de mapear problemáticas e “[...] desenhar contraposições, [...] contradições, [...] intersecções e [...] paralelismos que existem ao adoptar uma ou outra

¹⁷ Qualidade do que é intermedial; condição da prática comunicacional que se desenvolve em diferentes suportes ou meios de comunicação. (Porto Editora, s.d.n).

[perspetiva], [...] [de] uma forma distinta de compreender as relações entre técnica, cultura e sociedade” (Carrilho et al., 2019, p. 5).

Como Ciberespaço entende-se o espaço virtual da *World Wide Web* (WWW¹⁸), aplicando-se a um sistema de documentos em hipermédia¹⁹ executado na *Internet*, abrigando conteúdos como vídeos, sons, hipertextos²⁰ e imagens, que podem ser consultados através de um programa de computador (*software*, em inglês), chamado de navegador (como o *Internet Explorer*, *Google Chrome*, entre outros), que permite descarregar informações (chamadas “documentos” ou “páginas”), de servidores *web* (ou “sítios”) e mostrá-los no ecrã do utilizador. Este pode seguir as hiperligações na página – ato que é comumente designado de “navegar” na Web –, para outros documentos, ou mesmo enviar informações de volta para o servidor, para interagir com ele.

Segundo descreveu Pierre Lévy (1999), filósofo, sociólogo e investigador em ciência da informação e da comunicação, e pioneiro nos estudos sobre o impacto da *Internet* na sociedade, o ciberespaço é, portanto:

[...] o meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. [...] não apenas [como] [...] infraestrutura material de comunicação digital, mas também [como] [...] universo oceânico de informações que [...] abriga, assim como os seres humanos que navegam[,] e alimentam esse universo. (Lévy, 1999, p. 17).

O desenvolvimento da cultura da *Internet* ou Cibercultura, ou seja, da cultura digital, resulta do aparecimento da micro-informática nos anos 70 do século XX, da convergência tecnológica e do estabelecimento do PC (sigla de *Personal Computer*, em inglês), e foram vários os autores que se debruçaram sobre o estudo deste fenómeno. Em termos de conceitos de Cibercultura, apresentam-se aqui os de dois autores, Lévy (1999) e Lemos (2008), que refletem abordagens semelhantes: para o primeiro, Cibercultura é o “[...] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de

¹⁸ Sigla do inglês *World Wide Web*, que significa rede mundial, sendo um sistema de interligação de documentos e recursos, através da *Internet* = *WEB*. (Priberam Informática, s.d.j).

¹⁹ Hipermédia é o suporte de difusão de informação, apresentada sob a forma de texto, gráficos, áudio ou vídeo, num sistema de hipertexto. (Priberam Informática, s.d.d).

²⁰ Hipertexto é uma sequência de texto que permite a remissão para outra localização - documento, ficheiro, página da *Internet*. (Priberam Informática, s.d.e).

pensamento e de valores, que se desenvolvem conjuntamente com o crescimento do ciberespaço [...]” (Lévy, 1999, p. 17) e para o segundo, é a “[...] cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais (ciberespaço, [...], [...] processos de virtualização, etc.) [que] vai criar uma nova relação entre a técnica e vida social[,] que chamamos de cibercultura” (Lemos, 2008, p. 15).

A comunicação humana, na era da cibercultura, passa inevitavelmente pela utilização de meios digitais *online*, através da *World Wide Web* (WWW), plataforma que veio permitir a globalização de partilha de conhecimentos, e de diversos tipos de conteúdo, nomeadamente artísticos e culturais. No entanto, há quem defenda que o desligar do mundo real e a passagem para o digital e virtual, tem vindo a afetar a forma como os seres humanos se relacionam uns com os outros, desligando-se de uma conexão real, do corpo real, em prol de uma vivência/existência virtual, numa sociedade cada vez mais acelerada e digitalizada. Lévy (1998), na sua obra *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*²¹, contrapõe, no entanto, que:

A virtualização do corpo não é, uma forma de desencarnação, mas uma recriação, reencarnação, multiplicação, vetorização e heterogénese do humano. No entanto, a fronteira entre heterogénese e alienação, atualização, virtualização [...] nunca é claramente definida. Este limite incerto deve ser constantemente estimado e avaliado pelo indivíduo, para ajudar a determinar como conduzir a sua vida, e pela sociedade, para determinar como estruturar as suas leis.²² (Lévy, 1998, p. 44)

Para Lévy, o corpo virtualizado assume-se como uma extensão do corpo real, um hipercorpo com características híbridas e, globalizado, uma continuação do “eu” real, tendo em conta que o indivíduo passa por reconstruções (tanto físicas como mentais) ao longo da sua vida, devido a fatores externos ao seu corpo (estímulos físicos, por exemplo, quando fazemos exercício, como nos alimentamos), assim como a processos internos (evolução do conhecimento e da personalidade).

²¹ *Tornando-se virtual: A realidade na Era Digital*, em português (tradução livre da autora).

²² Tradução da autora, do original em inglês: *The virtualization of the body is therefore not a form of disembodiment but a re-creation, a reincarnation, a multiplication, vectorization, and heterogenesis of the human. However, the boundary between heterogenesis and alienation, actualization and commodity reification, virtualization and amputation, is never clearly defined. This uncertain boundary must constantly be estimated and evaluated by the individual, to help determine how to conduct his life, and by society, to determine how to structure its laws.* (Lévy, 1998, p. 44).

1.1.2 Multimédia: definição, processos, suportes e aspetos de evolução tecnológica

Antes de mais, é preciso entender-se o conceito de multimédia, para se compreenderem os processos, suportes e outros aspetos de evolução tecnológica, alguns dos quais que se interligaram a várias áreas artísticas, entre elas a cinematografia, a vídeo-arte, e várias expressões artísticas das artes performativas, como já mencionado anteriormente, como é o caso de aspetos Interação Humano-Computador (IHC), da Inteligência Artificial (IA), da Realidade Virtual (RV), da Realidade Mista (RM), da Realidade Aumentada (RA), do 3D, e da Holografia.

Em termos do que pode ser considerado multimédia, Nuno Ribeiro (2012), no seu livro *Multimédia e Tecnologias Interativas*, apresenta as diferentes definições e utilizações do termo, uma vez que este “[...] pode ser utilizado quer como substantivo (com dois géneros), quer como adjetivo, sendo este último a utilização mais comum.” (Ribeiro, 2012, p. 3). Por exemplo, ao afirmar que “a multimédia é um novo meio tecnológico”, onde palavra é utilizada como um substantivo do género masculino, e na expressão “tecnologia multimédia”, onde tem função de adjetivo.

Para Rafael C. Gonzalez e Richard E. Woods, no seu livro *Processamento de Imagens Digitais* (2000), e Rúben Gonzalez (2000), no seu artigo intitulado *Disciplining Multimedia*, a designação multimédia é também utilizada frequentemente em múltiplos contextos, por exemplo, como adjetivo, facto também indicado por François Fluckiger (1995, como citado em Ribeiro, 2012) - mercado multimédia, aplicação multimédia, tecnologia multimédia, placa multimédia, rede multimédia, serviço multimédia, produto multimédia (Ribeiro, 2012, p. 3) -, resultando numa dificuldade acrescida da definição do conceito de Multimédia, tendo em conta a própria forma ou suporte de processamento de conteúdos, e subentende que o processamento ou recuperação da informação, se faz de forma multisensorial para o ser humano: “[a] Multimédia não pode ser experimentada sem a tecnologia, pois é a tecnologia que cria a experiência – [a] multimédia não se limita à mensagem, mas é igualmente uma função do meio, isto é, da tecnologia” (Gonzalez, 2000, p. 73).

Ribeiro (2012), considera, numa primeira abordagem, como multimédia²³, toda a transmissão de informação que implica a existência de vários meios entre emissor e recetor, para passar uma mensagem, sendo considerados como produtos multimédia os jornais, as revistas, os livros (em papel ou formato digital) e as emissões de televisão, ou seja, a utilização de um meio de comunicação multimodal, num sentido lato (Ribeiro, 2012, p. 5). Já tendo em conta o âmbito do recurso a tecnologias da informação e comunicação, e a sua evolução ao longo do século XX e no século XXI, define-se hoje, como multimédia ou, melhor, multimédia digital, a utilização diversificada de meios, como texto, gráficos, imagens, vídeo e áudio que, quando processados por computador, permitem criar, manipular, armazenar, transmitir, e pesquisar conteúdos (Ribeiro, 2012, p. 6).

Ainda segundo Ribeiro, existem diversas definições do conceito multimédia (digital), de acordo com o âmbito em que estas se referem. Por exemplo, a de Fluckiger (1995, como citado em Ribeiro, 2012), apresentado no seu livro *Understanding Network Media*²⁴, e a de Nigel Chapman e Jenny Chapman (2000, ibidem), na obra *Digital Multimedia*²⁵, em termos do que é multimédia, com a qual Ribeiro concorda, ao designá-la como:

[...] a combinação, controlada por computador, de texto, gráficos, imagens, vídeo, áudio, animação e qualquer outro meio, pelo qual a informação possa ser representada, armazenada, transmitida e processada sob a forma digital, em que existe pelo menos um tipo de media estático (texto, gráficos ou imagens) e um tipo de media dinâmico (vídeo, áudio ou animação). (Ribeiro, 2012, p. 10)

²³ Termo que provém da língua inglesa, *Multimedia*. Através do estudo etimológico da palavra multimédia, conclui-se que esta é composta por duas partes, multi e media, ambas resultantes de palavras latinas. Multi tem origem na palavra *multus*, significando múltiplo ou numeroso. Media é o plural da palavra *medium* e significa meio ou centro. Tendo em atenção a origem da palavra multimédia, e o significado de cada uma das suas partes, pode-se afirmar que significa múltiplos meios. (Porto Editora, s.d.s; Priberam Informática, s.d.f).

²⁴ *Multimedia means 'multiple intermediaries' or 'multiple meanings'. As 'intermediary' the word multimedia can be used as a noun ("multimedia is a new technological field..."), but is often used as an adjective ("a multimedia document")*. (Fluckiger, 1995, p. 4). Tradução da autora: "Multimédia significa 'múltiplos intermediários' ou 'múltiplos significados'. Como 'intermediário' a palavra multimédia pode ser utilizada como um substantivo ("multimédia é um novo campo tecnológico..."), mas é frequentemente utilizada como um adjetivo ("um documento multimédia").

²⁵ *Any combination of two or more media, represented in a digital form, sufficiently well integrated to be presented via a single interface, or manipulated by a single computer program*. (Chapman & Chapman, 2000, p. 12). Tradução da autora: "Qualquer combinação de duas ou mais mídias, representadas em formato digital, suficientemente bem integradas para serem apresentadas através de uma única interface, ou manipuladas por um único programa de computador".

Para outros autores, como Minoli e Keinath (1994, como citado em Ribeiro, 2012), multimédia define-se como sendo uma tecnologia:

[...] interdisciplinar, orientada para as aplicações, que capitaliza na natureza multissensorial dos seres humanos e na capacidade de armazenamento, manipulação e transmissão de informação não numérica dos computadores, tais como vídeo, gráficos e áudio[,] complementada com informação numérica e textual. (Ribeiro, 2012, p. 10).

O processamento dos conteúdos multimédia implica a utilização de um computador, que permite o processamento de um grande volume de dados digitais, ou outros suportes como *tablets*, *smartphones*, ou CDs, DVDs e *BlueRays*, *pen drives* ou cartões de memória, e também abrange as ferramentas de informática (programas – *softwares*), que permitem a manipulação de dados e realização de conteúdos (apresentações, vídeos, imagens digitais) (Ribeiro, 2012).

Fluckiger (1995), Chapman e Chapman (2000), Javier Diaz-Nocy (2009), assim como Ribeiro (2012), indicam que, em termos de tipos de multimédia, podemos subdividi-la ao nível da sua natureza espaço-temporal, origem, interação e divulgação e tipo de base; a este nível, podem-se decompor nos seguintes tipos: hipertexto, estáticos, dinâmicos e imersivos: o hipertexto é o texto com ligação a conteúdos (*hyperlink*, em inglês); os estáticos reúnem elementos de informação independentes do tempo, alterando apenas a sua dimensão no espaço (como textos e gráficos); os dinâmicos agrupam elementos de informação dependentes do tempo (como o áudio e a animação). Nestes casos, uma alteração - no tempo, da ordem de apresentação dos conteúdos -, conduz a alterações na informação associada ao respetivo tipo de média dinâmico. Os imersivos reúnem elementos de informação interativa, em ambientes 3D, por conseguinte devem ser transmitidos e processados em tempo real, para melhor experiência possível do utilizador.

No que concerne à sua origem, os tipos de multimédia são organizados naqueles que são capturados, aqueles que resultam de uma recolha do exterior para o computador, e nos que são sintetizados, que são produzidos pelo próprio computador através da utilização de

*hardware*²⁶ e *software* específicos (Fluckiger, 1995). Ao nível da capacidade de interação, a multimédia divide-se em linear, não-linear: na do tipo linear, o utilizador não tem qualquer forma de controlo no desenrolar do processo (por exemplo, assistir a um filme ou um vídeo), enquanto que, na multimédia não-linear, oferece interatividade com o utilizador – como nos jogos de computador (Ribeiro, 2012).

Relativamente ao modo de divulgação de conteúdos multimédia, podemos encontrar dois tipos, *online* e *offline*, por conseguinte *online* implica a disponibilidade de uso imediato dos conteúdos multimédia, efectuada por exemplo, através da utilização de uma rede informática local ou da *World Wide Web (WWW)*; por sua vez, a divulgação *offline* é realizada recorrendo a suportes de armazenamento, na maioria das vezes, do tipo digital (Chapman & Chapman, 2000).

Relativamente a processos, suportes e aspetos das tecnologias digitais, é importante agora então falar em Interação Humano-Computador (IHC) e Interface Humano-Computador (IHC), seguindo-se a apresentação dos conceitos de Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA), Realidade Mista (RM), Inteligência Artificial (IA), e de Holografia.

A Interação Humano-Computador define-se, de forma geral, como sendo o estudo, projeto e implementação de *software* e desenvolvimento de *hardware*, para ser usado diretamente com utilizadores, através de uma interface²⁷, sendo uma área interdisciplinar que relaciona a ciência da computação com as artes, o design, a ergonomia, a psicologia, a sociologia, a semiótica, a linguística, e outras áreas afins. Pode-se então afirmar, que é toda e qualquer ação produzida por um ser humano, exercida num aparelho tecnológico, através de uma interface, e donde se obtém uma reação do mesmo, pré-programada. A IHC surgiu na década de 80 do século XX, e aplica-se a telemóveis, computadores, televisões, bem como a todos os aparelhos que tenham base de programação informática e *chips* na sua

²⁶ *Hardware* define-se como sendo equipamento informático, como o conjunto dos elementos físicos de um computador, nomeadamente o dispositivo principal e periféricos, como o teclado, o ecrã, e a impressora, por oposição aos programas, regras e procedimentos utilizados (*softwares*). (Porto Editora, s.d.h).

²⁷ Interface é um elemento ou dispositivo de ligação entre sistemas, portanto também pode ser um ambiente de interação entre o utilizador e um sistema operativo, que representa programas, ficheiros e opções através de ícones, menus e caixas de diálogo no ecrã. (Porto Editora, s.d.m).

composição de *hardware*. A área de IHC iniciou-se com Donald Norman²⁸ (1935-), psicólogo cognitivista, que trabalhou o conceito de usabilidade tecnológica em relação ao ser humano, sendo possível, segundo este, citar três ondas durante a história da área de IHC: a primeira onda é voltada para os fatores humanos, com foco no indivíduo e no estudo do utilizador como um conjunto de mecanismos de processamento de informação; a segunda onda mantém-se direcionada para os fatores humanos, mas tem foco em grupos, e finalmente, a terceira onda, focada nos aspetos culturais e estéticos, e na expansão do cognitivo ao emocional, onde nos encontramos atualmente (Norman, 1998).

A Interface Humano-Computador (também sob a sigla de IHC), por sua vez, e aqui com ênfase na palavra interface, implica a relação direta de manipulação de um sistema por parte do utilizador, ou seja, aquele que permite fisicamente essa manipulação, seja através de um *hardware* (dispositivo físico) ou de um programa de computador que controla a ação (componentes virtuais). Com a evolução tecnológica, particularmente a partir da última década do século XX, as aplicações da IHC tornaram-se múltiplas, através de superfícies tácteis reativas, como as que existem, por exemplo, nos *smartphones*, *tablets*), comandos de voz (como a ALEXA²⁹), sistemas de casa inteligente, entre outros.

A Inteligência Artificial (doravante denominada de IA) é um campo multidisciplinar que abrange várias aplicações e áreas de investigação, como ciências da computação, matemática e estatística, *machine learning* (aprendizagem da máquina, em português), ciência cognitiva, neurociência computacional, filosofia da mente, e linguística computacional. Segundo autores como Haugeland (1985, como citado em Gomes, 2010), Kurzweil (1990, *ibidem*), e Charniak e Mcdermott (1985, *ibidem*), a IA pode ser definida de acordo com quatro linhas de pensamento, relativamente a sistemas computacionais: sistemas que pensam de forma semelhante aos humanos - “O novo e interessante esforço para fazer os computadores pensarem [...] máquinas com mentes, no sentido total e literal” (Haugeland, 1985); sistemas que trabalham semelhantemente aos humanos - “A arte de

²⁸ Donald Norman é professor emérito de ciência cognitiva na Universidade da Califórnia em San Diego, e professor de ciência da computação na Universidade *Northwestern*, e os seus trabalhos são na maioria na área de engenharia de usabilidade e de design centrado no utilizador. Também leciona na Universidade de *Stanford*, e é membro do corpo editorial da Enciclopédia *Britannica*. (Ribeiro, 2022).

²⁹ A ALEXA é um sistema de assistência de voz virtual da *Amazon Echo Dot* (com vários modelos disponíveis), disponibilizado a partir de 2014, que integra tecnologia de reconhecimento de voz, o que permite responder aos comandos de voz do utilizador, sendo capaz de aprender e evoluir com o uso. (Miled, 2022).

criar máquinas que executam funções que exigem inteligência[,] quando executadas por pessoas” (Kurzweil, 1990); sistemas que pensam de forma racional - “O estudo das faculdades mentais pelo seu uso de modelos computacionais” (Charniak e Mcdermott, 1985); e sistemas que trabalham racionalmente - “A Inteligência Computacional é o estudo do projeto de agentes inteligentes” (Gomes, 2010, p. 235).

O termo IA remete-nos quase imediatamente para algo tirado da ficção científica, tanto na literatura, como no cinema, onde a IA tem sido abordada sob a forma de diferentes narrativas, apesar do ponto comum que pode ser apontado essencialmente para alertarem para os perigos da mesma, para a humanidade³⁰. Na série de filmes *Terminator*³¹ (1984, 1991, 2003, 2009, 2015, 2019), temos a inteligência artificial (a *Skynet*), e os modelos da série *T800*³², biomecanóides. Em *The Matrix*, outra série de filmes (1999-2021) dos irmãos Andy e Larry Wachowski, apresenta-se um futuro sombrio para a humanidade, controlada por máquinas, escrava das inteligências artificiais e presa numa realidade virtual (a *Matrix*), onde *Thomas Anderson* (Neo), um programador informático, interpretado pelo ator Keanu Reeves, é a única esperança de salvação. No filme *Transcendence* (2014), de Wally Pfister, a personagem *Dr. Will Caster*, interpretado pelo ator americano Johnny Depp, é um cientista especialista em inteligência artificial, obcecado com a ideia de produzir o sistema perfeito, capaz de sensibilidade e consciência coletiva, uma espécie de *Frankstein* pós-moderno, que resolve aplicar em si mesmo, após ser vítima de um atentado, a única solução para preservar a sua mente (IMDb, 2023).

Ao pensarmos em IA, também a relacionamos com os robôs – presentes em filmes como *Metropolis* (1927), do realizador austríaco Fritz Lang, filme mudo expressionista de ficção científica, considerado um clássico e um dos primeiros filmes do seu género, por ser um dos primeiros a apresentar robôs humanóides, e que veio posteriormente a inspirar vários filmes posteriormente, especialmente no género de ficção científica, como *Blade Runner* (1982), obra prima do realizador americano Ridley Scott, considerado um dos

³⁰ James Cameron, realizador dos dois primeiros filmes da saga *Terminator*, já havia avisado, em 1984, quando a IA ainda não passava de uma ideia de ficção científica, para os perigos da mesma. (Tinoco, 2023).

³¹ O Exterminador Implacável, em português. Os primeiros dois filmes foram realizados por James Cameron, e os seguintes por realizadores diferentes.

³² O modelo da série T800, biomecânico, interpretado pelo ator Arnold Schwarzenegger, apresenta um endoesqueleto metálico e órgãos artificiais, mas pele e aspeto exterior humano, assim como um “cérebro” CPU - processador de rede neural -, ou *learning computer*, desenvolvido pela Cyberdyne Systems. (Terminator Wiki, s.d.).

melhores filmes deste gênero³³ (Porto Editora, s.d.r e s.d.d). Ainda, a saga *Star Wars* (1977-1983, 1999-2005), de George Lucas, onde temos dróides, como R2-D2 e 3CPO (este claramente inspirado no robô de Lang), e *mouse-droids*, entre outros³⁴ (Richau, 2021; IMDb, 2023).

Em *Blade Runner* (1982), assim como na sua sequência, *Blade Runner 2049* (2017), esta dirigida por Denis Villeneuve (Fernandes, 2017), temos andróides³⁵, denominados de Replicantes³⁶ (*replicants*, em inglês), criados pela Tyrel Corporation, cujos modelos mais avançados, quase indistinguíveis dos humanos, são os Nexus 6. O filme de ficção científica numa estética *neo-noir*, que tem banda sonora de Vangelis, foi baseado no romance de ficção científica de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep*, de 1968. A história narra a crise moral de um caçador de recompensas, (*Rick Deckard*, interpretado por Harrison Ford), que persegue *Replicantes*, na cidade de São Francisco (E.U.A.) no ano de 2019, num ambiente pós-nuclear, e que se apaixona por um deles, *Rachel* (interpretada por Sean Young), que não sabe que é um androide (Porto Editora, s.d.d; Fernandes, 2017; IMDb, 2023).

Já relativamente à combinação entre robôs e inteligência artificial no cinema, são de nomear as personagens *Andrew*, um robô doméstico (NDR-114), em *The Bicentennial Man*, filme de 1999 do realizador Chris Columbus, e *Sonny*, em *I, Robot* (2004), filme de Alex Proyas. *I, Robot* baseou-se na coletânea literária homónima, publicada em 1950, de contos de Isaac Asimov, escritor americano de ficção científica, e conta a história de um robô acusado de matar o seu criador, perseguido por um polícia, interpretado pelo ator americano Will Smith, que começa a adquirir independência emocional e de pensamento (IMDb, 2023). Temos depois *Data*, um andróide masculino autoconsciente, sábio,

³³ A par com o filme *E.T. the Extra-Terrestrial* (E.T. O Extra-Terrestre, em português), do realizador Steven Spielberg, lançado também em 1982. Este ultrapassou na bilheteira *Blade Runner*, tornando-se um sucesso imediato, enquanto o segundo só viria a ser considerado já nos anos 90, com a sua versão *directors cut* de 1993 e lançamento em VHS (*home vídeo*), e a sua descoberta por uma nova geração, como o filme de culto de ficção científica que é atualmente. (Fernandes, 2017).

³⁴ Ao todo, são identificáveis pelo menos 20 modelos diferentes de dróides na saga *Starwars*, tanto nos filmes, como nas várias séries que têm sido realizadas nos últimos anos. (Richau, 2021).

³⁵ Andróides são robôs humanóides ou outros seres artificiais geralmente feitos de um material que se assemelha à carne e pele humana, que lhes permite passar por humanos. (Priberam Informática, s.d.a).

³⁶ O termo aqui aplica-se por serem réplicas humanas perfeitas, quase indistinguíveis dos verdadeiros humanos, sendo usado um teste, pelos *Blade Runners*, o *Vöight-Komppf*, para detetar, especialmente nos modelos mais avançados, os Nexus 6, o mesmo que *Deckard* usa em *Rachel*, levando-a a descobrir que afinal, é um andróide. (Blade Runner Fandom, s.d.).

senciente e anatomicamente totalmente funcional, segundo oficial e diretor de operações a bordo da nave da Federação *USS Enterprise-D* e mais tarde da *USS Enterprise-E*, na série *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994); *David*, um menino-robô criado pela empresa Cybertronics, programado para amar, adoptado por um funcionário da empresa e pela sua esposa, para substituir o seu filho em coma, em *A.I. Inteligência Artificial* (2001), de Steven Spielberg; *David 8*, em *Prometheus* (2012), e *Alien Covenant* (2017), ambos filmes do diretor Ridley Scott, um andróide que serve como mordomo, homem de manutenção e filho substituto de seu criador, Peter Weyland, o fundador da Weyland Corporation, e *Ava*, uma robô humanoíde dotada de inteligência artificial em *Ex-Machina: Instinto Artificial* (2014), de Alex Garland, para nomear alguns dos exemplos mais conhecidos, é também já uma realidade na contemporaneidade (IMDb, 2023).

O *Robot Thespian*³⁷ e a *Robot Sophia*³⁸ são, atualmente, exemplos reais desta realidade - da existência e interatividade entre humano, e inteligência artificial robotizada, com aspeto “humano”. A IA também já existe noutras formas, e é disponibilizada ao público em geral, em aplicações como os *chatbots*³⁹, onde são produzidas respostas a perguntas predefinidas, através de geradores de texto com IA, como o *ChatGPT*⁴⁰, que tem vindo a ser aperfeiçoado, ao longo das suas várias versões (já vai na 4.^a), e geradores de imagem e vídeo com IA, como é o caso do DALL E⁴¹, *Midjourney*⁴² e *DreamStudio*⁴³, entre

³⁷ O *Robot Thespian* é um robô-ator humanoíde, desenvolvido pela Engineered Arts. Em 2020 foi entrevistado na televisão portuguesa (RTP), pelo jornalista João Catalão. Esteve presente no evento *Cognitivopolis*, realizado na Ilha da Madeira, em 2013, que decorreu no Centro das Artes da Calheta – Casa das Mudanças (atual MUDAS – Museu de Arte Contemporânea da Madeira). (Público P3, 2013; RTP, 2020; Engineered Arts, 2022).

³⁸ A *Sophia* é um robô humanoíde desenvolvido pela empresa Hanson. Robotics, de Hong Kong, capaz de reproduzir 62 expressões faciais e foi projetado para aprender, adaptar-se ao comportamento humano e trabalhar com seres humanos. Em outubro de 2017, tornou-se o primeiro *robot* a receber a cidadania de um país, a Arábia Saudita. (Eveo, s.d.; Hanson Robotics, 2024).

³⁹ *Chatbot* é um programa informático que tenta simular a conversação de um ser humano, ao responder às questões de tal forma que as pessoas que o utilizam tenham a impressão de estar conversando com outra pessoa, e não com um programa de computador. (Cambridge University Press, s.d.a).

⁴⁰ O *ChatGPT* é uma ferramenta para processamento de linguagem natural desenvolvida pela OpenAI. A plataforma é capaz de responder a perguntas sobre os mais variados assuntos, resolver problemas lógicos e fornecer soluções adequadas aos *inputs* que recebe por meio de mensagens com contexto, simulando uma conversa. (OpenAI, 2024b).

⁴¹ Aplicativo de geração de imagens com IA, que possibilita criar imagens realistas e artísticas através do *input* de uma descrição escrita, designada de *prompt* (*software freeware*). (OpenAI, 2024a).

⁴² Aplicativo de geração de imagens com IA, que funciona da mesma forma que o DALL E, através do *input* de texto, para gerar imagens (*software pago*). (Midjourney, 2024).

⁴³ Aplicativo da *Stability.ai*, é uma ferramenta de imagem alimentada por IA que ajuda os criadores a gerar, editar e expandir suas imagens. (Dreamstudio, 2024).

outros que existem (tanto em *open source*, como pagos) que permitem gerar conteúdos visuais (imagem estática, animação, ou vídeo), através de *inputs* específicos dados pelo utilizador. Estas aplicações implicam processos de *machine learning*⁴⁴ (aprendizagem da máquina, em português), de modo a proporcionar resultados cada vez mais complexos e similares ao pensamento e ação humana.

Figura 1

Refik Anadol, *Unsupervised*, parte do seu projeto *Machine Hallucinations*, iniciado em 2016



Nota: Imagem adaptada pela autora, obtida em <https://refikanadol.com/works/unsupervised/>

Um exemplo recente de um artista que recorre a esta tecnologia, na criação das suas obras, é Refik Anadol⁴⁵ (1985-), com o seu projeto *Machine Hallucinations*, iniciado em 2016, e através da sua obra *Unsupervised* (vide figura 1), a primeira obra do género, produzida através de geração de imagem com recurso à IA, a ser apresentada num espaço museológico - no MOMA, em Nova Iorque (E.U.A.), em 2022 (Refik Anadol, 2024, MoMa, 2023a e 2023b). A obra foi, entretanto, adquirida pelo museu, entre outras de arte

⁴⁴ *Machine learning* (ML) é um ramo da inteligência artificial, especificamente um método de análise de dados, que permite a automatização de respostas, baseado na ideia de que os sistemas podem aprender através dos dados fornecidos, identificar padrões e tomar decisões, com uma reduzida intervenção humana. (Cambridge University Press, s.d.b).

⁴⁵ Refik Anadol é um artista turco-americano reconhecido internacionalmente, na área dos media, mais conhecido pelos seus trabalhos artísticos com recurso à IA e *machine-learning*, abordando os desafios e as possibilidades que a computação ubíqua impôs à humanidade, e o que significa ser humano na era da IA. (Anadol, 2024).

digital, para fazer parte da sua coleção permanente (Lee, 2023). Anadol leva o público a experimentar uma viagem pela fusão da arte com a inteligência artificial, demonstrando como a tecnologia está a tornar-se uma poderosa ferramenta para ampliar os horizontes da expressão artística, ao criar obras de arte visual dimensionalmente impressionantes, que desafiam as fronteiras da criatividade e da percepção, geradas através de algoritmos e aprendizagem da máquina (*machine learning*), com recurso à IA (neste caso, através do acesso da IA à base de dados das obras do MOMA), e proporcionando experiências verdadeiramente imersivas para o público (MoMa, 2023a e 2023b).

O que é Realidade Virtual (RV)? Segundo Romero Tori et al. (2006), no seu livro *Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Realidade Aumentada*, em termos de características gerais ou aspetos tecnológicos, existem várias definições dadas por diversos autores, ao longo dos anos, desde as mais simples às mais complexas, como é o caso de Grigore Burdea e Philippe Coiffet (1994), John Vince (1995, 2004), Cláudio Kirner (1996), e William R. Sherman (2003), sendo a definição base apresentada como aquela com maior consonância, entre alguns deles, a de ser:

[...] uma interface avançada para aplicações computacionais, que permite ao [utilizador] movimentação (navegação) e interação em tempo real, [num] ambiente tridimensional, podendo fazer uso de dispositivos multisensoriais, para atuação ou *feedback* [...] (Tori et al., 2006, p. 7).

O termo Realidade Virtual (RV) surgiu no final dos anos 80, pelo artista e engenheiro informático americano Jaron Lanier (1960-), sendo:

[...] a interação do utilizador com o ambiente virtual [...] um dos aspetos mais importantes da interface[,] e está relacionada com a capacidade do computador detetar as ações do [utilizador,] e reagir instantaneamente, modificando aspetos da aplicação. (Tori et al., 2006, p. 6).

Ou seja, a realidade virtual pressupõe-se que seja uma experiência interativa e imediatamente reativa para o utilizador, possibilitando a este a construção da sua própria narrativa, de acordo com o espaço virtual pré-construído que explora. Exemplos de realidade virtual são o cinema 3D, os videojogos e o vídeo 360°, podendo ou não, ser feita com recurso a óculos ou capacetes apropriados e sensores, para permitir que a experiência seja mais imersiva para os utilizadores. Nos vídeo-jogos, o utilizador, sobre a forma de um

avatar⁴⁶, pode explorar o mundo e cenários que este apresenta, e interagir com objetos e outros avatares (jogadores reais), assim como com os *NPCs* (sigla de *Non-Player Characters*, ou *Personagem Não Jogável*, em português), que não podem ser controlados pelos jogadores, e que geralmente têm funções pré-programadas no jogo (chamadas rotinas) – como dar uma solução ao jogador para um problema, ou ter um objeto que este necessita para completar uma tarefa, uma busca pré-determinada (*quest*, em inglês) (Folter, 2022).

O vídeo 360° apresenta diferentes vertentes de aplicação, sendo uma delas (talvez a mais usual) as visitas virtuais a edifícios, muito usada por imobiliárias, para apresentar e vender propriedades, sendo outra a criação de galerias virtuais de museus, que permitem visitar as coleções dos mesmos e navegar pelo seu espaço físico real, replicado virtualmente de forma tridimensional, tornando-se num espaço de mediação cultural na *web*. No entanto, na área das artes performativas também já se encontram exemplos desta tipologia vídeo, como é o caso do projeto *Through the Masks of LUZIA* (2018), dos *Cirque de Soleil*, o seu primeiro vídeo 360°, onde é explorado o potencial do VR360⁴⁷ e criada uma experiência imersiva no utilizador, sendo possível deambular pelo palco virtual de uma das suas produções, *SONHOS DE'O* (VRW, 2018).

Segundo António Baía Reis (2021), o potencial do vídeo 360°, enquanto meio de criação artística documental e como forma de *arts-based research*⁴⁸ a realização de documentários interativos e imersivos (*storytelling* jornalístico criativo), é outra vertente do mesmo, tendo em conta as potencialidades que este meio apresenta, principalmente ao se utilizar o “[...] jornalismo imersivo para criar trabalhos jornalísticos[,] focados em retratar questões sociais e culturais sobre tópicos como raça, cor, sexualidade e género, linguagem, religião e artes.”⁴⁹ (Reis, 2021, p. 36). Na investigação apresentada na sua tese de doutoramento, intitulada *Immersive Media, Social Change, and Creativity: A*

⁴⁶ Figura humana representada graficamente de forma digital, numa comunidade virtual *online*, ou jogo de computador. (Porto Editora, s.d.c; Tori et al., 2006, pp. 79-97).

⁴⁷ *Virtual Reality 360°*.

⁴⁸ *Arts-Based Research* (em português, pesquisa baseada em artes) é um modo de investigação qualitativa formal, que utiliza processos artísticos para compreender e articular a subjetividade da experiência humana. (Greenwood, 2019).

⁴⁹ Tradução da autora do original em inglês: [...] *immersive journalism to create journalistic works focused on portraying social and cultural issues around topics like Race, Color, Sexuality and Gender, Language, Religion, and Arts.* (Reis, 2021, p. 36).

Framework For Designing Collaborative 360° Video Productions (2021), reforça este facto, ao apontar que a construção de espaços virtuais imersivos sob a forma documental (ou seja, vídeos imersivos), e contando uma história, possibilita uma maior empatia com a temática abordada, por parte do utilizador, visto este experienciar uma certa forma de presença, ao poder percorrer esses espaços como se tivesse a vivê-los dentro dessa narrativa, o que torna as pessoas mais sensíveis em relação a esses tópicos (Reis, 2021, p. 37).

Em 2023, no *workshop* realizado na Universidade da Madeira, no anfiteatro do Colégio dos Jesuítas, Funchal, intitulado *Vídeo-arte e tecnologias emergentes*, inserido no VII Encontro Internacional Cinema & Território⁵⁰ (Cinema & Território, 2023), Reis apresentou alguns trabalhos que já havia realizado em vídeo 360°, dos quais se destacam *Rendimento Diário, uma escultura deixada ao esquecimento*⁵¹ (2019), sobre uma obra do escultor madeirense António Rodrigues, uma obra artista⁵², que veio depois a servir de ponto de partida para uma instalação performativa inédita que realizou, em 21 de novembro de 2020, na Sala dos Arcos do Colégio dos Jesuítas (Universidade da Madeira), no Funchal, intitulada *Uma escultura deixada ao esquecimento*, inspirada na supramencionada peça escultórica (Reis, 2020; Universidade da Madeira, 2020b). Reis utilizou uma combinação de música, teatro e vídeo-arte para dar som, voz, cor e movimento ao inanimado e esquecido, “[...] exultando o valor que a Arte Pública encerra, procurando gerar consciencialização social e política para a atual situação desta obra deixada ao abandono durante mais de 20 anos” (Universidade da Madeira, 2020b). “Que a Arte saia da sombra. Que aquilo que o cinzel talhou, reflita o Sol prometido. Que as

⁵⁰ VII Encontro Internacional de Cinema & Território, que decorreu de 3 a 4 de Novembro de 2023 no Colégio dos Jesuítas, na Universidade da Madeira. (Universidade da Madeira, 2023).

⁵¹ Uma chamada de alerta ao abandono e esquecimento desta escultura, realizada pelo escultor madeirense António Rodrigues em 1996, para um concurso de arte pública organizado pela Câmara Municipal de Câmara de Lobos. Neste concurso participaram vários artistas, e as obras foram depois expostas no espaço público local e lá ficaram dispersas em vários espaços, excepto a escultura de António Rodrigues, que desapareceu e da qual ninguém sabia o paradeiro, mesmo após tentativas infrutíferas por parte do seu autor de obter tal informação das autoridades públicas locais. (Universidade da Madeira, 2020b).

⁵² O Artivismo, enquanto forma de expressão artística, “[...] assenta num posicionamento cultural do pensamento crítico e criativo, que luta de forma ativa e consciente contra uma certa apatia social em que vivemos, num mundo excessivamente mediatizado, em que tudo é global e parece muito distante da nossa realidade pessoal, e onde acaba por ocorrer um efeito de desresponsabilização social, e envia-nos contantes alertas e chamadas de atenção numa linguagem de intervenção direta que propõe transformação e exige medidas, numa esperança de modificação social.” (Dias, 2020).

promessas vãs, feitas do nada, ganhem forma. O sufoco aperta-me a essência! Morrerei sem nascer? Grito em surdina e ninguém me está a ouvir [...]” (Baía Reis, 2020).

Quanto a museus virtuais (ou com visitas virtuais), existem já vários exemplos internacionais, na atualidade, disponibilizados ao público através de acesso digital, e que permitem aos visitantes percorrer virtualmente as coleções e/ou exposições temporárias patentes nos espaços físicos desses museus, como é o caso do Museu do Louvre⁵³, em Paris (França), o Museu Britânico, em Londres (Reino Unido), o Teatro-Museu Salvador Dali, em Barcelona, e o Museu Nacional do Prado, (Espanha), o *Smithsonian* (Museu de História Natural) e a *National Gallery of Art*, em Washington D. C. (E.U.A.), o MET e o Guggenheim, em Nova Iorque (E.U.A.), o Museu Van Gogh, em Amsterdão, o MASP, em São Paulo (Brasil), o Museu Frida Khalo, no México, e o *National Museum of Modern and Contemporary Art*, na Coreia, para nomear alguns (Leandro, 2021; Romano, 2024). De salientar também os Museus do Vaticano (*Musei Vaticani*, em italiano), que apresentam visitas virtuais a vários museus, monumentos e espaços de interesse cultural e artístico, como é o caso da Capela Sistina, os Quartos de Rafael, e a Capela Niccoline (*Musei Vaticani*, 2024).

Em Portugal, são de mencionar vários museus que já permitem esta tipologia de visitas virtuais, como é o caso do Museu Calouste Gulbenkian⁵⁴, o Museu Nacional da História e da Ciência, o Museu Nacional dos Coches, e o Museu Nacional do Azulejo, localizados em Lisboa, e o Museu da RTP (Leandro, 2021). Já na Região Autónoma da Madeira pode-se indicar, a título de exemplo desta tipologia expositiva, a galeria virtual do MUDAS - Museu de Arte Contemporânea da Madeira⁵⁵, na Calheta, onde é possível visitar

⁵³ Fundado em 1793, é considerado o maior museu de arte do mundo, e um monumento histórico da cidade de Paris, na França.

⁵⁴ O Museu Calouste Gulbenkian, em Lisboa, inserido na Fundação Calouste Gulbenkian (1956-), foi fundado em 1969, e acolhe uma das maiores e mais importantes coleções de arte privadas do mundo (adquiridas em vida por Calouste Sarkis Gulbenkian). O edifício do Museu Calouste Gulbenkian, projeto dos arquitetos Ruy Jervis d’Athouguia, Pedro Cid e Alberto Pessoa (1969), foi construído para integrar um acervo de cerca de seis mil peças reunidas por Calouste Sarkis Gulbenkian, e encontra-se na zona norte do jardim Gulbenkian. Nas suas galerias, expõe-se um conjunto de cerca de mil peças distribuídas pelos núcleos de Arte Egípcia, Greco-Romana, Mesopotâmia, Oriente Islâmico, Arménia, Extremo Oriente e, na arte do Ocidente, Escultura, Arte do Livro, Pintura, Artes Decorativas francesas do século XVIII e obras de René Lalique. (Fundação Calouste Gulbenkian, 2023).

⁵⁵ Anteriormente com a denominação de Centro das Artes da Calheta – Casa das Mudas, inaugurado em 2004, projeto do premiado arquiteto madeirense Paulo David, o MUDAS – Museu de Arte Contemporânea da Madeira acolheu, a partir de 2015, a coleção de arte contemporânea do antigo Museu de Arte Contemporânea da Madeira, que se encontrava instalado no Fortaleza de São Tiago, na zona velha do

virtualmente todo o espaço expositivo do museu, visualizando tanto a sua coleção permanente, como as suas exposições temporárias. As peças estão identificadas e contêm informação detalhada (autor, data, descrição), que pode ser acedida pelo utilizador através de um clique sobre a obra, durante a sua visita virtual (Mudas, 2024).

Quanto a monumentos, existem também já alguns exemplos, tanto a nível nacional como internacional, que contam já com a disponibilização de visitas virtuais, como é o caso, em Portugal, da Torre de Belém, o Mosteiro da Batalha, o Mosteiro dos Jerónimos, e o Panteão Nacional (na zona da grande Lisboa), o Palácio Nacional de Sintra, o Palácio Nacional de Queluz, nos arredores desta capital, e, no resto do país, monumentos como o Palácio Nacional de Mafra, e o Mosteiro de Alcobaça (Leandro, 2021). Na Europa, podemos apontar os exemplos do Stonehenge, em Inglaterra, a Basílica da Sagrada Família em Barcelona, a Alhambra de Granada e a Catedral de Burgos, em Espanha (Spain, 2024),

A 4 de Setembro de 2020, em plena época pandémica Covid 19, foi inaugurado o VOMA (sigla de *Virtual Online Museum of Art*, em inglês), o primeiro museu totalmente virtual do mundo, que integra na sua coleção obras de arte reais, expostas em vários museus, galerias e coleções particulares, como é o caso do Museu D'Orsay, em Paris, e do Instituto de Artes de Chicago (E.U.A.), fazendo parte do seu acervo obras de conhecidos artistas, como Hieronymus Bosch (1450-1516), Henri Matisse (1869-1954), Édouard Manet (1832-1883), e a portuguesa Paula Rego (1935-2022). Segundo Silva (2021), este foi conceptualizado pelo artista plástico britânico Stuart Semple, nos anos 90, e só com as tecnologias mais recentes foi possível ser desenvolvido, pela arquitecta Emily Mann e o consultor Lee Cavaliere, ex-curador da *London Fair Art*. Ao visitante é permitido deambular pelos espaços interiores e exteriores do museu, clicar nas obras e ampliá-las, aceder a vídeos e a fichas técnicas das obras, que apresentam textos informativos que poderá ouvir várias línguas (inglês, francês, espanhol e mandarim). O museu é também, por isso, um espaço de realidade virtual (RV), onde é permitido aos visitantes interagirem

Funchal. Esta coleção, composta por cerca de 400 obras de 100 artistas, vai dos anos 60 do século XX, até à atualidade. (Cultura Madeira, 2024; Público, 2015). Mais recentemente, em 2023, o MUDAS veio a ter disponível parte do espólio da mais consagrada artista madeirense (mais de 300 peças), Lourdes de Castro (1930-2022), através de um protocolo (5 anos, renovável) entre o seu herdeiro e o Governo Regional da Madeira. (Cardoso, 2023).

tanto com os espaços e as obras, como entre si, através de um *chat online*, disponibilizado quando entram na cafeteria virtual do museu (Silva, 2021; Voma, 2024).

Outro exemplo é o CAM - *The Covid Art Museum*, o primeiro museu dedicado à pandemia COVID 19, nascido em plena quarentena, em 2020, um projeto de 3 publicitários de Barcelona, Espanha (Emma Calvo, Irene Llorca e José Guerrero), que foi lançado sob a forma de conta do *Instagram*, e que conta atualmente já com milhares de obras, incluindo NFTs⁵⁶ (Público P3, 2020; Covid Art Museum, 2022).

Já a Realidade Mista ou Realidade Misturada (RM), segundo Tori et al. (2006) subentende a:

[...] sobreposição de objetos virtuais tridimensionais[,] gerados por computador com o ambiente físico, mostrada ao [utilizador], com o apoio de algum dispositivo tecnológico, em tempo real, sendo o objetivo criar ambientes que sejam tão realistas para o mesmo (em termos visuais), que este não se aperceba da diferença entre os elementos virtuais e os reais em cena, tornando assim a experiência mais imersiva. (Tori et al., 2006, p. 23).

A Realidade Aumentada insere-se dentro da RM, na medida em que esta ocorre através da introdução de objetos virtuais no mundo real, sendo a interface o que o utilizador usa, para poder ver os objetos no seu espaço (Tori et al., 2006, p. 24). A RA entende-se então como sendo a tecnologia que permite sobrepor elementos virtuais à nossa visão da realidade, ou seja, apresenta-se em campo expandido, recorrendo usualmente a uma interface que adiciona elementos de hipertexto em tempo real. Assim afirmam Tori et al. (2006), tendo em conta que, inversamente à realidade virtual:

[...] que transporta o [utilizador] para o ambiente virtual, a realidade aumentada mantém o [utilizador] no seu ambiente físico[,] e transporta o ambiente virtual para o espaço [real], permitindo a interação com o mundo virtual, de maneira mais natural[,] e sem necessidade de [treino] ou adaptação.” (Tori et al., 2006, p. 22).

⁵⁶ NFT é a sigla de *non fungible tokens*, palavra em inglês, que são *tokens* que funcionam como um certificado digital de unicidade, que garante ao seu detentor a propriedade sobre o original de uma coisa não fungível, isto é, algo cujo valor não pode ser repostado, ou substituído por outro, ainda que materialmente igual. No entanto, ao adquirir um NFT, o comprador não está a adquirir a exclusividade sobre a utilização ou reprodução dessa mesma coisa, está apenas a adquirir um certificado que lhe garante ser o dono da versão original. (Blog FNAC, 2022).

A aplicação prática desta tecnologia apresenta-se em áreas como entretenimento (jogos de computador e experiências imersivas), arquitetura, por exemplo “[...] anotações virtuais de edifícios, salas e outros elementos urbanos para orientar o utilizador [...]” (Tori et al., 2006, p. 33) ou para “[...] mostrar ou recuperar prédios e outros elementos inexistentes ou em ruínas [...]” (ibidem), para fins de planeamento urbano e arqueologia, e educação, através da visualização de conteúdos complexos, aprendizagem interativa, disciplinas imersivas, como história e geografia (Ecoedu, 2024).

Tanto a RV (através de um avatar) como a RA (através de uma interface) proporcionam ao utilizador a interação com ambientes imaginários e ficcionais (mas que também podem ser reprodução de ambientes reais, por exemplo, da nossa casa, da nossa escola/universidade, da nossa cidade, o nosso banco), “[...] envolvendo objetos reais e virtuais estáticos e em movimento [...]” (Tori et al., 2006, p. 23), ou seja possibilitando-lhe formas de interagir, por exemplo, com “[...] professores e colegas [...] realizando [experiências científicas]” (ibidem) ou entrar no seu “[...] banco virtual e manusear o terminal de atendimento virtual, da mesma maneira que o faz com o equipamento real, e mesmo conversar com o gerente [...]” (ibidem).

A Holografia, por sua vez, é uma forma de apresentar uma imagem em três dimensões (3D). Concebida inicialmente por Dennis Gabor⁵⁷ (1900-1979), em 1948, foi executada pela primeira vez nos anos 60 do século XX, após a invenção do laser, tratando-se de um método de registo que apresenta visualmente relevo e profundidade, onde cada componente do holograma possui a informação da imagem completa, que pode ser vista na íntegra, mas com a limitação de amplitude de visualização num ângulo estreito, sendo a melhor visualização a frontal. Desde essa altura a tecnologia evoluiu, ao ponto de atualmente termos, por exemplo, concertos holográficos (como os da banda sueca ABBA) e espetáculos de teatro ou musicais com elementos ou personagens holográficos (como os da Disney⁵⁸), questão que será abordada mais detalhadamente no capítulo 1.1.3 deste

⁵⁷ Dennis Gabor foi um engenheiro, eletricista e inventor húngaro-britânico, conhecido pela invenção e aperfeiçoamento da holografia, pela qual foi laureado com o Nobel de Física, em 1971 (Porto Editora, s.d.g; The Nobel Prize, 2022).

⁵⁸ A Disney tem apresentado, nos últimos anos, vários espetáculos reimaginados das suas histórias “clássicas”, como a *Branca de Neve*, envolvendo construção cénica holográfica, e personagens, e *video-mapping*, incluindo o espetáculo *Drawn to Life* (2020), em colaboração com o *Cirque do Soleil*. (Cirque du Soleil, s.d.f).

trabalho - *A Multimédia nas Artes Performativas: propostas, experiências, intermedialidade, novas conceptualizações e paradigmas*. Para tal, é utilizada uma película especial, denominada película holográfica, semitransparente, que permite a projeção da imagem.

Ao nível de abordagem do ponto de vista de estudo antropológico e social, a questão da realidade virtual (ou não realidade?) impõe-se ainda como algo sensível, na medida em que muitos defendem que a vivência na realidade virtual não é de todo comparável à vivência no mundo real, na medida em que é um lugar que não existe “fisicamente” (no sentido literal da palavra). Mas, no fim de contas, o espaço virtual é composto por *bits*, criados a partir de zeros (0) e uns (1), uma linguagem matemática (que consideramos que existe, porque com ela ao fim de contas contabilizamos tempo e quantificamos espaço), e é uma extensão do real, visto ser um meio de comunicação mediada por uma interface que usamos fisicamente, e tem efeitos sobre nós, sempre que nele entramos (exemplo, Espaço *Second Life*).

No entanto, como indicam Nicaretta e Pretto (2017, como citado por Pimentel, 2019), estes (o real e o virtual):

Não são mundos necessariamente paralelos, porque existe possibilidade de haver uma interposição entre eles, haja vista a fronteira quase imperceptível entre o que ocorre no mundo virtual e no mundo real. [...] as experiências vividas no espaço virtual, considerado ilusório, falso ou fantasioso, têm efeitos na vida real do sujeito, via linguagem e, assim, o que não existia passa a fazer parte[,] ou ser potencialmente parte[,] do mundo real. (Pimentel, 2019, p. 52).

Se considerarmos a experiência que temos ao navegar na *Web*, percorrendo as páginas de *websites*, que são onde as informações são publicadas, ou as redes sociais, pesquisando e visualizando todo o tipo de informação, seja lendo um texto (ou um livro), vendo um vídeo de um espetáculo musical, ou de um bailado, ou até conversando num *chat* com alguém nosso conhecido (ou não), quando a experiência virtual termina (ou seja, quando saímos da interface através da qual a estamos a ter), trazemos sempre connosco algo dessa experiência de volta para o mundo real, ao acrescentarmos algum tipo de conhecimento ao indivíduo que éramos, antes dessa experiência.

Assim o reforça Lévy (1998), ao afirmar que o nosso corpo não passa de:

[....] [uma] atualização temporária de um enorme hipercorpo híbrido, social e tecnobiológico. O corpo contemporâneo lembra uma chama. É muitas vezes minúsculo, isolado, separado, quase imóvel. Mais tarde, sai de si, intensificado pelos [despostos] ou drogas, é transmitido por meio de satélite, lança um braço virtual bem alto no ar, flui através de serviços médicos[,] ou redes de comunicações. Entrelaça-se com o corpo [real] e queima com o mesmo calor, brilha com a mesma luz que outras chamas corporais. Em seguida, retorna, transformado, para sua esfera quase privada, e continua assim, às vezes aqui, às vezes ali, às vezes sozinho[,] ou com outros. Um dia, ele se separará completamente do hipercorpo[,] e desaparecerá.⁵⁹ (Lévy, 1998, p. 44)

Aqui Lévy prevê, de certa forma, a digitalização da mente humana, e a sua existência no espaço virtual, em detrimento do corpo físico, como abordado no filme *Transcendence* (2014), de Wally Pfister, onde a personagem *Dr. Will Caster*, antes da sua morte, transfere a sua consciência para um sistema de IA, a única solução para preservar a sua mente.

Quanto à noção de “presença” (e/ou existência) em ambientes de realidade virtual, esta havia sido já abordada por Carrie Heeter (1992) no seu artigo *Being There: The Subjective Experience of Presence*, quando a autora se foca na experiência subjetiva do utilizador, descrevendo a presença como sendo um conjunto de dimensões que subentendem a sensação de estar no espaço virtual, associada à interação e à consciência de si mesmo nesse ambiente, ou seja, a sua imersividade e interatividade. Portanto, para Heeter, “presença pessoal”, ou lado pessoal da experiência de imersão, apresenta-se como sendo as sensações resultantes de estar presente num ambiente virtual (percepção), associadas às razões que o sujeito apresenta como aquelas que o fazem sentir presente nesse ambiente.

A autora define ainda, três dimensões de presença subjetiva, sendo elas a presença pessoal subjetiva, a presença social e a presença ambiental; a primeira é “[...] uma medida da extensão e das razões pelas quais se sente que estamos num mundo virtual”⁶⁰ (Heeter,

⁵⁹ Tradução da autora, do original em inglês: *My own body is the temporary actualization of an enormous hybrid, social, and technobiological hyperbody. The contemporary body resembles a flame. It is often tiny, isolated, separated, nearly motionless. Later, it moves outside itself, intensified by sports or drugs, is transmitted by means of a satellite, launches a virtual arm high in the air, flows through medical or communications networks. It entwines itself with the public body and burns with the same heat, shines with the same light as other body-flames. It then returns, transformed, to its quasi-private sphere, and continues thus, sometimes here, sometimes there, sometimes alone or with others. One day, it will detach itself completely from the hyperbody and vanish.* (Lévy, 1998, p. 44).

⁶⁰ Tradução da autora, do original em inglês: *[...] subjective personal presence is a measure of the extent to which and the reasons why you feel like you are in a virtual world.* (Heeter, 1992, p. 3).

1992, p. 3), a segunda subentende “[...] até que ponto os outros seres (vivos ou sintéticos) também existem [nesse] mundo [virtual] e parecem reagir a nós”⁶¹ (*ibidem*) e a terceira refere-se a “[...] até que ponto o próprio ambiente parece saber que estamos lá e reage a nós”⁶² (*ibidem*).

1.1.3 A Multimédia nas Artes Performativas: propostas, experiências, intermedialidade, novas conceptualizações e paradigmas

Pode-se afirmar que toda criação artística na atualidade, ao recorrer a ferramentas de tecnologia digital (seja para criação, seja para arquivamento e apresentação/partilha de conteúdos), é intrinsecamente multimédia, ou seja, Arte Multimédia: o design interativo, os jogos de computador, os vídeo-clipes musicais, o cinema, as curtas-metragens documentais e ficcionais, as instalações interativas e *performances* audiovisuais, a vídeo-arte, o teatro, a dança, e outras.

A multimédia desde cedo fez (e continua a fazer) parte do universo artístico e da criação artística. A vídeo-projeção, por exemplo, limitada inicialmente às salas de cinema e à exibição/reprodução de filmes, extravasou para outras áreas artísticas, primeiro como forma de registo audiovisual de obras para a posteridade (por exemplo, de *performances* ou *happenings*⁶³), e depois integrando as próprias propostas artísticas, e adquirindo valor

⁶¹ Tradução da autora do original em inglês: “[...] *the extent to which other beings (living or synthetic) also exist in the world and appear to react to you*”. (Heeter, 1992, p. 3).

⁶² Tradução da autora do original em inglês: “[...] *the extent to which the environment itself appears to know that you are there and to react to you*”. (*ibidem*).

⁶³ O *Happening* é uma forma de expressão das artes visuais, que se caracteriza pelo carácter de imprevisibilidade e improvisação dos *performers*, apesar de alguma preparação prévia cénica, e os elementos são orquestrados de forma a aproximar o espectador, fazendo-o participar da cena proposta pelo artista (nesse sentido, distingue-se da performance, na qual não há participação do público). O termo, como categoria artística, foi utilizado pela primeira vez pelo artista americano Allan Kaprow (1927-2006), em 1959, e veio a influenciar o grupo *Fluxus*, e a *performance* e instalações artísticas, como obras artísticas. Como evento artístico, acontecia em espaços diversos, geralmente fora de museus e galerias, de forma espontânea, e sem preparação prévia para esse fim. O *Happening* é gerado na ação e acontece em tempo real, e, como tal, não pode ser reproduzido. John Cage (1912-1992) é o responsável pelo Theater Piece # 1, ou simplesmente “o evento”, realizado no Black Mountain College, na Carolina do Norte, Estados Unidos, em 1952, considerado o primeiro *happening* da história da arte. No espetáculo, M. C. Richards (1916-1999) e o poeta Charles Olson (1910-1970) lêem poemas nas escadas enquanto David Tudor (1926-1996) improvisa ao piano e Merce Cunningham (1919-2009) dança no meio da audiência meio. (Enciclopédia Itaú Cultural, 2015; Wainwright, s.d.).

próprio (já sob a designação de vídeo-arte), particularmente nas instalações artísticas, na dança, na *performance*, e nos espetáculos musicais.

Temos ainda também a *New Media Art*, que abrange obras de arte projetadas e produzidas por meio de tecnologias de media eletrónicos, incluindo a arte virtual, a computação gráfica, a animação por computador, a arte digital, a arte interativa, a arte sonora, a arte na *Internet*, jogos de computador, a robótica, a impressão 3D, a instalação imersiva e arte ciborgue, que teve o seu desenvolvimento mais acelerado com o surgimento da *Internet*, nos anos 90 do século XX, facto que permitiu aos artistas partilharem (e darem a conhecer) *online* os seus projetos digitais. (Tribe & Jana, 2006).

A vídeo-arte, forma de expressão artística visual surgida nos anos 60 do século XX, nos Estados Unidos, associada ao movimento *Fluxus*⁶⁴ e a artistas como o sul-coreano Nam June Paik⁶⁵ (1932-2006), o pintor e escultor alemão Wolf Vostell⁶⁶(1932-1998), o artista alemão Joseph Beuys⁶⁷ (1921-1986), e o vídeo-artista americano Bill Viola⁶⁸ (1951-2024), marcou a transição da imagem do cinema para o formato vídeo, e da apropriação do segundo como meio de expressão artística experimental, sendo mais relevante o processo criativo, a ideia, e a experimentação de meios, do que propriamente, o resultado final, visto que este acaba por ser o somatório dos anteriores e é transmitido por uma ferramenta audiovisual, seja ela qual for (Martin, 2006). O formato vídeo apresenta-se diferente do processo cinematográfico, onde “[...] o filme tradicional é uma sequência de imagens individuais visíveis no celulóide a olho nú” (Martin, 2006, p. 6) – como os negativos

⁶⁴ *Fluxus* foi um importante movimento artístico de meados do século XX, composto por artistas europeus, americanos e asiáticos, tendo estado ativo entre o início dos anos 60 a meados dos anos 70. Dele fizeram parte nomes como Dentre os artistas que integraram este movimento destacam-se Nam June Paik, artista coreano-americano que desenvolveu bastantes trabalhos em vídeo e performances musicais, Emmet Williams, Dick Higgins, Al Hansen, Charlotte Moorman, Yoko Ono e, de certa forma, o alemão Joseph Beuys. (Porto Editora, s.d.k; Martin, 2006).

⁶⁵ Nam June Paik é considerado um dos fundadores da vídeo-arte, conhecido por ser um dos primeiros a introduzir cassetes e vídeo nas suas obras artísticas. (Martin, 2006, p. 78; Yeap, 2021).

⁶⁶ Wolf Vostell foi um pintor e escultor alemão, figura fundamental da arte na segunda metade do século XX, e um dos pioneiros da Instalação, Vídeo-arte, do *Happening* e do grupo Fluxus, com obras como *Sun in your head* de 1963, e também com a instalação *6 TV Dé-coll/age*, de 1963. (Martin, 2006).

⁶⁷ Joseph Beuys é considerado um dos artistas alemães mais influentes da segunda metade do século XX, produziu obras em vários meios e técnicas, como pintura, escultura, *happening*, *performance*, vídeo e instalação. Em 1962 conheceu o movimento Fluxus, e as performances e trabalhos multidisciplinares do grupo - que reuniam artes visuais, música e literatura - inspiraram-no a seguir uma direção nova, também voltada para o *happening* e *performance*. (Martin, 2006).

⁶⁸ Bill Viola começou a sua carreira artística nos anos 70, potencionou a exploração artística da vídeo-arte, através de instalações, vídeos e *performances*. Foi influenciado por artistas como Nam June Paik, Joseph Beuys, Wolf Vostell, Bruce Nauman e Peter Campus. (Martin, 2006).

fotográficos, só visíveis quando as imagens são projetadas, e, por sua vez, um meio que “armazena o material gravado num estado de permanente disponibilidade e manipulação” (ibidem) –, o que permite consequentemente, liberdade de experimentação e de criação, assim como de reprodução e projeção – a imagem analógica, inicialmente através das televisões, ligadas diretamente às câmeras, ou gravados em cassetes de fita magnética (VHS e suas variantes), que podiam ser reproduzidas nos leitores vídeos, depois já com o formato digital, que pode ser manipulado no computador, e projetado onde e como o artista assim o entender.

Este aspeto vai de encontro ao afirmado por Umberto Eco (2006), na sua obra *Apocalípticos e Integrados*:

Consequentemente, uma vez que a cultura média e popular (ambas já produzidas a níveis mais ou menos industrializados, e sempre mais altos) não vendem mais a obra de arte, e sim os seus efeitos, sentem-se os artistas impelidos, por reação, a insistirem no pólo oposto: não mais sugerindo efeitos, nem se interessando pela obra, mas sim pelo processo que leva à obra. (Eco, 2006, pp. 76-77).

Posteriormente, já nos anos 90 do século XX⁶⁹, surgiu o *projection-mapping* (ou projeção mapeada, em português) e o *video-mapping* (mapeamento vídeo, ibidem), sendo o segundo uma forma de adaptação do primeiro, com essa designação por ser utilizado em campanhas publicitárias e vídeos para eventos de música eletrónica (Gupta, 2024; Crevits, 2012). No geral, caracteriza-se pela projeção de vídeo em objetos ou superfícies irregulares, podendo ser essas superfícies planas, ou tridimensionais, como estruturas de grandes dimensões, fachadas de edifícios e estátuas, através de um programa especializado (como o *Madmapper*, o *Millumin*, e o *Resolume Arena*⁷⁰, este último um dos mais usados), que interage com o projetor, permitindo adaptar a imagem à superfície a ser usada como suporte (Crevits, 2012). O projetor deverá ter certas características específicas (capacidade

⁶⁹ Se bem que, se consideramos exemplos anteriores, surgiram as primeiras manifestações em 1958, com a *Laterna Magika*, de Svoboda e Radok, com o seu sistema de multi projeções, e depois já 1969, com a *Disney Haunted Mansion Ride*, na Disnelândia em Orlando (E.U.A.), aí já com projeção mapeada, sem recursos a telas, mas diretamente sobre as superfícies, como falaremos mais à frente neste capítulo.

⁷⁰ O *Resolume Arena* possui mais funcionalidades que o *Madmapper* e *Millumin*, e é o primeiro programa criado especialmente para VJ's, mas não deixa de ser bastante utilizado noutros trabalhos de projeção mapeada. Possui uma interface que pode parecer complexa, mas logo se torna intuitiva, principalmente na hora de combinar conteúdos e transparências. (Onion Lab, 2020).

de lúmens⁷¹, tipo de lente, resolução de imagem), dependendo da necessidade e dimensão da projeção pretendida: por exemplo, para uma projeção em pequenos objetos ou numa sala, chegam 5 600 lúmens, já aplicada a grandes superfícies e/ou a longa distância, são necessários à volta de 20 000 lúmens; o tipo de lente a usar também é um aspeto muito importante, é aconselhável que seja o menos ampla possível, e em termos de resolução da imagem, o mínimo necessário é de 1024 x 768 píxeis (px) (Crevits, 2012).

A evolução tecnológica tem proporcionado, ao longo das últimas duas décadas, a criação de projetores vídeo portáteis cada vez mais sofisticados (seja pela qualidade de imagem, como pela potência de lúmens), e mais acessíveis em termos de custos, o que, consequentemente, permitiu uma democratização de acessibilidade e utilização deste processo, em várias áreas de intervenção, nomeadamente áreas mais experimentais e artísticas. Com isto surgiram também evoluções tecnológicas ao nível da programação (*software*) e de *hardware*, e conceitos como Realidade Virtual (RV), Realidade Mista (RM), Realidade Aumentada (RA), 3D, e Holografia, ligados às artes performativas.

A *Laterna Magika* (1958), uma *live performance* dos checos Josef Svoboda (1920-2002) – cenógrafo -, e Alfréd Radok (1914-1976) - encenador e realizador -, apresentada em Bruxelas, inserida na Exposição Universal e Internacional que se realizou na cidade, é considerada como a primeira a usar projeção mapeada, através da “polyekran”⁷² (projeção paralela de telas múltiplas, em português), sincronizando elementos individuais de teatro (atores, cenário) e de cinema em cena (vide figura 2), algo inédito para a época (Pimenta, 2022; Gupta, 2024).

⁷¹ O lúmen (lm) é a unidade de medida do fluxo luminoso, sendo este a radiação total emitida em todas as direções, por uma fonte luminosa, ou fonte de luz, que pode produzir estímulo visual. (Porto Editora, s.d.p).

⁷² *Polyekran* (literalmente, traduz-se como múltiplos ecrãs) é um sistema criado por Svoboda em colaboração com Radock, apresentado, assim como *Laterna Magika*, na EXPO 56 em Bruxelas. Era um sistema composto por 8 telas de projeção, cuidadosamente posicionadas num espaço negro, sobre as quais eram projetados filmes e fotografias, com partitura musical, formando uma composição audiovisual sem intérpretes ao vivo. (Svoboda Scenograph, s.d.).

Figura 2

A Laterna Magika (1958), de Svoboda e Radock, cenarização com tripla projeção em telas



Fonte: Imagem obtida na página de *internet Svoboda Scenograph*.

Temos depois o exemplo do parque temático da Disneylândia, em Orlando (E.U.A.), em 1969, com as projeções da *Disney Haunted Mansion Ride*, considerado por muitos um dos primeiros exemplos de projeção mapeada, ao usar superfícies irregulares e nenhum ecrã, criando ilusões fantasmagóricas, como cabeças sem corpo cantantes que pairavam no ar, que foi conseguido projetando filmagens dos cantores em esculturas das suas caras, animando depois as esculturas e dando a ilusão de que estavam “vivas” (Gupta, 2024). Outros exemplos se lhes seguiram, como *Sunday in the Park with George* (1984), um espetáculo da Broadway, com imagens em movimento projetadas na superfície de uma esfera, a *Sidney Opera House* (2013), onde foram usados 17 projetores, colocados a 200 metros de distância, projetando imagens na sua fachada, e na *Expo 2020 Dubai*, onde foi usada projeção mapeada para iluminar e animar a gigante esfera do evento, um dos eventos mais notórios pós pandemia, para nomear alguns (Gupta, 2024).

Em Portugal, um dos pioneiros do uso destas tecnologias (*video-mapping*) foi OCUBO, um atelier criativo português, com referências tanto a nível nacional como internacional, que se especializou em espetáculos de grande escala, experiências imersivas e projetos monumentais de *video-mapping*, pelas mãos e pela imaginação de Nuno Maya e Carole Purnelle (Património.PT, 2017). Como exemplo do seu trabalho em território

nacional, realça-se o espetáculo multimédia de *video-mapping* e interativo *Arco de Luz* (2013), no Terreiro do Paço, em Lisboa, espaço onde também realizaram outros projetos, como *A Primavera é linda* (2014) e *O Fabuloso Desejo de Natal* (2014). Têm criado outros espetáculos de maior dimensão, como o *Universalis* (2016), no Mosteiro de Alcobaça, com um *video-mapping* 360° no seu interior, e o *725º aniversário da Universidade de Coimbra* (2018). Do seu portfolio faz ainda parte a criação de experiências imersivas expositivas, como *Impressive Mont & Brilliant Klimt* (2022), em parceria com o Museu de Água de Lisboa, e *Frida Khalo, a Biografia Imersiva* (2022-2023) – esta em parceria com a Immersivus, a Frida Kahlo Corporation, a galeria Ideal Barcelona e o estúdio criativo Layers of Reality), realizada no reservatório da Mãe d'Água, nas Amoreiras (OCubo, 2024; Agenda Cultural Lisboa, 2022). Em 2015, OCUBO (especificamente, um dos seus principais criativos, Nuno Maya) foi responsável pela cenografia e *video-mapping* do bailado *Pássaro de Fogo* (2015), com dramaturgia e encenação de Carlos Pimenta, um dos primeiros exemplos do género em Portugal, apresentada no Teatro Camões, em Lisboa (Pimenta, 2022, p. 230), da qual se falará detalhadamente mais à frente, neste mesmo capítulo.

Ao nível da *Dance-Tech* e *Performance Digital*, na relação com o cruzamento de vídeo-projeção, a dança e a *performance* artística, tanto Valverde (2010) como Gil (2001) mencionam *Biped* (1999), de Merce Cunningham⁷³ (1919-2009), como um dos exemplos de referência do cruzamento destas com tecnologia, sendo considerada a principal influência para todos os criadores subsequentes, ao ter rompido a barreira entre o corpo e a sua relação/ligação com a tecnologia e libertado o corpo dançável da música, do cenário, da narração, da sua relação com o palco, construindo *performances* onde a dança e a sua interface – o corpo – são o foco central, apoiando-se assim em si própria, sem haver, em cena, domínio de uma arte sobre a outra, em cena, e vários outros criadores que se lhe seguiram recorreram aos novos media para construir as suas novas propostas artísticas, no espaço das últimas duas décadas.

⁷³ Merce Philip Cunningham, mais conhecido como Merce Cunningham, foi um bailarino e coreógrafo norte-americano, considerado um dos mais prolíficos, tendo em conta os seus 70 anos de carreira no ativo. Durante esses anos de prática criativa, criou 190 repertórios de dança e mais de 700 eventos, primados pela exploração e intersecção de áreas como a dança, e a *performance*. (Merce Cunningham Thrust, 2021).

Figura 3

Cena de Biped (1999), de Merce Cunningham, onde se pode observar os bailarinos com a sobreposição da projeção (bailarinos virtuais) e elementos gráficos



Fonte: Imagem obtida na página de internet do Merce Cunningham Thrust.

Em *Biped* (1999), Cunningham explora a relação entre o corpo real e o virtual, ao projetar os bailarinos virtuais criados a partir de *motion capture*, do registo digital dos movimentos de bailarinos reais, mas que não são suas representações visuais exatas, mas sim interpretações visuais quase que incorpóreas em cena simultaneamente à *performance* dos reais, em certos momentos da *performance* (vide figura 3). No entanto, não existe sincronização de movimento entre ambos, que se movem independentemente pelo espaço cénico, cada um com o seu papel ativo próprio, a par das projeções de elementos visuais que parecem sobrepor-se e intersectar espaços em cena.

Segundo Valverde (2010), *Biped* define-se como *performance* de dança mediada, onde a dança é elemento central, por entre camadas de imagens e música, em que existe a “[...] desvalorização do papel criativo do dançarino e a crescente mecanização do corpo” (Valverde, 2010, p. 42).

Antes de abordar a evolução das artes performativas, particularmente a dança/performance e o teatro, em relação a tecnologias multimédia, temos, inevitavelmente, de nos debruçar sobre os que são considerados os princípios ontológicos destas: corpo, linguagem, gesto, movimento, sentido, consciência, espaço e comunicação.

Gil (2001), em *Movimento Total: O Corpo e a Dança*, ressalta a sua importância, não só para a compreensão dos processos criativos na dança, mas também para o que implica a questão de intermedialidade entre o corpo e o movimento, na relação com o espaço onde este existe, se move, e que o envolve/rodeia, criando o espaço com o seu movimento. Como refere em relação às obras de Cunningham, o movimento dançado também age sobre a consciência, suscitando uma “consciência-inconsciente” que caracteriza o estado de consciência do bailarino:

Trata-se de “libertar o corpo” entregando-o a si próprio: não ao corpo-mecânico nem ao corpo-biológico, mas ao corpo penetrado de consciência; ou seja, ao inconsciente do corpo tornado consciência do corpo (e não consciência de si ou consciência reflexiva de um “eu”). (Gil, 2001, p. 22).

O corpo assume-se como a ferramenta primordial do *performer*, na medida em que o movimento, seja ele coreografado, improvisado, ou mediado através de uma tecnologia (reproduzindo-se em novas formas de representação, e de forma virtualizada), sendo, ao mesmo tempo, o significante e o significado.

Valverde (2010) aprofunda a relação entre dança-tecnologia, ao analisar e descrever vários tipos de interfaces tecnológicos, presentes em práticas performativas que integram tecnologias digitais, assumindo a “[...] *dança-tec* como uma interface” (Valverde, 2010, vii) ela própria, apresentando exemplos da “[...] interpenetração dos domínios físico e virtual, [...] [e] [relacionando] este conceito com a emergência de novas corporalizações ciborgues/pós-humanas, modos de colaboração inter e transdisciplinar[,] e de criação e produção coreográfica” (ibidem). Como refere Valverde, devido ao esforço e dedicação de vários artistas de diversas disciplinas e campos interdisciplinares, como dança, *performance*, música, teatro e artes plásticas/visuais, aliados à evolução tecnológica, sua experimentação e aplicação no domínio artístico, nos últimos 20 anos, agora:

[...] os performers podem [...] encontrar-se e dançar remotamente [...] [transpondo] as barreiras do espaço físico ao interagirem entre si[,] através de formas mediadas (física e virtualmente telematizados, animados, ciborgados), corporalizando conscientemente realidades e corpos múltiplos e mistos enquanto parte da sua experiência performativa e vivencial. (Valverde, 2010, p. 14)

No seu período inicial, as criações artísticas tecnológicas mais notórias surgiram no âmbito das artes plásticas - como a *body art/video art*, instalação-vídeo, de Bill Viola -, e de criações de ambientes interativos de realidade-virtual (RV), de Osmose de Char Davies, “[...] [apresentando] temáticas [que giram] geralmente em torno da interface corpo-tecnologia” (Valverde, 2010, p. 16).

Lévy (1998), em *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, relativiza a negatividade associada à evolução tecnológica e à virtualização que define o século XXI, assim, o processo de virtualização é, na sua perspectiva, “[...] nem bom, nem mau, nem neutro, mas manifesta-se como o próprio processo da humanidade “tornar-se outro”, a sua heterogénese”⁷⁴ (Lévy, 1998, p. 16), argumentando, segundo Valverde, que “[...] somos e sempre fomos construídos na/através da virtualização, que não é um fenómeno recente, mas que faz parte da nossa hominização, que atravessa a linguagem, outras tecnologias e instituições sociais complexas” (Valverde, 2010, p. 18). O conceito apresentado em Lévy é retificado por Valverde, na medida em que esta afirma que:

A ideia de interligar corpo e tecnologia, e as suas repercussões para o “vivo” e mediado, fornece uma referência teórica para compreender o que está no cerne desse “interfacear”. Percebendo o que esta interface tem implicado ao longo do seu desenvolvimento dá um exemplo preciso da sua contextualização[,] e como dirige as aplicações tecnológicas nas artes performativas[,] de modo a permitir uma expansão do sistema de comunicação “construído” e multimodal, dos sujeitos, em vez de ignorar a sua agência e corporalidade ou relegar os corpos/sujeitos a uma condição “natural”. (Valverde, 2010, p. 20)

Por interfaces dança-tec entende-se serem “[...] modos de experiência e representação envolvidos na interação entre participantes e elementos que constituem as [criações]” (Valverde, 2010, p. 40), que a autora identificou e dividiu em quatro categorias: *interface unívoca*, *interface facetada*, *interface aleatória* e *interface reflexiva*. Na interface aleatória inserem-se as obras de Merce Cunningham, como *Biped* (1999), “[...] a sua inovadora coreografia do acaso, que continua através da coreografia por computador e

⁷⁴ Tradução da autora, do original em inglês: *As such, virtualization is neither good nor bad, nor even neutral, but manifests itself as the very process of humanity's "becoming other"—its heterogenesis. In place of fear, condemnation, or unquestioning acceptance, I am asking that we take the trouble to recognize and understand virtualization in all its breadth.* (Lévy, 1998, p. 16).

algorítmica” (ibidem). Na interface unívoca (a que nos interessa, em relação à forma de interação entre projeção-*performer* em *Ezequiel*) os projetos enfatizam um só meio, focando-se em imagens de movimentos dos *performers*, que são produzidas através de câmeras de vídeo (como instrumentos de detecção) ou sensores (que também detetam a presença e movimento dos corpos, mas que o traduzem, depois, para um *software* que pode interpretar esses movimentos e sobrepor a uma projeção mapeada, por exemplo, criando zonas “vazias” na mesma, à medida que o movimento vai sendo captado) (Valverde, 2010). O *Kinect*, como interface de sensor de movimento, incorpora câmeras RGB, projetores infravermelhos, e detetores que mapeiam a profundidade através de cálculos estruturados de luz. O sensor também possui um conjunto de microfones que se unem ao *software* e a inteligência artificial da Microsoft, para permitir que o dispositivo realize reconhecimento de gestos em tempo real, reconhecimento de voz e detecção esquelética corporal, até quatro pessoas, permitindo que o *Kinect* seja usado como um dispositivo de interface natural de utilizador sem mãos, para interagir com um sistema de computador. (Cong & Winters, s.d.; Wikipedia, s.d.).

Já na área do teatro-tecnologia (Pimenta, 2022), temos as obras de Robert Lepage (1957-), artista canadiano multidisciplinar (diretor artístico, encenador, dramaturgo e ator), que resultam da combinação de várias disciplinas artísticas, assim como do cruzamento de diferentes culturas e tradições, através da sua colaboração com criativos de diversas nacionalidades, que convida para a sua companhia *Ex-Machina* (1994) e para o laboratório experimental *La Caserne* (1997). Com a companhia, Lepage realizou várias turnés internacionais, aclamadas tanto pela crítica como pelo público, destacando-se *The Seven Streams of the River Ota* (1994) e *Elsinore* (1995). Lepage dirigiu também vários filmes, dos quais se destacam *Le Confessionnal* (1995), *Le Polygraphe* (1997), *Nô* (1998), *Possible Worlds* (2000), e *The Far Side of The Moon* (2003), e participou como ator em filmes de outros diretores, como *Jésus de Montréal* (1989) e *Stardom* (2001), de Denys Arcand. Em 1994 Lepage apresentou em Lisboa, no Teatro D. Maria II, a sua obra cinematográfica *Le Polygraphe* (1987) que, segundo Carlos Pimenta, viria a ser a maior inspiração para a sua própria produção artística (Pimenta, 2022, p. 135).

Figura 4

Espectáculo Ka (2005), do Cirque du Soleil



Fonte: Imagem obtida na página de internet de Cirque du Soleil Wiki.

As suas obras mais populares (do grande público) são, no entanto, as que criou e produziu para o *Cirque du Soleil*: *Ka* (2005), vide figura 4, e *Totem* (2010) (Cirque du Soleil Wiki, s.d.; Pimenta, 2022, p. 139).

Segundo Marta Isaacson (2008), a obra de Le Page insere-se no modelo “Pós-Dramático”, como descrito por Hans-Thies Lehmann (1999)⁷⁵, na medida em que apresenta “[...] expressão de recusa da “ação” enquanto “drama”, de [rutura] com a estrutura de conflito e desfecho, [...] [e] com o princípio da interdependência e continuidade entre [os] seus elementos de composição” (Isaacson, 2008, p. 148), facto observável quando este recusou declarar a equipa de trabalho (multidisciplinar) da sua companhia *Ex-Machina* como teatro, “[...] [demonstrando] já sua intenção de romper com o modelo através do qual se fazem tradicionalmente as relações entre os diferentes criadores do

⁷⁵ O *Teatro Pós-Dramático na Alemanha* (1999), a tese de Hans-Thies Lehmann, professor de Estudos Teatrais da Universidade de Frankfurt. Lehmann, H. T. (1999). *Le Théâtre postdramatique*. Paris: L’Arche.

espetáculo teatral, por não favorecer este uma verdadeira interação criativa” (ibidem, p. 155).

Os canadenses *Cirque du Soleil* (sediados em Montreal) são outra referência essencial, renomada internacionalmente, em termos da relação entre artes performativas e multimídia/tecnologia. Companhia circense fundada em 1984, pelos artistas de rua Guy Laliberté e Daniel Gauthier, engloba vários tipos de artistas circenses (acrobatas, *performers*) e destaca-se pelos seus espetáculos inovadores e criativos de inspiração mitológica, folclórica, histórica e fantasista, em termos de encenação, cenarização, figurinos, som e luz, recorrendo nomeadamente à utilização de vídeo projeções e *video-mapping* na criação cénica nos seus espetáculos (*Cirque du Soleil*, s.d.a e s.d.b), como é o caso de *Ka* (2005), *Totem* (2010)⁷⁶, *Kurius - Cabinet of Curiosities* (2014) – vide figura 5 – , *Luzia* (2016), e mais recentemente, *Echo* (2023) (ibidem, s.d.c, s.d.d, s.d.e e s.d.g).

Figura 5

Cena de Kurius – Cabinet of Curiosities (2014), espetáculo do Cirque du Soleil



Fonte: Imagem obtida na página de internet de *Cirque du Soleil*.

Outro espetáculo desta companhia é *Drawn to Life* (2020), concebido em parceria com a Disney, em exibição no *Drawn to Life Theatre*, em Disney Springs (na Walt Disney

⁷⁶ Ambos espetáculos com criação cénica e direção de Robert Le Page.

World Resort, situada na Flórida, E.U.A.), que apresenta:

[...] nova animação da Disney e [...] trilha sonora original que se inspira na lendária música da Disney, [assim como] o design inventivo do Cirque du Soleil, performances acrobáticas, coreografia deslumbrante e fantasias variadas [que] reinventam a arte da animação clássica da Disney. (Cirque du Soleil, s.d.f).

Em 2024 a companhia prevê apresentar em estreia no Brasil o seu primeiro espetáculo com VR/IA/Holografia, intitulado *Lumina*, que combina a experiência de um vídeo-jogo ao vivo com a experiência performática do circo, apresentando projeções holográficas e efeitos especiais para proporcionar uma experiência mágica e imersiva no público (educa.ai, 2024).

Passando agora para outra área das artes performativas – a música –, e à sua relação com a multimídia, é importante referir a utilização de imagens holográficas em espetáculos ou eventos musicais, como concertos holográficos, que permitem, por exemplo, trazer a palco artistas que, entretanto, já faleceram, de forma virtualizada, ou inserir elementos virtuais numa *performance* ao vivo, apresentam-se vários exemplos nas últimas três décadas, começando pelo *Coachella Music Festival*, onde foi projetada a imagem holográfica do *rapper* americano, 2Pac⁷⁷, falecido em 1996, que se apresentou numa *live performance* em palco ao lado de *Snoop Dog* e de *Dr. Dre*, perante um público chocado e maravilhado por tal ser sequer possível, um dos primeiros exemplos de aplicação desta tecnologia (CBS News, 2012). Antes deste, no entanto, já em 2006, no *48th annual Grammy Awards*, a banda *trip rock* britânica *Gorillaz* havia apresentado o seu tema *I feel good Inc*, projetando os seus elementos virtualizados⁷⁸ ao lado da cantora pop

⁷⁷ 2Pac, Tupac Shakur, Makaveli ou simplesmente Pac (1971-1996), nascido Lesane Parish Crooks, foi um *rapper*, ator, ativista, poeta e compositor norte-americano, considerado por muitos como um dos melhores e dos mais importantes *rappers*, de todos os tempos, apesar da curta carreira (5 anos). Em novembro de 1994 foi baleado na sequência de um assalto, e após recuperar editou os seus dois trabalhos artísticos mais importantes - *Me Against the World* (1995), que vendeu dois milhões de cópias, e *All Eyes on Me* (1995), um álbum duplo que vendeu mais de seis milhões de cópias. Foi baleado e morto em 1996 (Porto Editora, s.d.y; 2Pac, s.d.).

⁷⁸ Os *Gorillaz* são uma banda virtual, criada em 1998 pelo cantor Damon Albarn (vocalista e líder dos Blur) e pelo artista gráfico Jamie Hewlett, consistindo em 4 membros ficticiais - 2D (voz, teclados), Murdoc Niccals (baixo), Noodle (guitarra, teclados e voz) e Russel Hobs (bateria). A banda tem se apresentado ao vivo de várias maneiras diferentes ao longo de sua história, como escondendo a banda da visão do público nos primeiros anos do projeto, projetando membros animados da banda no palco, por meio de computação

Madonna, e em 2007, Celine Dion e Elvis Presley (1935-1977) interpretaram em dueto o tema *If I can dream*, no programa *American Idol* (Kaufman, 2017). Seguem-se outros exemplos holográficos, como o do cantor pop americano Michael Jackson (1958-2009), interpretando o tema *Slave to the Rhythm*, no evento *Billboard Music Awards* (2014), criado pela empresa *Pulse Evolution Corp*, considerado um dos hologramas mais famosos, a seguir ao de *Tupac*; o da cantora de ópera greco-americana Maria Callas (1923-1977), que em 2019, deu uma série de concertos, *Callas In Concert: The Hologram Tour*, em várias salas de espetáculo pelo mundo; e da cantora americana Whitney Houston (1963-2012), com *An Evening with Whitney: The Whitney Houston Hologram Tour*, com a realização de vários concertos entre 2020 e 2023 (Reino Unido e Irlanda, Las Vegas, E.U.A.) (Kaufman, 2017; Kitcast, 2023).

Mais recentemente, em 2023, temos o exemplo do *ABBA Hologram Show* ou *ABBA: Voyage*, cujos quatro elementos desta icónica banda pop sueca, os *ABBA*⁷⁹, foram holograficamente construídos (como avatares digitais), à sua imagem e semelhança, de como aparentavam ser nos seus 30 anos de idade (vide figura 7, à direita), quando se encontravam no pico da sua carreira musical. O espetáculo apresenta-se numa arena construída propositadamente para o efeito, em Londres, no Reino Unido (vide figura 6), que usa vários ecrãs com definição de 65 milhões de pixéis, providenciando uma profundidade visual tridimensional realista, esbatendo a linha entre o que é digital e o que é realidade, para o público que assiste ao espetáculo, de acordo com relatos recolhidos junto do público (Bagwell, 2022).

gráfica, e outras turnés mais tradicionais ao vivo, com um visual totalmente visível da banda. (Gorillaz, s.d.; Gorillaz Fandom, s.d.).

⁷⁹ ABBA é um grupo sueco de música pop formado em Estocolmo (Suécia), em 1971, por Agnetha Fältskog, Björn Ulvaeus, Benny Andersson, e Anni-Frid Lyngstad, conhecidos por êxitos como *Dancing Queen*, *Mamma Mia*, ou *Take a Chance on Me*. Há 50 anos (1974) a banda ganhava o Festival da Eurovisão, com o tema *Waterloo*, e assim nasceu o seu fenómeno de popularidade mundial. O nome do grupo é um acrónimo formado pelas iniciais do primeiro nome de cada membro. (Porto Editora, s.d.a).

Figura 6

Vista da sala de espetáculos, em Londres, no decorrer de uma apresentação de ABBA: Voyage



Fonte: Imagem obtida em [huffingtonpost.co.uk](https://www.huffingtonpost.co.uk)

A criação destes avatares digitais resultou da reunião dos elementos, que já não tocavam juntos desde 1982 (atualmente com idades entre os 74 e os 79 anos), que estiveram durante cinco semanas num estúdio de *motion-capture*⁸⁰ (captura de movimento, em português), envergando fatos especiais para o efeito, com sensores, conforme se pode observar na figura 7 (à esquerda), em que cerca de 160 câmeras captaram os seus movimentos e expressões, incluindo o *lip sync*, enquanto cantavam o seu repertório, e uma equipa de quase 1000 pessoas, de quatro grandes estúdios de produção, entre as quais cerca de 160 artistas digitais, ajudaram a dar vida a este projeto (Bagwell, 2022).

⁸⁰ *Motion-capture*, em inglês, ou *mo-cap* (captura de movimento, em português), é um sistema de captação de movimento humano ou de objetos, que permite a sua transposição para um formato digital, através de um programa de computador, inserindo-o de forma foto-realista num ambiente digital. É usado em várias indústrias, como jogos de computador, filmes e TV, saúde e desporto, e militar. Em produções cinematográficas, por exemplo, implica a gravação de ação (movimentos) humana, que pode depois ser traduzida na criação de personagens ou avatares digitais. (Adobe, s.d.).

Figura 7

ABBA: The Voyage, a banda com os fatos de motion-capture utilizados para capturar os seus movimentos e expressões, em estúdio (à esquerda, e o resultado final, no espetáculo, os avatares digitais (à direita)



Fonte: Imagens obtidas em [huffingtonpost.co.uk](https://www.huffingtonpost.co.uk).

Outro formato de apresentação de concertos, que está sem dúvida a mudar a forma de como a indústria musical opera na atualidade, é o concerto virtual, também denominado de *V-Concert*, ou *Virtual Live*, em que os artistas estão a tocar num determinado espaço, mas a imagem vídeo do espetáculo é projetada numa tela ou num ecrã de alta-definição, noutra localização geográfica (Songdkick, s.d.). É o caso por exemplo do concerto virtual do músico britânico *Sting* (ex-*The Police*), no evento *Atlantic Concert for Earth* (2022), organizado pelo músico açoriano Nuno Bettencourt⁸¹ (dos *Extreme*), que se realizou na Lagoa das Sete Cidades, em São Miguel, nos Açores. *Sting* estava a atuar ao vivo em Las Vegas (E.U.A.), e o concerto foi transmitido ao vivo, em *livestreaming*, no palco do evento açoriano (Concert for Earth, 2022).

O virtual permite chegar a um maior número de público, que uma sala de espetáculos ou um espaço ao ar livre, pela sua limitação física de espaço e capacidade de lotação. Esta possibilidade de apresentação virtual de um espetáculo vai de encontro também às preocupações crescentes, sobre a questão da pegada ecológica em eventos, onde as viagens (tanto de artistas, como do público), são apontadas como uma das principais causas das emissões de carbono, como manifestadas no *Guia de Boas Práticas da Indústria da*

⁸¹ Nuno Bettencourt é um guitarrista e vocalista português, de origem açoriana, membro da banda de *hard rock/heavy metal* norte americana *Extreme*, formada em 1985, de Boston, Massachusetts, mais conhecida pelo tema “More than words”, de 1990. (Baptista, 2024).

Música (*Music Industry Climate Pack*, no original em inglês), pelo *Music Declares Emergency*, que se declara como “[...] um movimento global de artistas, profissionais e organizações do setor da música[,] unidos para combater as alterações climáticas[,] ao mesmo tempo que atua junto dos profissionais da indústria[,] para consciencializar e reduzir o impacto deste setor no meio ambiente” (*Music Declares Emergency*, 2024). Esta questão tem sido endereçada por vários artistas, como a americana *Billie Eilish* ou os britânicos *Massive Attack*, e ainda, os britânicos *Coldplay*, estes últimos que, na sua *tour* mundial *Music for the Spheres*, iniciada em 2022, têm-se empenhado em tornar os seus espetáculos mais conscientes ecologicamente, e com menos impacto ambiental, através da implementação de várias ações⁸², tendo declarado em 2024 a redução de 59% de emissões (de carbono), comparativamente à sua *tour* anterior (*Coldplay*, 2024; Público, 2024).

Na área do teatro e da sua relação com a tecnologia, mais especificamente, com a multimédia, deparamo-nos também, com a própria evolução da tipologia e formato teatral na época contemporânea, como define Pimenta (2022) teatro-tecnologia, aqui relativamente a processos e formas de apresentação e tipos de media utilizados (especialmente vídeo, seja sob o formato de vídeo-projeção, seja em *video-mapping*) e, consequentemente, termos como *Teatro em Campo Expandido*, *Teatro Digital*, *Teatro Multimédia*, *Teatro 3D*, *Teatro Imersivo* e *Teatro Interativo*, que passaram a fazer parte da nomenclatura, conceptualização, produção e apresentação de espetáculos teatrais (Pimenta (2022)).

Teatro em campo expandido, dramaturgia em campo expandido, ou cena em campo expandido, de acordo com autores como Alan Read (2013), Ricardo Fabrinini (2016), Gabriela Monteiro (2016) e Sílvia Fernandes e Marta Isaacsson (2016), apresenta-se como sendo um princípio de interdisciplinaridade artística inerente em teatro contemporâneo e, aplica-se à cena, enquanto elemento essencial na construção do ato teatral. Segundo Pavis (1999), na sua obra *Dicionário de Teatro*, o termo cena “[...] conhece, ao longo da história, uma constante expansão de sentidos: cenário, depois área de ação, depois o local da ação, o

⁸² A lista de medidas implementada pela banda inclui, por exemplo, uma pista de dança que gera eletricidade, quando os fãs saltam, uma planificação mais rigorosa dos transportes aéreos, recorrendo a outros transportes, menos poluentes, iluminação mais eficiente, construção de cenários em materiais sustentáveis, e plantando uma árvore por cada bilhete vendido – desde o início da *tour*, já vão em 7 milhões delas. (*Coldplay*, 2024; Público, 2024).

segmento temporal no ato e, finalmente, o sentido metafísico de acontecimento brutal e espetacular” (Pavis, 1999, p. 42).

Read (2013), na sua obra *Theatre in the Expanded Field: Seven Approaches to Performance*, ecoando Rosalind Krauss⁸³ (refletindo sobre a sua influente publicação, *Sculpture in the Expanded Field*, de 1979, como menciona na p. xxxiii), apresenta uma reflexão sobre o teatro como campo expandido, em sete diferentes abordagens - Pré-Histórica e Arqueológica, Pastoral e Antropológica, Teológica e Histórica, Digital e Tecnológica, Psicológica e Legal, Social e Sensível, e, finalmente, Tática e Crítica - , apresentando-se aqui o termo expandido como uma análise do teatro, refletindo ao mesmo tempo sobre a proposição dada por Beth Hoffman, em *Radicalism and the Theatre in Genealogies of Live Art* (2009)⁸⁴:

[...] ao imaginar um novo “teatro do futuro”, a questão não é: “Como podemos incorporar a arte ao vivo na história do teatro?” ou “A arte ao vivo é a nova história do teatro?” mas como “Como podemos reconfigurar os hábitos retóricos[,] e as práticas de distinção que fundamentaram a divisão estética e historiográfica, criando uma arte viva[,] em contraste com o teatro[,] em primeiro lugar?” (Hoffman, 2009, p. 104)

Já Fabrinni (2016), no artigo *Teatro como campo expandido: a imagem em Gilles Deleuze e Hans-Thies Lehmann*, refere que é:

[...] um teatro, [...] marcado pela incorporação de [registos] de [medias] como fotografia, holografia, cinema, ou vídeo, [de onde] [resultam] diferentes regimes de imagens. Esse teatro [...] – sabendo-se, evidentemente, que o teatro desde os gregos sempre incorporou novos meios técnicos - remete de imediato à noção de obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*, em alemão) do romantismo, no século [XIX], e ao projeto das vanguardas artísticas do início do século [XX]. (Fabrinni, 2016, p. 21)

⁸³ Rosalind Krauss (1941-) é crítica, teórica e professora de história da arte moderna e contemporânea na Universidade de Columbia, em Nova Iorque, nos E.U.A. Publicou vários artigos sobre arte moderna, dos quais se destaca *Sculpture in the Expanded Field* (1979), (Encyclopaedia Britannica, s.d.b; Krauss, 1979/1984).

⁸⁴ Tradução da autora, do original em inglês: [...] *in imagining a new ‘theatre of the future’, the question isn’t: ‘How can we incorporate live art into theatre history?’ or ‘Is live art the new theatre history?’ but ‘How can we reconfigure the rhetorical habits and practices of distinction that underwrote the aesthetic and historiographical split, creating a live art in contradistinction to theatre in the first place?’* (Hoffman, 2009, p. 104).

Para Monteiro (2016), a cena expandida define-se como:

[...] aquela que não se circunscreve apenas ao fazer teatral, como àquele associado aos modos de produção e recepção teatrais convencionais, mas também se articula diretamente a áreas artísticas distintas, [numa] [...] convergência que tangencia conhecimentos oriundos das artes [cénicas], visuais, das mídias audiovisuais, da *performance*, da dança, da literatura, da fotografia. (Monteiro, 2016, p. 40).

Fernandes & Isaacsson (2016), por sua vez, definem que os campos expandidos do teatro refletem que “[...] a migração [...] para além dos paradigmas tradicionais é uma constante na cena contemporânea, em que proliferam experiências híbridas, descentradas, cujo traço dominante é furtar-se de padrões de criação e leituras convencionais” (Fernandes & Isaacsson, 2016, p. i), e no que diz respeito à teoria teatral, define-se como:

[...] a tentativa de abarcar o campo informe dessas experimentações passaram pel[o] ênfase nos conceitos de teatralidade, performatividade e pós-dramático, que pareciam aptos a dar conta de experiências ampliadas[,] para muito além da encenação de um texto dramático representado por atores. (Fernandes & Isaacsson, 2016, p. ii).

Portanto, entende-se como cena expandida, ou teatro em campo expandido, em termos mais abrangentes, aquele que se apresenta como híbrido, resultante da interseção e integração do conhecimento e práticas de outras áreas artísticas distintas da área cénica – artes visuais, mídias audiovisuais, *performance*, dança, literatura, fotografia, como argumenta Monteiro (2016) e Fabrinini (2016).

No que concerne à relação entre as artes performativas e a multimédia, na primeira década do século XXI, em Portugal, apresentam-se alguns exemplos pontuais de experimentação e simbiose entre arte e tecnologia multimédia.

No caso do teatro com realidade aumentada, a visão por parte do espetador passa a ser mista (dados reais e dados digitais), através de elementos adicionados em cena, que podem ser visualizados com a ajuda de óculos ou capacetes especiais (Maia & Muniz, 2018, pp. 9-10).

É o caso de *Pigmalião* (2010), uma produção do Teatro Oficina⁸⁵, escrita por Pedro Mexia e com encenação de Marcos Barbosa, considerada a primeira experiência em Portugal de teatro digital com recurso à tecnologia a três dimensões (3D), através da apresentação de uma personagem holográfica em cena. Estreou a 10 de março de 2010, no palco do Centro Cultural Vila Flor, em Guimarães (Himmel, 2010; RTP, 2010)⁸⁶ e teve também a utilização de uma outra tecnologia pioneira na altura – o *3D stereo* –, disponibilizada pelo Centro de Computação Gráfica da Universidade do Minho. A peça foi baseada no livro do poeta Romano Ovídio⁸⁷, *Metamorfoses*⁸⁸ e conta a história de amor entre *Pigmalião* e *Galateia*: o escultor solitário e esteta, que constrói uma estátua da mulher perfeita, apaixona-se por ela, e a vê depois transformada numa mulher real. À entrada, os espetadores recebiam um par de óculos 3D (que permitem a sensação ilusão de profundidade), recebendo indicação para os pôr a meio da peça, para poderem assistir à transformação da estátua (a mulher holograma) em mulher real, em cena.

Segundo o encenador Marcos Barbosa, numa entrevista dada à RTP na altura, a combinação da imagem tridimensional com o som tridimensional (*surround*) produz um efeito de imersividade total no público, proporcionando uma perfeita simbiose, entre arte e ciência:

É um passo à frente do normal 3D, porque nos dá o efeito de imersão total. Sentimos que o objeto está no ar e que vem na nossa direção. [...] São dois mundos aparentemente opostos, mas que funcionam muito bem. O teatro tem de conversar com o que está à sua volta. (RTP, 2010)

⁸⁵ Companhia de teatro sediada em Guimarães, Portugal, foi criada em 1994 com o objetivo de “dotar a cidade de uma estrutura capaz de combater as assimetrias regionais, proporcionando aos cidadãos espaços de formação e fruição cultural na área do teatro”. (Teatro Oficina, s.d.).

⁸⁶ Excerto da peça de teatro “Pigmalião”; recurso da tecnologia 3D estéreo no holograma da mulher perfeita; explicações de Marcos Barbosa, encenador. (RTP, 2010).

⁸⁷ Publius Ovidius Naso (43 a.C. – 17/18 a.C.) foi um poeta latino, com abundante produção poética, escrevendo sobre amor, sedução, exílio e mitologia. Entre as suas obras mais conhecidas encontram-se *Metamorfoses* (poema épico em 15 livros) e *Fastos* (sobre os festivais romanos), *Cartas Pônticas* (que escreveu durante o seus 10 anos de exílio), e *A Arte de Amar*. (Coelho, 2016; Porto Editora, s.d.u).

⁸⁸ Poema mitológico de Ovídio, dividido em 14 livros, em que se sucedem 246 fábulas, díspares e artificialmente ligadas, muito embora o poeta siga uma certa cronologia. Vai desde o caos e o nascimento do mundo, até à metamorfose de César em astro, contando as transformações lendárias de seres humanos em animais, pedras ou plantas, com espírito, subtileza, galantaria e imaginação. (Porto Editora, s.d.q).

Nesta peça, a intermedialidade está presente na medida em que o objeto digital (o holograma) projetado se integra com os restantes elementos cénicos, visto que não são visíveis os dispositivos que possibilitam a sua projeção (o meio é ocultado).

O teatro imersivo e interativo é outra das tendências contemporâneas, consistindo em convidar o público a participar na encenação e no ambiente performativo, criando assim um mundo realista e imersivo, usando geralmente múltiplos espaços, elementos sensoriais e atores que interagem com o público. *E Morreram Felizes Para Sempre* (2015), foi a primeira peça de teatro imersiva apresentada em Portugal, no Hospital Júlio de Matos, em Lisboa, escrita por Nuno Moreira e com encenação de Ana Padrão. A história desenrola-se em 1949, numa mistura entre a lenda romântica D. Pedro e Inês de Castro, com a revolução cirúrgica de Egas Moniz – a lobotomia (Bernardino, 2015). Nesta peça não existem barreiras entre os atores e o público, que passeia livremente pelas várias cenas montadas, espalhadas por dois andares do edifício, estando em “palco” e dentro da ação, mas, no entanto, não a influenciando:

É como se fôssemos fantasmas: os atores, que não falam e apenas se exprimem por linguagem corporal, não nos vêem. Passam por nós, tocam-nos, mas, para eles, nós não estamos lá, a não ser nas alturas em que somos convidados a participar nos *one-on-one*: de repente, agarram-nos num braço e levam-nos para uma sala, onde passamos a fazer parte da trama. (Bernardino, 2015)

Este tipo de interatividade entre atores/público permite uma imersividade completamente diferente de uma peça de teatro de formato tradicional (ou teatro orgânico), onde existe uma separação clara entre ambos, em termos físicos e espaciais (atores-palco e público-plateia). Aqui, o termo imersividade aplica-se à experiência auferida pela proximidade do público, com a ação teatral, e não a sensação visual e ambiental envolvente.

Como exemplos mais recentes de espetáculos de artes performativas, com recurso a novas tecnologias, em Portugal, aplicada em diferentes contextos artísticos e técnicos, com enfoque na criação teatral, podemos apontar os casos apresentados e analisados por Pimenta (2022), fruto da sua experiência pessoal enquanto criador, diretor e/ou encenador, com especial enfoque em *O Pássaro de Fogo* (2015), *L'Isola Disabitata* (2016), e *Morte de Um Caixeiro Viajante* (2018). Estas obras apresentam diferentes aplicabilidades e níveis

de utilização de recursos tecnológicos em cena, particularmente o uso da vídeo-projeção e o *video-mapping*, na sua composição cénica.

Figura 8

Video-mapping do espetáculo Pássaro de Fogo (2015), da autoria de Nuno Maya (OCUBO)



Fonte: Página da *internet* do Público. Fotografias de Daniel Rocha.

Pássaro de Fogo (2015) é um bailado originalmente apresentado em 1910, com composição musical de Igor Stravinsky (1882-1971), inspirado numa lenda russa, entretanto reescrita por Michel Fokine. Em Portugal, a sua apresentação teve a dramaturgia e encenação de Carlos Pimenta, a direção musical de Joana Carneiro e a coreografia de Fernando Duarte, e foi produzido pela Companhia Nacional de Bailado (CNB)/Teatro Nacional de S. Carlos. A cenografia e *video-mapping* esteve a cargo de Nuno Maya e sua equipa de OCUBO, como já mencionado anteriormente neste capítulo, e caracterizou-se por ser a primeira do género em Portugal, tendo em conta as suas dimensões de área projetada, a 270°, incluindo palco e laterais da sala (vide figuras 8 e 9), e recursos técnicos utilizados - instalação de 7 projetores potentes, de 20.000 ansi lúmens cada -, e envolvendo uma equipa de cerca de 140 pessoas (bailarinos, músicos, criativos e técnicos) (Pimenta, 2022, pp. 230-233). Pimenta relata a dificuldade experienciada com um projeto desta envergadura, tanto a nível tecnológico como de coordenação coreográfica-técnica,

especialmente na fase final (ensaios de palco), devido à morosidade inerente à renderização⁸⁹ das imagens projetadas, ao existir a necessidade de acertos na vídeo-projeção, de modo a encaixar (sincronizar) com os intérpretes, nos tempos e espaços certos, pré-definidos coreograficamente (Pimenta, 2022, p. 232).

Figura 9

Pormenor do video-mapping do espetáculo Pássaro de Fogo (2015), da autoria de Nuno Maya (OCUBO).



Fonte: Página da internet do Público. Fotografias de Daniel Rocha.

Na ópera *L'Isola Disabitata*⁹⁰ (2016), obra original de 1779 de Joseph Haydn, com música de David Perez (1711-1778), Libreto de Pietro Metastasio (1698-1782) e direção/encenação de Carlos Pimenta, apresentada no Centro Cultural de Belém (CCB), em Lisboa, todo o espaço cénico foi criado através de uma única vídeo projeção que abrange todo o fundo de palco, aliada aos únicos elementos cénicos físicos (areia a cobrir o chão, e

⁸⁹ A renderização (ou *render*, em inglês) vídeo é o processo pelo qual o computador processa informação de um código fonte, usando-a para produzir uma imagem. Dependendo da definição dessa imagem, em píxeis, e consequente tamanho do ficheiro, pode-se tornar moroso o seu processamento, dependendo da capacidade da placa de vídeo do computador. (Priberam Informática, s.d.g).

⁹⁰ *L'Isola Disabitata*, Hob. 28/9, de 1779, é décima ópera de Franz Joseph Haydn (1732-1809), compositor austríaco, um dos mais importantes do período clássica, e foi escrita para a corte de Eszterházy. (Musopen, s.d.; Geiringer & Landon, 2024).

um rochedo), para criar um aspeto de espaço deserto e desolado (vide figura 10), inspirada na história do mito de *Orfeu e Eurídice*⁹¹ (Pimenta, 2022; Diário de Notícias, 2016).

Figura 10

Cena de L'Isola Disabitata (2016), onde se pode visualizar o efeito de mar rendilhado e um horizonte avermelhado, na projeção ao fundo, e a praia em primeiro plano



Nota: Adaptada pela autora, da página de *internet* Divino Sospiro. Créditos fotográficos: Centro Cultural de Belém.

Bernardo Mariano (2016) citando o que lhe foi descrito por Pimenta, quando o entrevistou tanto em relação à construção cénica, como à interpretação no espetáculo, no seu artigo para o Diário de Notícias, descreve:

⁹¹ História de amor entre dois jovens (Orfeu, filho de Apolo e da deusa Calíope, poeta músico e cantor) e Eurídice (uma ninfa) com um final infeliz; no dia da boda Eurídice é picada no pé por uma serpente, ao fugir de um pastor chamado Ericeu, que a quer para ele, e morre. Orfeu decide viajar até ao inferno, para pedir a Hades que lhe devolva o seu amor, que lhe devolve com uma condição: não olhar para a sua face até estarem à luz do mundo exterior. Ao emergir no mundo dos vivos, Orfeu olha para trás, para abraçá-la, mas Eurídice não havia saído completamente do submundo, e esta retorna ao mundo dos mortos. Orfeu, de coração partido, vagueia sem rumo, cantando canções tristes, e acaba por ser atacado por um grupo de mulheres iradas pelo seu desprezo, que cortam o seu corpo em pedaços e jogam a sua lira num rio. As Musas, com piedade dele, juntam as suas partes e enterram-no, e assim a alma de Orfeu desceu ao Hades, e reuniu-se finalmente com a sua amada. A história aparece no Livro IV das *Geórgicas*, obra poética escrita por Virgílio, poeta do período Clássico da Roma antiga. (Porto Editora, s.d.t; Veiga, 2018).

Onde então havia “fusão dos cantores na cena”, há agora, para o encenador, “três dimensões bem claras: a profundidade de campo, o desenho vídeo e a ação cénica”. E nesta, “há jogo teatral, intriga” e “cada personagem tem um tipo determinado”, o que faz desta uma “história para ser contada e vivida em cena”. E a cena “não realista, não naturalista”, é só a praia e uma rocha, não pede mais nada. (Mariano, 2016)

Figura 11

Morte de Um Caixeiro Viajante (2018), da Companhia de Teatro de Almada (CTA), pormenor da vídeo projeção tripartida



Fonte: Página da internet da Companhia de Teatro de Almada (CTA).

O musical *Morte de Um Caixeiro Viajante* (2018), a terceira peça com encenação de Carlos Pimenta, para a Companhia de Teatro de Almada (CTA), originalmente da autoria do americano Arthur Miller⁹² (1915-2005), apresentou-se no Teatro Municipal Joaquim Benite, e contou com uma cenarização digital projetada tripartida (central e ambas as laterais), através de três telas de projeção individuais e independentes, onde a imagem projetada variava entre uma imagem panorâmica única (fragmentada em três partes), ou uma imagem independente em cada tela de projeção, conforme se pode observar na figura 11.

⁹² Arthur Miller foi um autor norte-americano de peças de teatro, romances, e de um argumento cinematográfico, e vencedor de vários prémios. *Morte de um caixeiro-viajante*, surgida em 1949, consagrou-o como dramaturgo, e valeu-lhe o Prémio Pulitzer. Miller recebeu também, por duas vezes, o New York Drama Critics Award. (Encyclopaedia Britannica, s.d.a).

Um outro exemplo a ser apontado, relativamente ao recurso a *video-mapping* na construção de uma cenarização (neste caso, totalmente digital, projetada), é o de *Alice no País das Maravilhas no Gelo* – baseado na obra bem conhecida de Lewis Carrol, de 1885 -, um espetáculo realizado no MAR Shopping de Matosinhos, em co-produção com a produtora AM Live, estreado no final de novembro de 2017, e que contou com múltiplas vídeo projeções e mapeamento de formas em cena, sobre uma estrutura cénica pré-determinada (da autoria da Grandpa's Lab, sediada no Porto), assim como aspetos multisensoriais, como aromas exalados a acompanhar certos momentos em cena, ou interação dos atores com o público. O espetáculo teve guião de Nuno Markl, Mafalda Santos e Francisco M. Palma, e esteve em cena até início de janeiro de 2018. Este espetáculo juntou-se a outros já previamente realizados entre o MAR Shopping e a AM Live, com a mesma equipa artística, como *O Quebra-nozes no Gelo* (2013-2014), *A Branca de Neve no Gelo* (2014-2015), *A Cinderela no Gelo* (2015-2016) e *A Bela e o Monstro no Gelo* (2016-2017) (Cardápio, 2017).

Figura 12

Cena de Alice no País das Maravilhas no Gelo (2017), espetáculo com cenarização 100% digital, através de video-mapping.



Nota: Imagem obtida na página de *internet* de Cardápio.

1.1.4 A digitalização das artes performativas, antes, durante e pós-pandemia: contexto virtual versus contexto presencial. Que futuro?

A pandemia COVID 19 veio provocar uma absoluta paralisação no sector cultural e artístico, a nível global, em particular na área de eventos ao vivo, com restrições e limitações a serem impostas, a partir de março de 2020 (primeira vaga), tanto no que diz respeito à sua realização, como ao acesso do público a eventos artísticos e culturais. Proibiu-se a realização de eventos, fecharam-se espaços e equipamentos culturais (museus, teatros, auditórios) e a cultura entrou em estado de suspensão, e de incerteza no que o futuro traria para o sector e para os seus profissionais.

A nível social e económico, o impacto também foi extremamente profundo, tendo em conta o que a paragem do sector implicou, revelando o quão incerta era (é) a carreira nas atividades culturais, tanto no panorama internacional, como no nacional. Segundo o relatório apresentado pelo Parlamento Europeu, em 2020, Sabine Verheyne, a então presidente da Comissão para a Cultura e a Educação, do Parlamento Europeu, havia alertado, no final de março, para o facto dos setores culturais e criativos estarem a ser devastados pelo impacto das medidas rigorosas de saúde pública (Parlamento Europeu, 2020), e em abril de 2020, na reunião de Ministros da Cultura, promovida pela UNESCO, assinalou-se, por um lado, a importância fundamental da cultura para fazer face à crise e, por outro lado, os eventos em cadeia que a crise no setor cultural estava a provocar noutros setores da atividade económica (UNESCO, 2020).

Em Portugal uma das ações despoletada foi a criação, a nível nacional, do *Estatuto dos Profissionais da Cultura*⁹³, regido pela IGAC – Inspeção Geral das Atividades Culturais⁹⁴, entidade pública que regula o sector no nosso país, ligada ao Ministério da

⁹³ Regime jurídico que estabelece regras especiais para os profissionais da área da cultura relativas ao registo dos profissionais da área da cultura, regime laboral e de prestações de serviços, e regime de proteção social, sendo beneficiários os profissionais das artes do espetáculo, do audiovisual, das artes visuais e da criação literária, que exerçam uma atividade autoral, artística, técnico-artística ou de mediação cultural. (IGAC, 2024).

⁹⁴ A IGAC é uma entidade pública que está na dependência direta do membro do governo responsável pela área da Cultura, especializada na área do direito de autor e dos direitos conexos. Neste contexto, avalia a conformidade dos contratos e das autorizações para o desenvolvimento de atividades culturais, regista obras literárias e artísticas, licencia a distribuição de obras cinematográficas e fiscaliza os espetáculos de natureza artística e dos recintos fixos destinados à sua realização. Mais recentemente, assumiu responsabilidade pelo

Cultura, questão já defendida pelos profissionais do sector há anos, tendo em conta a precabilidade de muitos, numa tentativa por parte do Governo Português de apoiar o sector cultural em crise.

Para fazer face a esta imobilização total do sector cultural, a resposta que surgiu a nível global, logo a partir de março de 2020, durante a primeira fase da pandemia, foi um aumento exponencial da utilização das plataformas digitais e redes sociais *online* (como *Facebook*, *Instagram*, *Youtube*) para transmissão e apresentação de conteúdos artísticos – concertos, espetáculos de teatro, dança, fossem eles pré-gravados ou em direto (*live streaming*⁹⁵), permitindo assim o acesso a conteúdos artísticos e culturais por parte de um público confinado em casa, ávido por distrações e entretenimento, permitindo também, aos artistas e profissionais da área cultural prosseguir com o seu trabalho criativo e técnico, embora de forma limitada, devido às consequentes adaptações necessárias à sua forma de trabalho.

Foi também o caso em Portugal, onde, segundo autores como Manuel Gama (2020) e Dina Soares (2022), o impacto da pandemia no sector cultural e artístico foi devastador, para muitos profissionais da área, especialmente artistas e técnicos de eventos ao vivo (concertos, teatro, dança), tanto pela sua paralisação e encerramento dos espaços e equipamentos, como pela acentuação da questão (há já muitos anos debatida) da precabilidade do mesmo. A nível nacional seguiu-se a tendência mundial, arranjando formas alternativas dos profissionais continuarem a fazer o seu trabalho, e fazerem chegar ao público as suas criações, tendo a solução sido recorrer às plataformas *online* para divulgar conteúdos, enquanto as portas não voltavam a abrir ao público, digitalizando o teatro.

registo dos profissionais da área da Cultura, e pelo acompanhamento da implementação do Estatuto dos Profissionais da área da Cultura. (IGAC, 2023).

⁹⁵ *Live streaming*, *livestreaming* ou *live-streaming*, refere-se à transmissão contínua feita em tempo real à gravação, de dados através da *internet*, em áudio ou vídeo. O *streaming* implica o consumo de conteúdos sem ser necessário o seu *download*, por parte do consumidor, e tornou-se popular com o lançamento na plataforma do *Youtube*, em 2011, dessa ferramenta para os seus utilizadores, sendo considerado o primeiro *live* de todos a transmissão do casamento real britânico do príncipe William de Inglaterra com Catherine Middleton, ficando a gravação disponível até aos nossos dias, e tendo alcançado milhões de pessoas. Nos anos seguintes, plataformas como o *Facebook*, *Twitter* e *Instagram* introduziram também o *live streaming* para os seus utilizadores. O *live stream* é muito utilizado em apresentações de conferências e *webinars*, eventos nas redes sociais, eventos de desporto profissional, e sessões de *video gaming*. (Rogers, s.d.; Woebcken, 2021).

Segundo Juliana Wexel (2021), proporcionaram-se várias práticas adaptadas aos meios digitais, como:

[...] criação dramaturgica remota, exercícios de leitura de textos *online*, ensaios à distância, peças transmitidas ao vivo via *streaming* ou gravadas em recurso audiovisual[,] para serem assistidas em modo assíncrono; peças anteriormente encenadas no teatro com adaptações *online*; encenações transmitidas nos palcos dos teatros onde eram realizadas fisicamente as montagens; exibição de espetáculos em registros audiovisuais prévios, encenação de solos e elenco reduzido para plateias simbólicas formadas por apenas uma pessoa ou poucas pessoas, montagens integrais exibidas via *streaming*, no *Youtube* e nos formatos *live* no *Instagram* e *Facebook*, [...] a utilização de recursos como o *SympplaStreaming*, ferramenta gratuita integrada [na] plataforma *Zoom*, que permite a organização de espetáculos [...] até 300 participantes[,] [...] [e] até oito horas de duração[,] e oferece aos organizadores recursos de gerenciamento que vão desde a venda de ingressos, o controle do acesso dos participantes, a divulgação em redes sociais, entre outros. (Wexel, 2021, p. 40).

O formato *híbrido* de eventos, um formato misto (*online* e presencial), apesar de parecer novidade no sector cultural, é, no entanto, já há décadas utilizado globalmente em eventos corporativos (como reuniões, palestras e *workshops*) e em grandes festivais de música internacionais, como por exemplo, o *Wacken Open Air (W:O:A.)*⁹⁶, na Alemanha, ou o *Rock in Rio (RIR)*⁹⁷, no Brasil e em Portugal, possibilitando o acesso ao público que, por alguma razão não pode estar fisicamente nos eventos para ouvir os seus artistas favoritos ao vivo (no caso do *Wacken*, por exemplo, os bilhetes para a edição seguinte esgotam praticamente até três meses após ao que está a decorrer, nesse ano); ou porque simplesmente assim preferem, contribuindo para que o espaço virtual da *web* adquirisse

⁹⁶ Festival europeu de música *heavy metal*, de formato anual e com a duração de quatro dias, que acontece no primeiro fim de semana do mês de agosto, ao ar livre, na pequena vila de Wacken, em Schleswig-Holstein, no norte da Alemanha. Todos os anos, o festival atrai dezenas de milhares de pessoas, provenientes dos mais diferentes países, além de fãs de *black metal*, *death metal*, *power metal*, *thrash metal*, *symph metal*, *folk metal* e até mesmo *metalcore*, *new metal* e *hard rock*. A primeira edição do festival aconteceu em 1990, e teve o seu primeiro *live-streaming* em 2009, que incluiu a criação de um canal do festival no *Youtube*, o *Wacken TV*. (Wacken, 2024; YouRope, 2024).

⁹⁷ Festival de música realizado desde 1985, na cidade do Rio de Janeiro, no Brasil. Idealizado por Robert Medina, é considerado um dos maiores festivais musicais do planeta. Na primeira edição atuaram nomes míticos da música rock, como os *Queen*, os *Iron Maiden* ou os *Scorpions*. O *Rock In Rio* em Lisboa teve a sua primeira edição em 2004, assim como data deste ano o primeiro *live-streaming*, em direto para a rádio portuguesa RFM, a rádio oficial do evento em Portugal. Teve como cabeças de cartaz Paul McCartney (ex-*The Beatles*), Peter Gabriel, *Foo Fighters* (em substituição dos *Guns'n Roses*), *Metallica*, Britney Spears e Sting. (RFM, 2024; Rock In Rio, 2024).

gradualmente o estatuto de plataforma de acesso em tempo real, de visualização mediada, e de mediação cultural para as artes performativas, tornando-o em algo mais do que um mero arquivo digital para este tipo de eventos.

Esta forma de apresentação virtual de espetáculos já havia sido estendida ao teatro, sendo exemplo o trabalho desenvolvido pelo *METOpera* (*The Metropolitan Opera*), em Nova Iorque (E.U.A.), e pelo *National Theatre of London*, em Londres (Reino Unido), nas últimas duas décadas, já antes da pandemia, que “obrigou” as estruturas culturais e artísticas, assim como aos próprios artistas, especialmente na área do teatro, a adaptarem-se rapidamente à mediação digital, de modo a manterem-se no ativo.

O *METOpera* (1883-), instalado no *Lincoln Center for the Performing Arts*, desde 1966, é considerado um dos principais teatros de ópera a nível mundial. Em 2006 lançou o projeto *The Met: Live in HD*, transmitindo em direto (*live streaming*) e em alta-definição (HD), uma série de *performances* em salas de cinema e de teatros, por todo o mundo, que em 2014-2015 expandiu das iniciais 6 transmissões para 10, atingindo na atualidade mais de 2,000 salas, em 73 países, distribuídos por seis continentes (Pimenta, 2022, pp. 192-194; Metopera, 2024).

O *NLive*, por sua vez, foi lançado em junho de 2009, com a transmissão em 70 salas de cinema no Reino Unido e, cerca de 200, em todo o mundo, excepto Portugal, da obra de inspiração clássica *Fedra*, de Jean-Baptiste Racine (1639-1699), com direção de Nicholas Hytner e Robin Lough (IMDb, 2009). Segundo o *National Theater*, o *NLive* apresenta-se como uma experiência singular, na medida em que ultrapassa uma mera ida ao cinema, ao proporcionar a simultaneidade entre o que está a acontecer ao vivo num palco algures, com a experiência de assistir a um espetáculo numa sala noutra parte do mundo.

Para Pimenta (2022), ambas as experiências (*The Met: Live in HD* e *NLive*), se bem que com abordagens diferentes, apresentam aspetos tanto positivos, como negativos, nesta tipologia de experiência teatral, seja para o público (permitindo a sua mediação e ativação, a nível mundial, dado o alcance), como para as entidades responsáveis pelos projetos (custos com equipamentos), assim como é preciso não esquecer que este tipo de projetos requiere a obtenção de autorizações e pagamentos de direitos de autor e de transmissão, pelo que, apesar da sua vertente de acessibilidade e democratização, se assumem como bastante pesados financeiramente para as entidades promotoras (Pimenta, 2022, pp. 194-

197). Uma das razões pela qual a digitalização do teatro não se iniciou antes da pandemia em Portugal é precisamente essa a questão dos direitos de autor e direitos conexos, que implicam o pagamento ao IGAC, e com valores que dependem de capacidade da sala, número de sessões, e tipos de licenças (Gomes, 2021, pp. 19-20).

Atualmente, existem plataformas de *streaming* de teatro, que possibilitam assistir a peças tanto em *streaming* (pré-gravadas), assim como em *livestreaming*, mediante subscrição mensal/anual, e alugar peça/comprar bilhete (Gomes, 2021, p. 7).

Quadro 1

Características dos sites de streaming de peças de teatro

	Subscrição mensal/anual	Alugar peça/comprar bilhete	Peças ao vivo	Gravado	Gratuito
<i>Digital Theatre</i>	X	X		X	
<i>Broadway HD</i>	X			X	
<i>Stream Theatre</i>		X			
<i>Opsis TV</i>			X		
<i>GlobePlayer</i>		X			
<i>Cennarium</i>	X				

Nota: Adaptado de Gomes (2021, p. 7).

Gama (2020), no seu estudo *Impactos da COVID-19 no setor cultural português: primeiros apontamentos de um estudo em curso*, conduzido entre 2020 e 2021, apresenta um levantamento do panorama vivido pelo sector cultural em Portugal, face à pandemia, tendo como objetivos perceber o impacto ao nível de notícias no setor cultural português, analisar as iniciativas do Governo (através do Ministério da Cultura, do Parlamento, e de organismos/entidades tutelados pelo Ministério da Cultura), para enfrentar os constrangimentos provocados pela mesma e avaliar os impactos, esperados e observados, que teve e terá, nas organizações e profissionais do setor cultural português (Gama, 2020,

p. 175). Foi por ele realizado um questionário, que se manteve ativo até 31 de dezembro de 2020, onde procurou obter informações sobre atividade profissional, volume de negócios, recursos humanos das organizações culturais, tendo sido também solicitado que fosse indicada a possível mais relevante consequência que a COVID-19 poderia provocar, em 2020, no tecido cultural português, tendo decorrido em espaços de tempo distintos (até 31 de março, de 1 de abril a 30 de junho, de 1 de julho a 31 de dezembro) (Gama, 2020, p. 180). A amostra do estudo (obtida de 20 de março a 19 de maio de 2020) é constituída por 271 profissionais e 110 organizações do setor cultural, que preencheram ou atualizaram o questionário e a maioria dos inquiridos são profissionais do setor cultural, com domicílio fiscal na Área Metropolitana de Lisboa e na região Norte, que iniciaram a sua atividade profissional, regular e continuada, no ano 2000, no domínio das artes do espetáculo e com a função de criação (Gama, 2020, p. 180). O balanço apresentado por Gama reflete o quão avassalador foi, durante 2020, tendo em conta o cancelamento de atividades e a redução de postos de trabalho:

[...] o cancelamento, efetivo ou esperado, da totalidade ou de até 50% das atividades previstas é um dos fatores mais preocupantes, nomeadamente no que se refere aos profissionais do setor cultural e no segundo semestre de 2020. Os dados do reagendamento das atividades que foram adiadas devido à COVID-19 evidenciam mais um problema, com 22,4% das organizações e 29,1% dos profissionais a afirmarem que ainda não tinham sido definidas as datas para as atividades que se iriam realizar no segundo trimestre, sendo que no que se refere às atividades do segundo semestre, as organizações do setor cultural apresentaram valores previsíveis de adiamentos sem data definida ainda mais elevados (34,3%). (Gama, 2020, p. 181)

No que se refere aos recursos humanos das organizações, salienta-se que 34,6% dos respondentes assinalam a redução de postos de trabalho, sendo que 14,6% afirmam mesmo que terão uma redução superior a 50%. [...] a maioria das organizações têm menos de 10 trabalhadores e [...] a maioria dos trabalhadores são trabalhadores independentes, podemos estar perante um cenário de uma subida muito significativa da taxa de desemprego no setor cultural e da extinção de um conjunto muito significativo de organizações do setor cultural português. A redução no volume de negócios anual também parece ser um dos impactos esperados, com 48,2% das organizações e 70,5% dos profissionais a esperarem uma redução no volume de negócios de, no mínimo, 50%. (Gama, 2020, p. 182)

Voltando à questão da digitalização do teatro, durante os períodos de confinamento, apesar de ser de certa forma comum, nas últimas décadas, os teatros, por exemplo, terem um acervo das suas representações (gravação em vídeo VHS, e depois, já digital) disponível, o facto de passarem a transmitir espetáculos de teatro *online*, em direto, sem ser através dos canais televisivos (pré-gravados), como por exemplo, a RTP 2, pelo menos em Portugal, até à data de início da pandemia, era algo quase inédito. Em 2016, havia sido recuperado o chamado teleteatro (dos primórdios do canal público RTP, e algo que já não se fazia desde os anos 80⁹⁸), e a partir de setembro estreou na RTP2 o projeto *A Peça Que Faltava*, composto por seis peças, de 25 minutos cada, produzidas por companhias de teatro emergentes, com gravação no Centro de Produção do Porto (CPP), e transmitidas em formato gravado, sem público ao vivo (Morais, 2016).

Quanto a apresentações teatrais *online*, durante o período de primeiro confinamento, a partir de março de 2020, estas foram várias: o Teatro Nacional D. Maria II (Lisboa) apresentou a iniciativa *D. Maria II em Casa*, a 20 de março, disponibilizando uma *Sala Online* para peças dedicadas ao público adulto, e uma *Salinha Online*, para o público mais jovem, exibindo peças pré-gravadas. O Teatro Nacional de São João (Porto) disponibilizou cinco espetáculos no período entre 18 de março e 1 de julho de 2020, altura da sua reabertura (Gomes, 2021, pp. 20-34). O Teatro Aberto, a partir de abril de 2020, através da iniciativa “Teatro em Casa”, disponibilizou *online* seis peças anteriormente representadas nas suas temporadas recentes (Moir, 2020). O Teatro Nacional XXI, companhia fundada pelo ator Albano Gerónimo, por sua vez, apresentou a peça “O Corpo de Helena”, onde cinco atores, localizados em espaços físicos diferentes, contracenavam de forma virtual (Soares, 2022, p. 9). Outro exemplo foi o espetáculo *Condomín'19*, realizado através da plataforma *Zoom*, uma peça da autoria do ETCetera Teatro, companhia profissional de Vila Nova de Gaia, cuja história girava em volta de uma reunião de condomínio, onde quatro candidatos lutavam entre si para ver quem seria o próximo administrador, e no final, este era eleito pelos espetadores (Soares, 2022, p. 10).

Por sua vez, Soares (2022), no seu livro *Vamos ao Teatro*, descreve a adaptação de um teatro - o Teatro Aberto, em Lisboa -, ao levar a cena a peça *Só Eu Escapei*, de Caryl Churchill, com encenação de João Lourenço, entre o outono de 2020 e a primavera de 2021

⁹⁸ Segundo Sá Carlos Pereira, realizador do projeto *A Peça Que Faltava*, da RTP2. (Morais, 2016).

(estreou a 25 de abril de 2021), face às restrições impostas pela pandemia (Teatro Aberto, 2021). Nele fala sobre o processo passado por atores, equipa artística e equipa técnica, em relação aos condicionamentos de trabalho dentro do próprio teatro, com todas as condições de higiene e segurança a terem de ser cumpridas (distanciamento social, uso de máscaras, desinfeção dos espaços e das mãos, durante ensaios).

Nas fases do primeiro e do segundo confinamento, a ilha da Madeira não foi exceção; a 21 janeiro de 2021, com as portas dos espaços culturais fechados em todo o Portugal Continental, por ordem do Governo nacional, no Funchal estreava precisamente *Ezequiel*, de Norberto Cruz, no Teatro Municipal Baltazar Dias. Para cinquenta pessoas, na 1.^a sessão, e nas restantes seguintes, para cinco pessoas, devido às restrições impostas pelas entidades governamentais nacionais e regionais, como tentativa de limitar a progressão pandémica no país, e na ilha (TVI, 2021; Associação de Bandolins da Madeira, 2021). A reposição da peça, em cinco sessões, entre 16 e 19 de dezembro de 2021, foi por isso importante, tanto para o seu criador e diretor artístico, Norberto Cruz, como para toda a equipa artística, técnica e elenco, pela possibilidade de poder ser apresentada a uma plateia cheia, assim como o foi para o público, que teve finalmente a oportunidade de assistir. O teatro é, acima de tudo, uma atividade social.

Em Portugal Continental, por ordem do Governo central, a abertura de museus, monumentos, palácios e galerias de arte deu-se a partir de 5 de abril de 2021, e a dos cinemas, teatros, auditórios e salas de espetáculo, processou-se a partir de 19 de abril, e a realização de grandes eventos exteriores e eventos interiores foi permitida, com diminuição de lotação e o uso de máscara, a partir de 3 de maio, mantendo-se a exigência de teste negativo para acesso a grandes eventos, recintos desportivos e bares e discotecas (eportugal, 2021; Agência Lusa, 2021).

Alguns dos eventos entretanto cancelados, em 2020, devido às medidas de confinamento e às restrições impostas pós-confinamento, transformaram-se, em 2021, em eventos de formato *online*. Foi o caso, por exemplo, na RAM, do festival *Fica Na Cidade* (organizado pela CMF), que entre 13 e 18 de abril de 2021, se realizou em *livestream*, nos canais digitais da CMF (*Facebook* e *Youtube*, vídeo/aúdio) e na rádio Antena 3 Madeira (só áudio), com a apresentação e transmissão de vários concertos (Câmara Municipal do Funchal, 2021d).

O projeto *Arts Online*, uma iniciativa da Secretaria Regional do Turismo e Cultura da Madeira (SRTC), desenvolvida pela Direção Regional Cultura da Madeira (DRC), que estreou a 8 de março de 2021, foi outra das atividades culturais concretizadas por entidades públicas no formato *online*, durante a pandemia. Estas iniciativas tiveram a apresentação de 48 vídeos (de 3 minutos cada), na página de *Facebook* da SRTC, tendo sido protagonizados por 30 artistas das várias áreas da Cultura regional (canto, componente instrumental, teatro, a dança e poesia) (Secretaria Regional da Cultura, 2021).

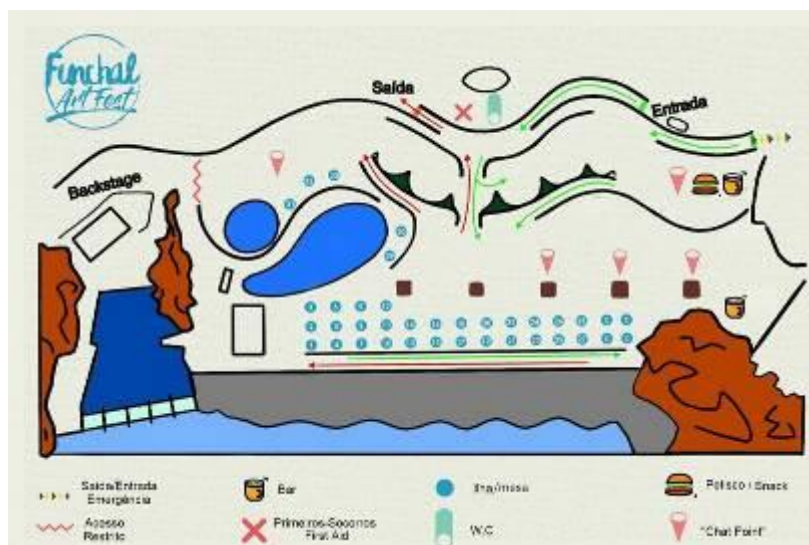
Outros eventos tiveram de se adaptar, face às restrições para a realização de eventos em formato presencial, dependendo de serem realizados em espaços fechados, ou ao ar livre (lotação limitada, uso de máscara, testes negativos COVID19 obrigatórios – gratuitos, nos locais ou em farmácias aderentes, distanciamento social), como foi o caso da comédia musical *As Assassinas de Chicago* (2021), uma produção da Orquestra Imperatriz Sissi, com encenação de Eduardo Gaspar, apresentada no auditório do Centro de Congressos da Madeira, onde, antes de ambas as sessões, foram realizados testes antigénios no local, de forma gratuita, para que o público pudesse assistir ao espectáculo, de forma segura (Rocha, 2021) e, de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, no Teatro Municipal Baltazar Dias, onde tanto a equipa artística e técnica da ABM como a do Teatro, tiveram de fazer testes e apresentar o respetivo comprovativo negativo, assim como o público, e usar máscaras durante todo o espetáculo (excepto os artistas e intérpretes da peça).

Outro evento, o *Funchal Art Fest*⁹⁹, que em 2020 aconteceu no Complexo Balnear da Barreirinha, e em 2021, no Complexo Balnear da Ponta Gorda (ambas as localizações na cidade do Funchal), na edição de 2021, à semelhança da de 2020, foram criadas “ilhas”, pela organização do evento (vide figura 13), com capacidade para 12-10, 8-6, ou 2-4 pessoas, em zonas delimitadas com mesas e cadeiras, onde o público deveria permanecer durante o evento por questões de segurança, como forma de se adaptar às restrições impostas (Madeira Art Fest, 2021). O evento contou com a apresentação de seis bandas, bem como a participação de dezanove artistas, de áreas como artes plásticas, performativas, audiovisuais e literatura (Nóbrega, 2021).

⁹⁹ Desde 2022 o festival passou a designar-se *Madeira Art Fest*, tendo adquirido carácter itinerante (em cada ano, realiza-se num concelho diferente, fora do Funchal). Em 2023 realizou-se em Machico, e este ano realiza-se em São Vicente, tendo atividades programadas também no Funchal (concertos, no Barreirinha Bar Café). (Madeira Art Fest, 2024).

Figura 13

Mapa do espaço do festival Funchal Art Fest, em 2021, realizado no Complexo Balnear da Ponta Gorda, Funchal



Fonte: Página do Facebook do Madeira Art Fest.

Em Portugal Continental, em 2022, a abertura de museus, monumentos, palácios e galerias de arte deu-se a partir de 5 de abril, e a dos cinemas, teatros, auditórios e salas de espetáculos, processou-se a partir de 19 de abril, tendo sido permitida a realização, a partir de 3 de maio, de grandes eventos exteriores e eventos interiores, com diminuição de lotação (eportugal, 2022). A 17 de maio de 2022, por decreto do Governo Nacional, deu-se o fim da exigência de teste negativo para acesso a grandes eventos, recintos desportivos e bares e discotecas, mantendo-se o uso de máscara em espaços interiores, e a permissão de lotação a 100%, tanto em eventos interiores, como exteriores (Observador, 2022).

Já na RAM, por indicação do Governo Regional, em janeiro de 2022, os teatros e salas de espetáculos entraram em pleno funcionamento, sendo, no entanto, obrigatório o uso de máscara. O TMBD, por exemplo, registou um aumento de 40% de espetadores, em março de 2022, face ao ano anterior, apresentando uma lotação média de 55% e, segundo o Presidente da Câmara Municipal do Funchal (Pedro Calado, na altura), “[e]m pouco mais de 2 meses e meio, o Teatro Municipal Baltazar Dias recebeu 13 produtores diferentes[,] e realizou 47 sessões, incluindo *performances*, concertos, teatro e cinema.” (Câmara Municipal do Funchal, 2022), indicando já um certo regresso à “normalidade”, comparativamente aos valores de 2018 e 2019, apresentados por este espaço, antes da

pandemia, durante 2020 e 2021. Em 2019, o TMBD registou 595 sessões de espetáculos ao vivo, com um total de 189.935 espetadores, representando estes dados 55% dos apresentados pela Direção Regional de Estatística da Madeira - 1322 sessões e 423.400 espetadores, nesse ano (Câmara Municipal do Funchal, 2021, p. 61).

Mesmo após o regresso à “normalidade”, no decorrer de 2022, existem eventos e entidades que continuaram a apostar na acessibilidade inerente ao uso do formato digital e *online*, pelo menos no que concerne em transmitir em *livestreaming* ou fazer pequenos *lives*, especialmente em eventos musicais ao ar livre. Caso disso aqui na RAM são as Festas/Semanas Gastronómicas, e os arraiais, que acontecem um pouco por toda a Ilha, com transmissão *livestreaming* geralmente a cargo da empresa NaMinhaTerra, transmitido para o seu canal de acesso livre *online*, chegando às comunidades portuguesas espalhadas pelo mundo, ficando depois os conteúdos acessíveis em acervo digital – a 8 de setembro de 2024, contam com 2057 disponíveis, para serem revisitados (NAMINHATERRA TV, s.d.).

Mas, por exemplo, se considerarmos a possibilidade do TMBD fazer *livestreaming* de alguns dos eventos constantes da sua programação anual¹⁰⁰ (teatro, dança, ou concertos), este aumentaria possivelmente a capacidade de mediação da entidade, ao potenciar a angariação de novos públicos, assim como em termos do potencial aumento do número de público a ser atingido, bem como disponibilizar, por exemplo, em acervo digital (vídeo), no ano subsequente, todas as obras da temporada anterior (que de momento, só existem algumas disponíveis) (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2021b).

Estará então a tecnologia a matar o teatro (orgânico), ao torná-lo híbrido, ao digitalizá-lo? Esta é uma das questões que se tem vindo a impor, principalmente em pós-pandemia, com a forçosa digitalização imposta devido aos confinamentos e proibições de realização de espetáculos, que ainda divide opiniões. No entanto, há que separar o que são meios de reprodução/arquivo digital (de peças teatrais), o que é teatro tradicional/orgânico, o que é teatro digital, do que é teatro virtual (uma criação em ambiente digital), sendo aqui as palavras-chave, o meio, o tempo e o espaço, onde estas acontecem, e não a tecnologia que as auxilia. Se uns consideram que a tecnologia desvirtualiza o teatro no seu âmago (real, ao vivo e a cores), outros consideram-na uma mais-valia, enriquecendo-o com as

¹⁰⁰ Podendo ser alguns em acesso aberto, e outros mediante assinatura, como por exemplo acontece com o *The Met: Live in HD*, e com o *NLive*. (The Metropolitan Opera, 2024b; National Theatre Live, 2024).

variadas linguagens da multimédia, hibridizando-o, transportando-o para o século XXI, e como algo inevitável, tendo em conta a evolução tecnológica que estamos continuamente a experienciar, e que o teatro, assim como aconteceu com outras artes, tem que evoluir, para não morrer. Assim o referiu Diogo Infante, ator, encenador e diretor artístico do Teatro da Trindade (Lisboa), quando entrevistado por Beatriz Rosa (2021), no artigo *Diogo Infante: 'Não há um pensamento estruturado para a cultura em Portugal'*:

O digital é um conjunto de plataformas de temos que aprender a integrar e a utilizar na forma como comunicamos com os nossos públicos. [...] acho que são instrumentos facilitadores do acesso, da informação, da escolha e, também, da comunicação. Usamos estes instrumentos para poder dizer que “estamos aqui”, fazemos coisas a pensar no público e gostávamos de ouvir o seu retorno. O digital é um diálogo. (Rosa, 2021, pp. 255-256)

Mas também há quem defenda que isso não é teatro, e que, despindo-o de artifícios, da iluminação, da maquilhagem, dos cenários, do som, dos efeitos especiais, resta em cena o ator e a sua capacidade interpretativa de transmitir emoções, de se ligar com o público, a essência de ser humano e ser ele próprio uma interface comunicativa. Assim já o havia afirmado Jerzy Grotowski (2013):

Através de experimentações práticas procurei responder às perguntas que me fiz no início: O que é teatro? O que é único no teatro? O que o teatro pode fazer que o cinema e a televisão não podem? Dois conceitos concretos cristalizam-se: o teatro pobre e a representação como um ato de transgressão. Eliminando gradualmente tudo que se mostrava supérfluo, percebemos que o teatro pode existir sem [maquilhagem], sem figurinos especiais e sem cenografia, sem uma área separada para representação (palco), sem iluminação, sem efeitos de som etc. Mas ele não pode existir sem a relação da percepção direta, da comunhão ao vivo entre [espetador] e ator. (Grotowski, 2013, p. 15)

Para Lehmann (2013) “[...] o teatro nessa sociedade dominada pela mídia oferece a alternativa de uma comunicação ao vivo e real” (Lehmann, 2013, como citado por Wexel, 2021). O pensador caracteriza o teatro na atualidade, como “cinema tridimensional” e a [performance], como parte do teatro pós-dramático, quando “se servem da possibilidade de comunicação ao vivo” (Wexel, 2021, pp. 42-43). Pavis (2015), por sua vez, diz que “[...] sob o risco de confundir seu corpo real com seu corpo virtual, de estar tanto presente como ausente, o ator do futuro próximo está em busca de um outro corpo[,] e sobretudo

de uma outra concepção de corpo” (Pavis, 2003, p. 42).

Carlos Pimenta (citado por Soares, 2021), por exemplo, é preemptório, quando afirma que o que as companhias [de teatro] puseram *online*, na altura da pandemia, é “[...] um produto de televisão, um documento de um espetáculo de teatro. A *performance* só existe no presente. Quando deixa de existir no presente, passa a ser documento”¹⁰¹ (Soares, 2021, p. 9). No entanto, admite que uma situação de uma peça a acontecer ao vivo num teatro, que esteja a ser transmitida *online* simultaneamente, para outra localização física (como acontece com o *Netlive*), ou na *web*, possa ser considerado teatro digital (Soares, 2021, p. 9).

Outro aspeto, no que concerne à digitalização do teatro em Portugal, detetado por Gomes (2021) no seu estudo, ao comparar resultados do TNDM II, em Lisboa e do TNSJ, no Porto, entre o primeiro e segundo confinamentos, apercebe-se de que ambos os Teatros apresentaram uma redução de audiência no segundo confinamento, devido à “[...] cessação do princípio da gratuidade, o cansaço do digital e da situação pandémica[,] e ainda o fim do sentimento de entusiasmo sentido no primeiro confinamento[,] com a novidade que era assistir a peças de teatro [*online*]” (Gomes, 2011, p. 45). Aqui coloca-se em questão o ponto de vista do público, do seu interesse em relação a esse tipo de conteúdos, não só pelo facto de poderem assistir a eventos ao vivo, mas também pela concorrência óbvia (em termos de *streaming*), de filmes e séries, assim como de espetáculos musicais (Gomes, 2021, p. 45).

O Teatro no seu conceito tradicional (aquele que se define por ter atores em cena, em cima de um palco, e público a assistir na plateia, independentemente do seu recurso a tecnologias multimédia em cena – neste caso, um teatro em campo expandido, como já analisado anteriormente) parece continuar a teimar, pelo menos no que se verifica no contexto português, na mente e preferência do público - mesmo este já sendo mediatizado digitalmente, para outros tipos de conteúdos, como já referido -, ou seja, acontecer num lugar que implica existir uma presença física em contexto real e ser um ato social de encontro, onde o contacto humano é essencial, “[...] torna-o arte feita a partir da interação [física] entre atores e público *per se*, natureza a qual não se pode propriamente

¹⁰¹ Assim como um *happening* ou *performance* artística, onde o que acontece no agora é que tem o valor artístico, e o seu registo audiovisual é meramente uma memória, um documento de arquivo para a posteridade.

reinvidicar [...] [nem] reproduzir [...] [n]uma obra audio-visual ou via *streaming*” (Wexel, 2021, p. 45). Segundo Ludwik Flaszen (2010, como citado por Wexel, 2021), “[...] o contato entre espectadores e atores” subentende a “[...] contiguidade física, face a face”, sendo “[...] algo sem o [qual] não é possível imaginar o teatro” (ibidem). Assim igualmente afirmou Diogo Infante, na entrevista dada a Rosa (2021):

Embora nestes meses vividos tenha havido uma generosa contribuição dos artistas em geral através do digital para manter viva a nossa arte e, também, a proximidade com os públicos, não acredito que seja possível substituir a fruição de uma experiência ao vivo por um espetáculo no digital. É um substituto pobre porque as artes performativas têm esta particularidade única que tem a ver, exatamente, com a convivência e a partilha física de um espaço, de uma emoção, de uma energia que emana dos artistas para o público que está ali fisicamente presente. Precisamos de emoção. (Rosa, 2021, p. 256)

O teatro imersivo (ou teatro participativo), em oposição, parece estar a ganhar adeptos, pela experiência e dinâmica que proporciona de interação entre ator(es)-público, e consequente envolvimento na história que é apresentada, da mesma forma que as experiências imersivas em galerias e museus, com recurso a projeções interativas.

Peter Brook, em *The Empty Space* (1968), já havia refletido sobre a relação entre intérprete, espaço e espetador em teatro, do ponto de vista da ideia de “estar presente” – assim como Heeter (1992) abordou, mas em relação ao espaço virtual, a noção de “presença” –, propondo que seja “[...] a força viva que ocorre quando o ator (ou *performer*) está completamente envolvido na ação dramática, fazendo com que o público também “sinta” essa presença de modo imediato e visceral” (Reis, comunicação pessoal, fevereiro de 2025). Para Brook, a presença teatral subentende que exista uma interação viva – ou seja, um “aqui e agora” entre *performer* e público, sendo que “[...] qualquer espaço vazio pode tornar-se um palco a partir do momento em que um ator entra em cena e o público o observa”¹⁰² (Brook, 1968, p. 9).

Segundo António Baía Reis, Brook proporciona assim, a definição de uma noção geral de presença: a ideia é amplificada além do meio tecnológico e depende de fatores

¹⁰² Tradução e adaptação da autora do original em inglês: “[...] any empty space and call it a bare stage. A man walks across this empty space whilst someone else is watching him, and this is all that is needed for an act of theater to be engaged”. (Brook, 1968, p. 9).

relacionais (intérprete-público) e contextuais (espaço-ação), assim como, a experiência de “estar lá” acontece a partir do envolvimento genuíno e da reciprocidade entre ator e observador, ou seja, subentende subjetividade (Reis, comunicação pessoal, fevereiro de 2025).

Tanto Brook (1968) como Heeter (1996), se bem que em diferentes contextos, como já referido (teatro vs. ambientes virtuais), apresentam uma convergência de ideias, no que concerne a uma reflexão sobre presença, contribuindo para a entendermos “[...] como uma vivência que combina fatores subjetivos e relacionais, independentemente de se tratar de um espaço virtual ou físico” (Reis, comunicação pessoal, fevereiro de 2025).

1.2 Breve panorâmica das artes performativas na Madeira e a sua relação com a tecnologia e a multimédia (a partir da segunda metade do século XX)

Segundo o que refere Norton-Dias (2014), no seu artigo *Artes Performativas na Madeira: temas e problemas*, estas, na Região Autónoma da Madeira, apresentam-se com algumas questões e problemáticas, ao longo do século XX, tanto pela questão da insularidade (que se traduz em dificuldades de comunicação e acesso/contacto com o território continental e suas possibilidades de acesso cultural mais variado), como pela falta de recursos (humanos, educacionais, artísticos). Nesta perspetiva é essencial considerar-se o trabalho de Luiz Peter Clode em prol do desenvolvimento regional de Ensino Artístico, através do seu papel na criação de instituições como a Sociedade de Concertos da Madeira (1943), a Academia de Música da Madeira (1946-1963) – a qual se juntou em 1956, as Artes Plásticas, e em 1963, as Línguas –, o Posto Emissor de Radiodifusão do Funchal (1948), a Revista Das Artes e da Cultura da Madeira (1948-1971), e a Orquestra de Câmara da Madeira (1964), que contribuíram para o início da democratização do acesso cultural, até à data maioritariamente reservado à alta-sociedade madeirense (Norton-Dias, 2014).

Na atualidade, no que diz respeito ao ensino das artes performativas a nível regional, na área da música, dança e teatro (profissional), é de mencionar a existência dos cursos do Conservatório - Escola Profissional das Artes da Madeira, Eng.º Luís Peter Clode (CEPAM), de ensino artístico especializado (nível secundário e profissionalizante), e da Escola de Dança do Funchal. (EDF). Na Região não existe, no entanto, até à data, oferta

formativa de cursos superiores (licenciaturas, mestrados, doutoramentos) na área da música, dança ou do teatro, portanto quem deseja ingressar no ensino superior, tem de prosseguir forçosamente os seus estudos fora da Região. No que concerne aos outros níveis de escolaridade, desde 1986 que o Governo Regional tem vindo a desenvolver, através do Serviço de Educação Artística e Multimédia (DSEAM), um projeto de educação artística, intitulado “modalidades artísticas”, que envolve todas as crianças e jovens nas escolas públicas da região (do 1º ciclo do ensino básico, até ao ensino secundário), em contexto curricular e extracurricular (Esteireiro et al., 2016, pp. 35-37).

Existem, no entanto, outras escolas que facultam o ensino não regular na área da dança, assim como a realização de espetáculos na área da dança, como é o caso da Escola de Bailado Carlos Fernandes, da Artemotion, da Open Dance – Academia de Dança da Madeira, da GIG – Escola das Artes, da Casey Dance Studio, e da Associação de Dança e Artes da Madeira (ADAM) (Câmara Municipal do Funchal, 2021, p. 42; Cultura Funchal, s.d.a; Cultura Madeira, s.d.a).

A questão do ensino artístico (ainda somente profissionalizante) e a existência (ou não existência) de grupos profissionais na Região (como já mencionado, muitos dos espetáculos são promovidos por associações culturais sem fins lucrativos, que dependem de apoios estatais e que, na sua maioria, não contam com artistas com profissionalização superior), agrava a situação da profissionalização na área das artes performativas a nível regional, tendo em conta que contibui para questionar sobre a razão da inexistência de cursos superiores na área da dança, teatro ou música, tendo em conta “[...] a importância da formação académica dos artistas, associada à capacidade criativa de cada um e ao papel social da sua obra” (Norton-Dias, 2014, p. 429).

Já em termos de equipamentos culturais públicos (recintos fechados), a região apresenta, no Funchal, como polo cultural central, e sob a tutela da Câmara Municipal do Funchal, o Teatro Municipal Baltazar Dias (doravante referido como TMBD), com capacidade de 410 lugares, com uma média de 100 apresentações ao ano (Teatro Baltazar Dias, 2024), seguindo-se o Cine Teatro Municipal Santo António (130 lugares), gerido pela Associação de Teatro Experimental do Funchal (ATEF), o Balcão Cristal, gerido pela Associação Teatro Feiticeiro do Norte, com capacidade para 25 pessoas, e o auditório do

Centro de Cultural e de Investigação do Funchal (CCIF), com 375 lugares. (Câmara Municipal do Funchal, 2021, pp. 56-58; Cultura Funchal, s.d.b).

Quadro 2

Recintos culturais sob a tutela da Câmara Municipal do Funchal

Recinto Cultural	Lotação
Teatro Municipal Baltazar Dias (TMBD)	410
Cine Teatro Municipal Santo António	130
Balcão Cristal	25
Centro Cultural e de Investigação do Funchal (CCIF)	375
Auditório do Jardim Municipal do Funchal	500
Cais do Carvão	250
Total:	1690

Nota: Segundo dados constantes nas páginas de *internet* da Cultura Funchal e Cultura Madeira, e no *Plano Estratégico Municipal para a Cultura 2021-2031* (2021), da Câmara Municipal do Funchal.

São também utilizados recintos e vários tipos de espaços ao ar livre, na capital madeirense, como é o caso de jardins públicos, auditórios, praças e outros espaços, para a realização de diversos tipos de eventos culturais. Exemplo disso, é o Auditório do Jardim Municipal do Funchal (com lotação para cerca de 500 pessoas), o Jardim de Santa Luzia, o Jardim do Almirante Reis, a Praça Amarela, o Cais do Carvão (com lotação de 250), o Largo do Colégio, o Mercado dos Lavradores – espaços sob a tutela do Município do Funchal -, e a Praça do Mar, a Praça do Povo, o Cais 8, e o jardim da Quinta Magnólia, sob a tutela do Governo Regional da Madeira, utilizados pela Secretaria Regional do Turismo e Cultura para apresentação de eventos constante no calendário de eventos culturais anual, e a Avenida Arriaga (Cultura Funchal, s.d.b; Cultura Madeira, s.d.b). No total, a capacidade dos recintos sob a tutela do Município do Funchal, é de 1690 lugares (vide quadro 2).

Fora da área do Funchal, é de mencionar a existência de espaços culturais com capacidade para apresentação de eventos, sob a alçada do Governo Regional, como o auditório do MUDAS - Museu de Arte Contemporânea da Madeira, na Calheta (com 220 lugares), o do Centro Cultural John dos Passos, na Ponta do Sol, com 180 lugares, e o do

Fórum Machico, em Machico, com dois auditórios (com 238 e 448 lugares), assim como os auditórios de centros culturais (sob a alçada dos respetivos municípios onde estão implementadas), como o da Casa da Cultura de Santa Cruz (onde se realiza o festival Santa Curtas¹⁰³), da Casa da Cultura de Santana, da Casa da Cultura de Câmara de Lobos, do Centro Cívico do Estreito de Câmara de Lobos (CCE), este com capacidade de 170 lugares, do Centro Cívico do Porto da Cruz (onde se realiza usualmente o evento *Vozes em Flor* – Festival da Canção Infantil, da AGC Flores de Maio), e os auditórios das casas do povo (como o de Santa Cruz e o da Camacha), para eventos de pequena dimensão (Norton-Dias, 2015, p. 430; Cultura Funchal, s.d.b; Cultura Madeira, s.d.b).

No que concerne a equipamentos culturais privados, ou espaços passíveis de serem apresentados espetáculos de artes performativas, o de maior capacidade existente na RAM é o Auditório do Centro de Congressos do Casino da Madeira no Funchal, com 628 lugares, que permite a realização de vários tipos de eventos (concertos, espetáculos de dança, congressos, apresentações ou projeções de filmes), seguindo-se o Auditório *Sunrise* do Centro de Congressos do Vidamar Resort Hotel Madeira, com 396 lugares (Casino da Madeira, s.d.; Vidamar Madeira, 2024), onde usualmente se realizam concertos da temporada artística anual da Orquestra de Bandolins da Madeira (OBM). É de destacar também o Madeira Tecnopolo - Parque de Ciência e Tecnologia da Madeira, possui um espaço para realização de vários tipos de eventos, com capacidade para 2000 pessoas, onde têm acontecido vários eventos nas últimas duas décadas, especialmente concertos (Câmara Municipal do Funchal, 2021). Outros espaços privados apresentam a realização de eventos culturais, como é o caso da Estalagem da Ponta do Sol, onde se realiza, anualmente, no seu jardim, o evento Concertos L (Estalagem da Ponta do Sol, 2024), sempre com uma escolha eclética de artistas nacionais e internacionais (Estalagem da Ponta do Sol, 2024 e s.d.).

O principal espaço de apresentação (centralizado e em contexto urbano) de eventos culturais performativos da Região continua a ser, no século XXI, o TMBD, onde continuam a passar a maior parte das estreias de peças de teatro, e outros espetáculos de companhias e artistas nacionais e internacionais, bem como regionais, com uma média de

¹⁰³ O *Santa Curtas* é um festival de cinema (curtas-metragens, nacionais e internacionais), com organização da Câmara Municipal de Santa Cruz, apresentado ao ar livre no auditório da Casa da Cultura de Santa Cruz - Quinta do Revoredo. As noites de cinema são geralmente complementadas com espetáculos de dança ou música, antes das sessões de projeção. (Santa Cruz-Madeira, 2024).

cerca de 100 espetáculos por ano (Câmara Municipal do Funchal, 2021). Na temporada de 2023/2024 (que decorreu nos últimos seis meses) apresentaram-se 57 espetáculos, 5 estreias e 12 co-produções (Câmara Municipal do Funchal, 2023). A temporada de 2024/2025 arrancou a 5 de setembro, estando previstos para os primeiros seis meses 26 eventos, 53 sessões, e a envolvimento de 525 artistas, estando envolvidas 25 associações e entidades associadas, na produção destes eventos, que vão desde a dança, a música, o teatro, exposições, encontros, entre outros (Rocha, 2024).

Conforme nos diz Paulo Esteireiro (2018), na publicação *As Artes Performativas [no Funchal] - Contributo das Associações para o Planeamento Cultural*, o papel das associações culturais existentes na RAM, no que concerne às artes performativas, tem sido realmente imprescindível no que diz respeito à criação e apresentação de espetáculos na área da música, dança e teatro na RAM, assim como para a fomentação da criação de grupos artísticos, especialmente na área do teatro e da dança, com maior concentração na cidade do Funchal (Esteireiro, 2018, p. 16; Câmara Municipal do Funchal, 2021, pp. 42-43). Ainda segundo Esteireiro, “[...] as artes performativas na cidade do Funchal têm sido apoiadas e muitas crianças e jovens têm beneficiado dessas associações na sua formação” (ibidem, p. 11), mas também refere que a existência do “[...] amadorismo da generalidade das associações[,] e a falta de estrutura da maioria destas instituições[,] são provas de que se falhou na profissionalização” (ibidem), não obstante o facto de que “[...] a formação dos membros que constituem estas associações evoluiu significativamente[,] e existem muitos elementos com formação superior e que procuram uma constante atualização de conhecimentos” (ibidem, p. 16). Estas entidades têm, geralmente, apoios institucionais (municipais e governamentais) à sua estrutura e/ou programação anual, permitindo a criação e produção de vários espetáculos (nomeadamente espetáculos musicais, de teatro e de dança), contribuindo assim tanto para formação, como para a criação e mediação de públicos (ibidem, p. 16).

Segundo o mapeamento realizado pela Câmara Municipal do Funchal, no que concerne à execução de um levantamento exaustivo dos artistas, e de outros agentes culturais no concelho (naturais, residentes ou operantes), a partir de setembro de 2020, e que foi apresentado em 2021 na sua publicação *Plano Estratégico Municipal para a Cultura 2021-2031*, o concelho conta com 510 artistas (219 na área da música), 240

associações (91 com sede no Funchal), 85 agrupamentos musicais informais, 10 agrupamentos de dança e 62 indústrias culturais e criativas - maioria na área do audiovisual e da publicidade (Câmara Municipal do Funchal, 2021, pp. 36-37). Este levantamento foi organizado pelas áreas temáticas da música, teatro, dança, cinema/audiovisuais, fotografia/vídeo, artes circenses, artes digitais, artes plásticas e visuais e outras com interesse cultural.

Na área do teatro, é de referenciar a existência na Madeira de várias companhias/grupos de teatro (cerca de 22), semi-profissionais ou amadoras (no ativo, em suspensão de atividade, ou, entretanto extintas), distribuídas pelos vários concelhos, com especial concentração no concelho do Funchal. Aqui estão sediadas a ATEF - Associação Teatro Experimental do Funchal (1975-), a Associação Cultural e Teatro Feiticeiro do Norte (2013-), a Associação Teatro Bolo do Caco (2018-), a GATO – Associação Amigos do Teatro (2018-), a Associação Companhia Contigo Teatro (1999-), TAL - Associação de Teatro Amador do Livramento (2001-), o MADS – Madeira Amateur Dramatic Society (1993-), a AGON – Associação Cultural de Teatro, Música e Dança (2021-), a Companhia 48 – Companhia de Artes Performativas Inclusiva (2020-), o Grupo de Teatro 4 Litro (2004-), o Moniz – Carlos Varela: Clube de Teatro da Escola Jaime Moniz (1990-), e o Grupo Teatral de São Gonçalo (1989-) (Câmara Municipal do Funchal, 2021c, p. 43; Cultura Funchal, s.d.a; Cultura Madeira, s.d.a).

Fora do Funchal, são de mencionar a existência de grupos teatrais como o Grupo de Teatro de Machico (2001-), organizador dos eventos Festival de Teatro de Machico (2013-), Machicartes (2011-) e sarau Luar da Poesia (2012-), em Machico (Grupo de Teatro de Machico, 2017, 2018b e 2018b), o TEC - Teatro Experimental da Casa do Povo da Camacha (1987-), organizador do festival AMO-Teatro (desde 2010), o Teatro Metaphora – Associação Amigos das Artes (2009-), de Câmara de Lobos, a GRUTCAPE – Companhia de Teatro (1993-), afeto à Casa do Povo do Estreito de Câmara de Lobos, a OFITE - Oficina de Teatro do Estreito de Câmara de Lobos (2016-), integrada na ACRE - Associação Cultural e Recreativa do Estreito e companhia residente do CCE – Centro Cívico do Estreito de Câmara de Lobos, o Grupo de Teatro da Casa do Povo do Curral das Freiras (2016-), o Grupo de Teatro da Casa do Povo da Ilha (2002-), em Santana (Cultura Madeira, s.d.a; Gomes, 2020), e o Grupo de Teatro da Associação Grupo Cultural (AGC)

Flores de Maio, uma associação cultural de cariz etnográfico¹⁰⁴, no Porto da Cruz (2006-2015) (Gouveia, 2021, pp. 83-84). É de referir ainda a existência de pelo menos três festivais de teatro de carácter anual na Madeira (teatro tradicional e teatro de rua/marionetes), sendo eles o *Amo-Teatro*, desde 2010, na Camacha (Santa Cruz), *Festival de Teatro de Machico*, desde 2013, e *Mariofa – Festival de marionetas e outras formas animadas*, desde 2019, no Funchal (organizado pela Câmara Municipal do Funchal), que inclui espetáculos e *performances*, de rua e no Teatro Municipal Baltazar Dias, de artistas e companhias de teatro, regionais (como o Teatro Bolo do Caco, Teatro Associação Metaphora, Ahau Marionetas, e Associação Nuvem Aquarela) e nacionais (Mariofa Festival, 2021; Mariofa - Festival de Marionetas e Outras Formas Animadas, s.d.; Câmara Municipal do Funchal, 2021c, p. 43).

Já na área da dança, em termos de estruturas profissionais, são de apontar a extinta Companhia de Bailado da Madeira (CBM) (Norton-Dias, 2021), na área do bailado clássico e moderno, e o Grupo Dançando com a Diferença, hoje IPSS, (GDCAD-IPSS), na área da dança contemporânea/*performance* inclusiva. A CBM integrou o CEPAM, e teve a coordenação da Doutora Teresa Norton Dias, tendo operado entre setembro de 2000 e junho de 2001, e levado a cena oito obras originais - das quais destacamos (em 2000), *Coisa Nenhuma* (de Teresa Norton Dias e Francisco Loreto), e uma “versão concerto” de *Paquita* (parte do grande clássico homónimo, de 1846), e em 2001, *Dançar Max* (David Fielding | Max – sequência Musical de César Viana | Helena Medeiros) e *Trilogia* (de Teresa Norton Dias/ Gabriel Fauré/Francisco Loreto | Teresa Norton Dias/Carlos Mendonça), em 2001. Do seu corpo de bailado fizeram parte as bailarinas Andreia Pinho, Diana Boto, Raquel Cabral, Miriam Vilas, Maria João Mirco, e os bailarinos Pedro Augusto e Nuno Gomes (Norton-Dias, 2021, pp. 82-86).

¹⁰⁴ A AGC Flores de Maio, constituída oficialmente em 1986, nome que deriva do percurso iniciado pela Tuna denominada “Flores de Maio” (1907), tem direção de Virgílio Caldeira desde 2002, e como objetivos assume a partilha de experiências ao nível da recolha, preservação e romanceiro da freguesia do Porto da Cruz, com a sua população, assim como incentivar a aprendizagem de instrumentos musicais tradicionais (como braguinha, rajão, viola de arame, bandolim, viola e acordeão) a crianças e jovens (Gouveia, 2021, pp. 28-29). A Associação conta com vários grupos, entre os quais se destacam o Grupo dos Borracheiros, o Grupo de Animação, o Grupo Coral, o Coro Infantil, a Orquestra de bandolins, o Machetinho, o Grupo de Teatro, e o Grupo de Dança. (Gouveia, 2021, p. 32).

O Grupo Dançando com a Diferença, (GDCAD-IPSS), que surgiu em 2001, e tem direção artística de Henrique Amoedo¹⁰⁵, é um caso muito particular na Região Autónoma da Madeira, tanto pelo seu propósito e objetivos – direcionado para a inclusão de pessoas com deficiências através da dança e da *performance* – como pelos espetáculos que apresenta, e também pelo seu percurso e impacto artístico, e trabalho social a nível regional, nacional e internacional, nos seus 23 anos de atividade (Dançando com a Diferença, 2024a). O grupo foca-se na criação de espetáculos originais, convidando coreógrafos de renome e peso artístico, nacionais e internacionais (como por exemplo, Clara Andermatt, La Ribot, Paulo Ribeiro, Vera Mantero ou Rui Horta), e também de composições musicais originais para as suas produções, contando com mais de 21 criações (de diferentes coreógrafos) no seu repertório (Dançando com a Diferença, 2024b). Desde 2013 têm desenvolvido outras atividades e projetos paralelos ao grupo, como o *Encludança – Encontro Internacional de Dança e Acessibilidade*, que tem incluído a realização de vários *workshops* de dança, com profissionais da área, nacionais e internacionais (cinco edições, 2010-2024, a mais recente em parceria com o Teatro Viriato, em Viseu), e os projetos de integração + *Inclusão Bairros*¹⁰⁶ (2017) e +*Inclusão Escolas* (2016 e 2018), com o intuito de sensibilizar a comunidade escolar para a prática de dança inclusiva (Dançando com a Diferença, 2018a e 2020).

A partir de 2018, altura em que passaram a ser permitidas candidaturas de entidades e projetos das regiões autónomas da Madeira e dos Açores, aos apoios a nível nacional da DGArtes (Ministério da Cultura), a associação conta com este apoio financeiro (Apoio Sustentado Dança, 2018-2021), inicialmente bienal, e atualmente já quadrienal (Apoio Sustentado Dança 2023-2026), facto que tem contribuído para a profissionalização do grupo, a vários níveis, incluindo a contratação de pessoal para a estrutura do projeto, essencial para a prossecução e ampliação da atividade do grupo, tanto em território nacional como internacional, segundo Henrique Amoedo (Agência Lusa, 2018; DGArtes, 2022).

É de referir que, em termos de outras estruturas, existem na RAM grupos na área da dança, como o *Paradise Circus* (dança moderna, ginástica e artes circenses), a ADAM –

¹⁰⁵ Também diretor artístico do Teatro Viriato, em Viseu, entre 2022 e 2024. (Público, 2024).

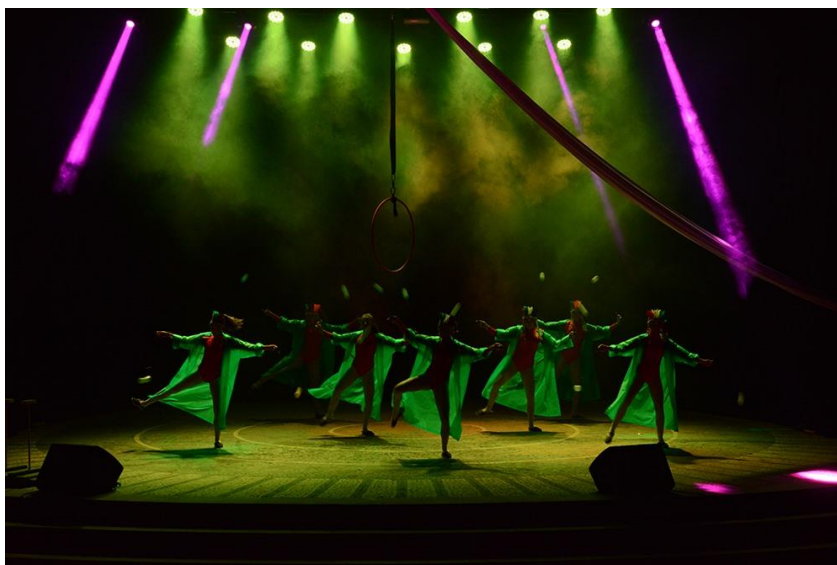
¹⁰⁶ Parceria com a Secretaria Regional de Inclusão e Assuntos Sociais, e Secretaria de Turismo e Cultura, através da Direcção Regional de Cultura da Madeira (DRC). (Dançando com a Diferença, 2018).

Associação de Dança e Artes da Madeira, no Funchal (dança clássica e moderna), a ADARS – Associação de Dança e Artes Recreativas Skaska, em Machico, e outros grupos informais, como o grupo de dança contemporânea *CORPUS*, da AGC Flores de Maio (Porto da Cruz). (Câmara Municipal do Funchal, 2021c, p. 42; Funchal Cultura, s.d.a; Gouveia, 2021, p. 74).

Destes, destacamos os *Paradise Circus*, projeto iniciado em 2017, que se foca principalmente na criação de espetáculos de artes circenses, imersivos, geralmente apresentados em espaços ao ar livre ou em grandes salas de espetáculos (como a do Centro de Congressos da Madeira), onde o desenho de luz, a cenarização digital (vídeo-projeção e *video-mapping*), e a música interpretada ao vivo por artistas convidados, são essenciais para o impacto visual e sonoro, assim como a interpretação, facto pelo qual são já sobejamente conhecidos na Região.

Figura 14

Espetáculo Laetus (2022), fusão de dança e artes circenses, do grupo Paradise Circus



Fonte: Página do Facebook do grupo Paradise Circus.

Este grupo, tem a direção artística de Antonela Carsta, trabalhando com diversos coreógrafos, apresentando-se com um elenco multidisciplinar que integra bailarinos, artistas circenses, artistas musicais, ginastas, patinadores e acrobatas, assim como artistas de vídeo-arte (como os *Glitch Visual Artists*, dos quais falaremos mais à frente) e

desenhadores de luz profissionais. Exemplo disso são os espetáculos como *Niklaus* e *Ocean of Dreams* (ambos de 2019), *Kai* (2022), e *Laetus* (2022), este último realizado no auditório do Jardim Municipal do Funchal (vide figura 14).

O grupo de dança contemporânea *Corpus*, da AGC Flores de Maio, do Porto da Cruz (com atividade suspensa, desde 2023), por sua vez, iniciou-se em 2013, sob esta designação, contanto com a direção artística de Mário Ramos (também coreógrafo residente e bailarino do grupo). Ao longo da sua atividade primou pela apresentação de diversas *performances* e espetáculos de dança moderna, em vários eventos culturais e espaços de apresentação pela Ilha, tanto inseridos no contexto das atividades da associação (como o festival *Vozes em Flor*, Audições de Natal e de Aniversário, Marchas Populares e o festival *Apanha da Cana*), como em eventos externos à mesma, como na *Festa Gastronómica de Santa Cruz* (várias edições), *Mostra da Tangerina de Santa Cruz*, *Semana Gastrónica de Machico e de Santana*, *Machicartes* e *Sarau Luar da Poesia* (várias edições), destacando-se ainda a sua colaboração com várias entidades/grupos (Grupo Espaço Teatro, da Associação CRIAMAR, Camachofones, Corpo Nacional de Escutas (CNE), e Tuna Académica da Madeira), noutros eventos (Gouveia, 2021, pp. 74-77).

Relativamente ao recurso e uso de media digitais, a vídeo projeção, e especialmente o *video-mapping* surgem inicialmente na Região em eventos associados a *Djing*¹⁰⁷ (atividade musical em tempo real), sendo esta intervenção denominada de *Vjing*¹⁰⁸ (atividade visual em tempo real), essencialmente realizada em espaços como discotecas e clubes noturnos, acompanhando os DJ sets, ou em eventos de música ao ar livre. No entanto, o *Vjing* também tem aqui surgido e desenvolvido a par com as artes visuais e performativas, associado a diversos tipos de espetáculo de teatro e de dança, por exemplo, onde a cenarização digital, além da mera projeção de vídeo ou de *video-mapping* pré-

¹⁰⁷ *Djing*, a atividade praticada por um *Disc-Jockey* (ou *DJ*), é a arte de selecionar e reproduzir diferentes composições de música ao vivo (o que se chama de um *DJ set*), geralmente num espaço dedicado a música eletrónica, como discotecas, festivais e outros eventos musicais ao vivo. Até meados dos anos 90, quando apesar de já terem surgido os CDs, usavam discos de vinil para fazer as misturas ao vivo, devido ainda não haver evolução nas mesas de mixagem. (DJ Fierce, 2023).

¹⁰⁸ O *VJing* surgiu nos finais dos anos 70, com o aparecimento da música eletrónica, e consolidou-se enquanto prática no início dos anos 80, com a música *house*. (Teecogs, 2012).

programados, passa precisamente pela construção visual em tempo real, como falaremos mais adiante, neste capítulo.

Não podemos deixar de aqui referir a nossa própria experiência de criação, enquanto artista plástica e visual, de obras com ligação entre artes plásticas e visuais, instalação, *performance*, artes performativas e vídeo-arte, bem como os primeiros passos dados de interligação entre arte e tecnologia, na RAM. Ainda enquanto aluna da Licenciatura de Artes Plásticas na Universidade da Madeira (Departamento de Arte e Design), contextualizada nas Jornadas Académicas de Arte e Design, apresentámos em 2001, na Discoteca Vespas, no Funchal, uma *performance*/vídeo-projeção, intitulada *Alquimia do Ser – A origem da Matéria*, que incluiu a colaboração do VJ Nuno Tudela, que estava de visita no âmbito do UMa Visão, para dar um *workshop* de vídeo e, fazer uma *performance* de *Vjing* na mencionada discoteca, assim como de colegas/amigos do curso de Design e Artes Plásticas da UMa, incluindo o bailarino Ricardo Mendes, que se responsabilizou pela composição coreográfica da *performance*, caracterização, e *co-design* de figurinos. As imagens dos vídeos foram por nós pré-selecionadas e divididas por 5 cassetes VHS (em correspondência aos 5 sentidos – visão, audição, paladar, olfato e tato), e passadas depois ao VJ, que depois fez o *mix* ao vivo, com outras por si pré-selecionadas e juntamente com grafismos criados por nós.

Em 2011, já em contexto das aulas de Educação Visual, que estávamos a ministrar na Escola Básica da Ponta do Sol, a turmas de 7.º ano, foi por nós criado e apresentado o projeto pedagógico *Opposites Attract - Opostos que se atraem*, que reuniu artes plásticas, *performance*, dança contemporânea e vídeo-arte (vide figura 15), apresentado no auditório do Centro Cultural John dos Passos, a 30 de junho, em duas sessões, e que contou com participação de alunos de uma das turmas, em colaboração com o artista plástico Roberto Correia (pintura/*grafittis*), e com a *performance* dos bailarinos Mário Ramos e Helena Correia (membros do grupo de dança da AGC Flores de Maio, do Porto da Cruz). Ainda nesse ano, em setembro, realizámos um outro trabalho de vídeo-arte, em colaboração com Mário Ramos (designer), para o espetáculo *Memento*, na Casa da Cultura de Câmara de Lobos, evento que reuniu música, canto e dança, numa simbiose entre a Banda Municipal de Santana, a cantora Énia Caires, e o grupo de dança da AGC Flores de Maio do Porto da Cruz (na altura, sob a direção artística e coreográfica de Cristina Andrade).

Figura 15

Opposites Attract - Opostos que se Atraem, 2011, no Centro Cultural John dos Passos, Ponta do Sol, projeto artístico de artes plásticas, performance de dança contemporânea, e vídeo-arte projetada, de Luísa Oliveira | Mário Ramos | Helena Gouveia, com alunos da turma 7H.



Nota: Screenshot realizado pela autora, obtido do vídeo publicado na sua página do Facebook.

Um dos primeiros exemplos que se pode referir de *Vjing* na ilha da Madeira, foi o de Laurent Simões e Nuno Tudela, que teve lugar na discoteca Vespas no Funchal, em 2001, inserido nas Jornadas Académicas de Arte e Design/ UMa Visão, como já mencionado anteriormente, ao abordar a nossa própria experiência artística, ligada à vídeo-arte.

O artista visual madeirense Hugo Olim¹⁰⁹, com os seus projetos criativos de *Video jamming*¹¹⁰ *Chicklet TV* e *Pygar* (duo experimental audiovisual com João Ricardo), foi outro dos pioneiros na ilha a apresentar este tipo de intervenção, recorrendo a manipulação experimental de vídeo em tempo real. Foi presença recorrente em várias edições do projeto *Madeira Dig*¹¹¹ (em 2005 com os *PYGAR*; em 2008, 2009 e 2010 – vide figura 16 –, com

¹⁰⁹ Hugo Olim (1978-) é um artista visual, natural da Madeira, onde reside e desenvolve o seu trabalho, é licenciado em Tecnologia de Comunicação da Comunicação audiovisual pelo Instituto Politécnico do Porto, tem Mestrado em Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias pela FCSH/UL, e é doutorado em Audiovisuais pela FBAUL/UL. Tem desenvolvido a sua obra no campo das artes visuais, particularmente no vídeo e fotografia, através da experimentação, manipulação e improvisação de imagens para sons e estéticas eletrónicas. Foi professor de vídeo e fotografia no Departamento de Arte e Design da Universidade da Madeira. (Norton Dias, 2015, p. 121; Pérez & Hoolbloom, 2008; Solar s.d.).

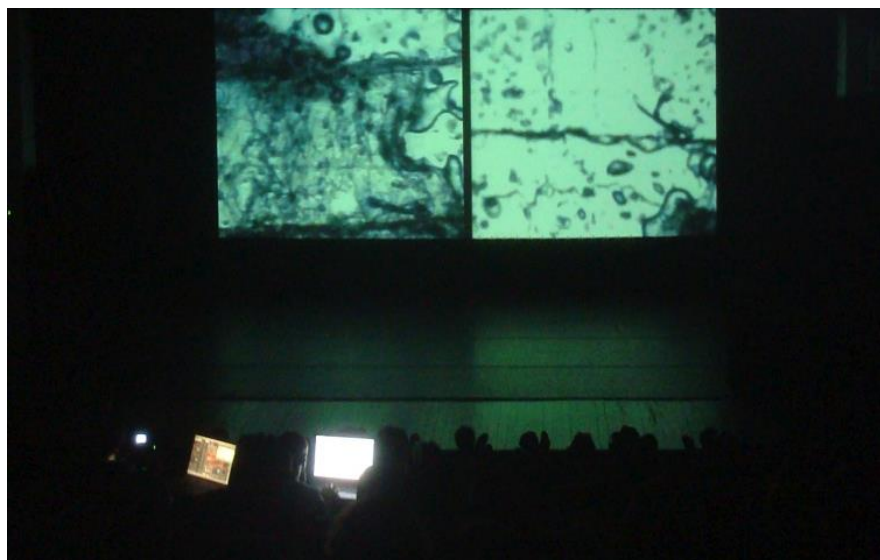
¹¹⁰ O mesmo que *Vjing*.

¹¹¹ Festival audiovisual iniciado em 2005, com especial enfoque na música eletrónica e vídeo experimental, pelo PAAD (Projeto Atlântico de Arte Digital), atualmente está a cargo da APCA (Associação de Promoção da Cultura Atlântica), em colaboração com a *Digital in Berlim*, Estalagem da Ponta do Sol e Mudas – Museu

outros DJs regionais e nacionais). Tem apresentado vários trabalhos na área do vídeo, explorando a interação e o processamento de imagens em tempo real, em vários eventos a nível regional, nacional e internacional (Pérez & Hoolboom, 2008; Solar, s.d.).

Figura 16

Hugo Olim, video-jam ao vivo com Simon Whetham, 2010, Madeira Dig Festival, Madeira.



Fonte: Imagem obtida na página de *internet* de DIGICULT.

Na última década, são mais conhecidos do público regional, na área do *Vjing*, os trabalhos visuais digitais da dupla Mário Lopes¹¹², designer gráfico, e Carla Alexa Nunes¹¹³, antropóloga visual (conhecidos como *Glitch Visual Artists*, a partir de 2017),

de Arte Contemporânea da Madeira, que todos os anos apresenta uma seleção variada de vários artistas audiovisuais internacionais na Região, distribuindo-se as apresentações entre 2 concelhos – Ponta do Sol (Centro Cultural John dos Passos) e Calheta (Casa das Mudanças). (Digital in Berlin, s.d.a, s.d.b, s.d.c, e s.d.d; Estalagem da Ponta do Sol, s.d.).

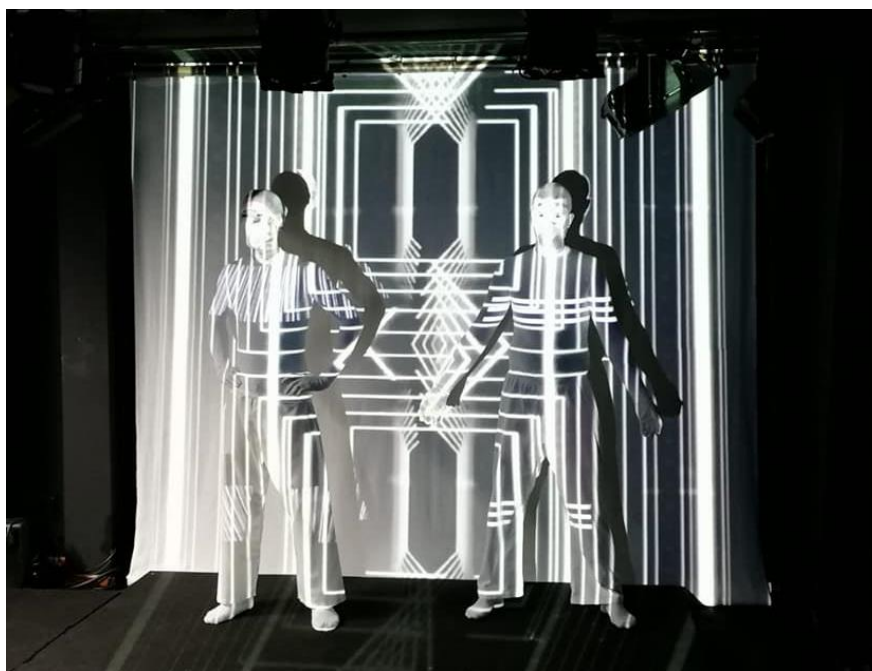
¹¹² Mário Lopes (1964-) é natural de Lisboa, sendo licenciado em Design Industrial pelo IADE (Lisboa), e tem trabalhado ao longo da sua carreira como profissional e criativo na área do design de comunicação, fotografia e vídeo. Em 2010 inicia o seu trabalho de *vjing*, ainda em Lisboa. Reside e trabalha na Madeira como designer gráfico há mais de 10 anos, tendo iniciado a sua carreira na área do *vjing/visual art* na Ilha em 2013, no BBC (Barreirinha Bar Café, Funchal). (Luísa Oliveira, comunicação pessoal, 2013; Glitch Visual Artists, 2024).

¹¹³ Carla Alexa Nunes (1977-) é natural da Madeira, sendo licenciada em Antropologia pelo Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas da Universidade de Lisboa, e tem mestrado em Literatura, Cultura e Diversidade, pela Universidade de Artes e Humanidades da Universidade da Madeira. Iniciou a sua carreira como *DJ/music selector* e como *performer/bailarina* ainda durante a sua passagem por Lisboa. A partir de 2010, já de volta à Região, começa a desenvolver trabalho artístico na área de imagem digital e vídeo, embarcando no mundo do *vjing*, entretanto. (Luísa Oliveira, comunicação pessoal, 2013; Glitch Visual Artists, 2024).

com apresentações em vários eventos no Funchal, desde 2013, com destaque para as *City Sessions* e *Sound View* do Barreirinha Bar Café (BBC), e as *Summer Sessions* do hotel Barceló Old Town, na *Azáfama Eletrónica* do festival *Summer Opening*, eventos realizados no Funchal, e noutros concelhos da ilha, como a Ponta do Sol (*Purple Fridays – Estalagem da Ponta do Sol*) e a Calheta (*Mudas Experimental Sessions*, MUDAS – Museu de Arte Contemporânea da Madeira), onde têm apresentado os seus trabalhos de composição digital, vídeo-arte e *video-mapping*, de uma forma bastante ativa e regular (Glitch Visual Artists, 2024).

Figura 17

Era das Identidades (2021), da autoria dos Glitch Visual Artists, video-mapping sobre corpo humano, Festival Fica na Cidade, organizado pela Câmara Municipal do Funchal



Fonte: Página do Facebook dos Glitch Visual Artists.

No festival *Fica na Cidade*, organizado pela CMF em 2021, foi apresentado pelos Glitch o projeto *A Era das Identidades* (vide figura 15), com a colaboração dos artistas circenses Xavier Miguel e Diogo Gonçalves, enquanto “estátuas humanas” (Grupo Teatro Bolo do Caco), numa “[...] narrativa visual que combina diversas formas representativas (imagética gráfica, fílmica, *video-mapping* corporal, estátuas humanas e áudio) dentro do

mesmo meio” (Glitch Visual Artists, 2021).

A dupla tem vindo também a produzir e apresentar obras de vídeo-arte e de *video-mapping*, em colaboração com outros artistas (visuais e musicais) na RAM, como é o caso do músico *Tin Can Man* (2023 – Festival Enseada, Funchal), com o artista visual Hernando Hurrutia, com o projeto musical MFIC (*Madeira Free Improvisation Community*), inserido no ciclo de eventos Música nos Museus (iniciativa da CMF), no Museu Cidade do Açúcar, no Funchal (2021), e no concerto de Norberto Cruz e Luís Cruz no MUDAS – Museu de Arte Contemporânea da Madeira (Calheta), em 2020, entre outros (Glitch Visual Artists 2021, 2023; Franco, 2020).

Os *Glitch* têm igualmente integrado os seus trabalhos de vídeo em vários espetáculos de teatro e dança levados a cena na Região, como é o caso de *Verdade ou Consequência* (2023), uma co-produção do TMBD com o Conservatório – Escola Profissional das Artes da Madeira, Eng.º Luís Peter Clode, apresentado no TMBD, *Ilhas* (2023), de Vanessa Garcia (apresentado no Fórum Machico), *Rainha das Cores* (2021), do *Casey Dance Studio* (no Centro de Congressos da Madeira), *À Sombra da bananeira in As sombras também apodrecem* (2019), *performance* de Ana Margarida Menezes (no Centro Cultural John dos Passos, Ponta do Sol, integrada no *Madeira Dig* de 2019), e nos espetáculos circenses *Ocean of Dreams* (2019), na Praça do Povo, Funchal – já mencionado anteriormente, neste capítulo (vide figura 18) -, e *Circus Wonderland* (2019), no Forte de São Lourenço, no Funchal, ambos da autoria do grupo *Paradise Circus* (Glitch Visual Artists, 2021). Mais recentemente, foram responsáveis pela criação e apresentação de vídeo-arte e *video-mapping*, no espetáculo *Os Outros* (2025), obra de teatro, dança e multimédia com encenação de Diogo Correia Pinto e coreografia de Sara Valentim (vide figura 19), que contou com a participação de alunos 3.º ano dos Cursos Profissionais de Teatro e Dança do CEPAM, apresentado no Teatro Municipal Baltazar Dias entre 7 e 9 de março (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2025; Glitch Visual Artists, 2025).

Figura 18

Espectáculo Ocean of Dreams (2019), pelo grupo Paradise Circus, Praça do Povo – Cais da Cidade, Funchal



Fonte: Página do Facebook do grupo Paradise Circus.

Figura 19

Momento do espetáculo Os Outros (2025), pelo CEPAM, com encenação de Diogo Correia Pinto e video-arte / video-mapping dos Glitch Visual Artists, Teatro Municipal Baltazar Dias, Funchal



Fonte: Imagem adaptada da página do Facebook de Diogo Correia Pinto.

As artes visuais digitais, mais especificamente a vídeo-arte, têm sido uma presença constante na ilha nas últimas duas décadas. No entanto, conforme explicado anteriormente, surgem quase sempre associadas a apresentações mais experimentais, como é o caso de *Vjing* e *video-mapping* (geralmente associadas a música eletrónica, e aos espaços que acolhem esse género, mas existem alguns casos de relação com outros tipos de música¹¹⁴), ou exposições artísticas e instalações artísticas, como por exemplo, em 2022, o projeto *Bordadeiras Night*, dos *Glitch Visual Artists* – Hotel Barceló Old Town, no Funchal -, ou em 2023, com o evento *Colours in The Dark* (da associação cultural MOVE), nos jardins da Quinta Magnólia, também no Funchal, a primeira mostra de um coletivo de vários artistas plásticos e de vídeo, onde intervieram os *Glitch Visual Artists*, Hernando Hurrutia, Evangelina Sirgado e Diana Serrão, em que foram apresentados trabalhos de alunos do programa videográfico da Licenciatura em Artes Visuais do Departamento de Arte e Design da Universidade da Madeira (sob a direção do professor Pau Pascoal Galbis), tendo contado também com concertos *pop-up* dos grupos *Generis* e *Dreaming of a Landscape*, e *performance* de dança pela Escola de dança Artística - Estúdio de Artes Performativas, com coreografia de Michelle Caires – vide figura 20 (MOVE, s.d.; Move, 2023; Cultura Madeira, s.d.c; Diário de Notícias, 2023).

¹¹⁴ Sendo exemplo o Concerto Comemorativo do Dia da Região (29 de junho de 2012), que realizou-se no Parque de Santa Catarina no Funchal, com a interpretação de “Pássaro de Fogo”, de Igor Stravinsky, pela Orquestra Clássica da Madeira (OCM), e que contou com a vídeo-projeção do artista visual Hugo Olim. (Norton-Dias, 2017, p. 123)

Figura 20

Performance do grupo da Escola de Dança Artística – Estúdio de Artes Performativas, com vídeo projeção dos Glitch Visual Artists (A Era das Identidades, 2.ª edição), no evento Colours in The Dark (Associação Move, 2023), Quinta Magnólia, Funchal



Fonte: Imagem adaptada da página do Facebook da Move.

Em termos de espetáculos com recurso a novas tecnologias e à multimédia (entenda-se a utilização de vídeo projeções, sejam elas simples, ou em *video-mapping*), existem vários exemplos ao longo das duas últimas décadas na RAM, podendo-se apontar como exemplos mais recentes (do GDCAD-IPSS) o espetáculo *Safe* (2019), de Henrique Amoedo, com co-produção do TMBD, *Happy Island*, de La Ribot (2018), e *O que me move?* (2018), de Telmo Ferreira e Natércia Kuprian (Grupo Dançando com a Diferença, 2019a, 2019b, 2018b e 2018c), assim como os espetáculos de fusão de dança e artes circenses do grupo *Paradise Circus*, como é o caso de *Ocean of Dreams* (2019) (Paradise Circus, 2019).

Em *Safe* (2019) é abordada a temática dos refugiados, das dificuldades que estes encontram, em busca de uma vida melhor, apresentado-se, segundo o próprio grupo, como:

[...] uma viagem por caminhos que não necessariamente são aqueles que escolhemos, mas sim aqueles que tivemos como opção para fugir com a (falsa) certeza (interna) de que encontraríamos um mundo melhor. Assim como nas duas peças anteriores, a dança, o vídeo e a música ao vivo continuarão a ser

uma base sólida para que possamos nos posicionar de frente para a actualidade. Nesta última obra que compõe a trilogia da dignidade e das relações humanas (ou da falta delas), o observar ou o agir será, sempre, uma decisão individual. (Dançando com a Diferença, 13 de maio de 2019)

Figura 21

Cena de Safe (2019), de Henrique Amoedo/ GDCAD-IPSS, Teatro Municipal Baltazar Dias, onde se pode observar a utilização de vídeo projeção dupla



Fonte: Página do Facebook do Teatro Municipal Baltazar Dias. Fotografia de Júlio Silva Castro.

No espetáculo foi usada vídeo projeção dupla na construção da cenarização digital, através de uma tela de projeção preta micro-perfurada colocada à boca de cena, a par com a projeção ao fundo de palco, conforme se pode observar na figura 21.

Em termos de recurso a tecnologias multimédia na construção do espaço cénico e narrativa em artes performativas, particularmente em espetáculos de teatro e dança, além dos já mencionados, com a colaboração da dupla *Glitch Visual Artists*, são exemplos mais recentes na Madeira os espetáculos *A Cortina de Soller* (2020), e, precisamente *Ezequiel* (2021), o nosso objeto de estudo neste trabalho, ambos com a direção artística de Norberto Cruz.

A Cortina de Soller (2020) é uma peça de teatro musical comissionado à ABM pelo TMBD, que estreou por ocasião da celebração do seu 132º aniversário, a 16 de janeiro de

2020, e teve a dramaturgia de Marcela Costa, direção cénica de Catarina Claro e o design/cenarização digital de Turnino Caires (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2020a, 2020b, e 2020c; Rocha, 2020). A peça evoca a memória do Teatro Municipal Baltazar Dias, numa homenagem que se desenrola através da regressão cronológica até à data de elaboração do seu projeto de construção, pelas mãos do arquiteto Tomás Augusto Soller¹¹⁵ (1848-1883), que não chegou a ver a sua obra a ser erigida. São representadas na peça as várias manifestações artísticas que passaram pelo palco do teatro, entre elas, teatro, dança e música (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2020a, 2020b, e 2020c; Rocha, 2020).

Em termos da composição cénica com a projeção vídeo deste espetáculo, no plano de fundo do palco, existem pelo menos dois momentos a assinalar, antecedendo e estabelecendo uma ponte com o que foi depois apresentado em *Ezequiel* (2021): o primeiro, na cena interpretada pela soprano italiana Maria Tomassi, que apresenta a projeção de uma imagem renderizada da sala do Teatro Municipal Baltazar Dias, onde vão surgindo linhas e desenhando o espaço e os elementos da sala, finalizando com a imagem fotográfica da mesma (vide figura 22); e, um segundo momento, em que a cena que evoca os trabalhos de construção do teatro, inaugurado em 1888, apresenta a imagem projetada de simulação de chuva, conforme pode ser observado na figura 23.

¹¹⁵ Arquiteto português, nascido no Porto, filho de um professor de música, António Maria Soller. Aos 14 anos, em 1862, matriculou-se no primeiro ano de desenho histórico na Academia de Belas Artes do Porto. Em 1867 acabou o curso, tendo recebido elogios em vários dos anos e o primeiro prémio no 5º ano. Também frequentou os quatro primeiros anos de escultura e os três primeiros de arquitetura, recebendo elogios nos últimos dois. Aos 19 anos, em 1867, foi designado para ir analisar, com auxílio do Governo, a parte artística da Exposição Universal de Paris, sobretudo a arquitectura. Aí ficou nove meses, dedicando-se ao estudo dessa disciplina. Fez um projeto de biblioteca que obteve o primeiro prémio na Exposição de Madrid de 1871. Regressado a Portugal, foi nomeado chefe da repartição da construção dos caminhos de ferro do Minho e Douro e diretor das obras do Palácio da Bolsa, no Porto, sendo aí o responsável pela cobertura de ferro e vidro para o claustro e pela escadaria monumental. Faleceu a 12 de junho de 1883 deixando obra por completar, incluindo o traçado de um teatro para o Funchal – o que viria a ser o Teatro Municipal Baltazar Dias, primeiro nomeado de D. Maria Pia, em 1888, aquando a sua inauguração, depois para Dr. Manuel de Arriaga, em 1910, Teatro Funchalense em 1911, Manuel de Arriaga, em 1917, e finalmente, em 1942, assume o nome que ostenta hoje. (eViterbo, 2020; Teatro Municipal Baltazar Dias, s.d.a).

Figura 22

Cena de A Cortina de Soller (2020), de Norberto Cruz, espetáculo apresentado no Teatro Municipal Baltazar Dias. Vídeo-projeção na tela de fundo da sala, do desenho digital renderizado (animação) da sala de espetáculos, com design de Turnino Caires



Fonte: Página do Facebook do Teatro Municipal Baltazar Dias. Fotografia de Júlio Silva Castro.

Figura 23

Cena de A Cortina de Soller (2020), de Norberto Cruz, espetáculo apresentado no Teatro Municipal Baltazar Dias, Funchal. Vídeo-projeção de chuva, na tela de fundo do palco



Fonte: Página do Facebook do Teatro Municipal Baltazar Dias. Fotografia de Júlio Silva Castro.

Ezequiel (2021), por sua vez, apresenta-se como uma peça de teatro musical em campo expandido, especificamente de teatro-tecnologia (Pimenta, 2022) por incluir características interativas em certas cenas para os atores ou *performers* em palco, e imersivas (através do uso de som tridimensional e projeção visual) para o público, foco principal como estudo de caso neste trabalho, que será desenvolvido no Capítulo 5 - *A dimensão inovadora tecnológica e artística em Ezequiel* (2021), mais adiante neste trabalho. Gostaríamos de realçar a vídeo projeção interativa (com recurso ao *Kinect*¹¹⁶, como interface de sensor de movimento) apresentada na cena 9 - *Cascata do Lago e a Senhora do Lago* e na cena 10 – *Inferno*, na peça, com a *performance* das bailarinas Dimitra Papathanasopoulou (primeira apresentação, em janeiro de 2021), e Sónia Gouveia (reposição, em dezembro de 2021).

¹¹⁶ Sistema de sensor de movimentos desenvolvido para as consolas de jogo Xbox 360 e Xbox One, pela Microsoft em conjunto com a empresa Primal Sense. Foi lançado em 2010, e deixado de produzir em 2017. A tecnologia incorpora câmeras RGB, projetores infravermelhos, e detetores que mapeiam a profundidade através de cálculos estruturados de luz. O sensor também possui um conjunto de microfones que se unem com o *software* e a inteligência artificial da Microsoft, para permitir que o dispositivo realize reconhecimento de gestos em tempo real, reconhecimento de voz e detecção esquelética corporal, até quatro pessoas, permitindo que o *Kinect* seja usado como um dispositivo de interface natural de utilizador sem mãos, para interagir com um sistema de computador. (Cong & Winters, s.d.; Wikipedia, s.d.).

PARTE II - METODOLOGIA

CAPÍTULO 2 - Princípios metodológicos

Esta investigação caracteriza-se por ser um estudo exploratório e qualitativo, através da realização de inquéritos por entrevista e questionário¹¹⁷, e observação direta participada¹¹⁸, com o principal propósito de obter informações sobre a realidade, contexto e características específicas do objeto de estudo em causa, a peça de teatro musical *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz.

A opção de utilizar metodologias qualitativas, que pressupõem um maior envolvimento do investigador com a realidade que investiga, proporcionam-lhe consequentemente um nível de responsabilidade acrescida em relação à interpretação do real e à consequente divulgação social da leitura que realiza, o que o torna num “tradutor” do objeto da sua investigação e, consequentemente, dos grupos que estuda. Ao assumir-se este tipo de investigação, esta torna-se parte e instrumento num processo coletivo de construção da realidade, a par da preocupação de se apresentar uma versão verosímil de uma realidade específica e, ao mesmo tempo, contribuindo para fazer ciência.

Numa investigação de abordagem qualitativa, como esta, procedeu-se à triangulação de informação recolhida relativamente ao objeto de estudo, de modo a proporcionar uma diversidade de perspetivas e uma melhor interpretação de fenómenos associados. No decorrer desta investigação foram utilizados três tipos de instrumentos de recolha de dados, considerados relevantes e essenciais para a fiabilidade dos resultados.

O primeiro consistiu na pesquisa e recolha bibliográfica teórica relevante e credível, referida nos capítulos “Fundamentação teórica: as artes performativas e os desafios do séc. XXI” e “O universo multissensorial e imersivo em *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz”. O segundo instrumento foram os inquéritos por entrevista realizados ao autor da peça, Norberto Cruz, aos elementos principais da equipa artística e técnica, e ao elenco principal (vide apêndices A, B e C, respetivamente), e ainda o inquérito por questionário direcionado ao público que assistiu à peça, na sua estreia de 21 a 24 de janeiro de 2021, e na sua reposição entre 16 e 19 de dezembro de 2021 (vide apêndice D), no Teatro Municipal

¹¹⁷ Tendo sido informados os participantes do seu propósito, como parte integrante da dissertação de mestrado da autora.

¹¹⁸ Todas as imagens recolhidas pela autora, enquanto membro da equipa de produção da peça, para a ABM.

Baltazar Dias, no Funchal. O terceiro instrumento foi a realização da observação direta participada por parte da autora desta investigação, enquanto elemento da equipa de produção da peça, durante a sua preparação (ensaios e testes técnicos) e apresentação ao público em dezembro de 2021 (vide apêndices E, F e G), que se complementou com o recurso a outro instrumento de análise, o *Questionário Pavis* (vide anexo A), elaborado ao longo dos anos de 1980 por Patrice Pavis, apresentado no seu livro *A análise dos espetáculos: Estudos*, e que compreende vários pontos que permitem fazer uma análise mais aprofundada de um espetáculo. Além disso, segundo a indicação de Pavis, em termos de instrumentos de análise, temos a considerar também as seguintes fontes/documentos referentes ao espetáculo: os programas, os cadernos de encenação, o material de divulgação, o paratexto publicitário, as fotografias, o vídeo e o computador.

Dos dados recolhidos a partir da pesquisa e recolha bibliográfica (fontes primárias e secundárias), dos inquéritos por entrevista e questionário, bem como dos resultados da observação direta participada da autora deste estudo e da aplicação do *Questionário Pavis* à peça, foram desenvolvidas explicações que permitem perceber o alcance e a validade das questões de partida colocadas neste trabalho de investigação.

2.1 Inquéritos realizados ao autor, elenco principal, equipa técnica e artística, e público de *Ezequiel*

Foram realizados quatro inquéritos, três por entrevista e um por questionário, para os quais adotaremos daqui em diante uma designação alfanumérica (ex: IE1, IE2), substituindo-se o nome do inquérito por duas letras e um número, para agilizar o processo de leitura (vide quadro 3).

Nesses inquéritos colaboraram os seguintes grupos de indivíduos: o autor, no IE1, os elementos-chave da equipa técnica e artística, no IE2, o elenco principal, no IE3, e o público da peça (no IQ1), conforme se pode observar no quadro 4. Os inquéritos tiveram um total de 107 participantes.

Quadro 3

Inquéritos realizados em relação à peça Ezequiel (2021), de Norberto Cruz

Identificação do tipo de inquérito	Designação adotada
Inquérito por entrevista N.º 1	IE1
Inquérito por entrevista N.º 2	IE2
Inquérito por entrevista N.º 3	IE3
Inquérito por questionário N.º 1	IQ1
Total de inquéritos:	4

Fonte: Luísa Oliveira, comunicação pessoal, dezembro de 2021.

Quadro 4

Grupos de sujeitos que colaboraram na pesquisa, inquéritos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz

Identificação dos Sujeitos	Designação adotada (Grupo)	Designação adotada (Sujeitos)	Inquérito correspondente
Autor (também diretor artístico, diretor musical e compositor musical de <i>Ezequiel</i>)	NA	NA	IE1
Subtotal: 1			
Equipa artística e técnica de <i>Ezequiel</i>	G1	Su1, Su2, Su3, Su4, Su5, Su6	IE2
Subtotal: 6			
Elenco principal de <i>Ezequiel</i>	G2	Su7, Su8, Su9, Su10, Su11, Su12, Su13, Su14	IE3
Subtotal: 8			
Público de <i>Ezequiel</i>	G3	-	IQ1
Subtotal: 93			
Total: 107			

Fonte: Luísa Oliveira, comunicação pessoal, dezembro de 2021.

À exceção do autor, Norberto Cruz, referido pelo seu nome, para os grupos de indivíduos que colaboraram nesta pesquisa a designação é também alfanumérica (ex: G1, G2,...), substituindo-se o nome do grupo por uma letra e um número. Por exemplo, “G” para “grupo”, acrescido de um número (1, 2,...) que lhe foi atribuído por ordem de sequência do respetivo inquérito em que colaborou (vide quadro 3). Aos sujeitos individuais dos grupos que responderam ao IE2 e IE3, foi igualmente atribuída uma

designação alfanumérica (ex: Su1, Su2,...), substituindo-se o nome por duas letras e um número. Por exemplo, “Su” para “sujeito”, acrescido de um número (1, 2, 3 ...), que lhe foi atribuído por ordem alfabética de apelido (vide também quadro 3).

A equipa de produção artística e técnica e o elenco completo de *Ezequiel* podem ser consultados na ficha técnica constante no verso do desdobrável impresso da peça (vide figura 77, anexo B), entregue ao público à entrada da sala, na sua apresentação no TMBD, entre 16 e 19 de dezembro de 2021. Optou-se por não inquirir todos os elementos, focando-se a investigação naqueles que compõem o elenco principal e a equipa artística/técnica de base.

Os inquéritos por entrevista realizados ao autor, à equipa técnica e artística e ao elenco principal de *Ezequiel* (vide apêndices A, B e C, respetivamente), decorreram durante o processo de observação direta participada, entre 8 e 19 de dezembro de 2021, durante os ensaios e apresentação da peça ao público, no TMBD.

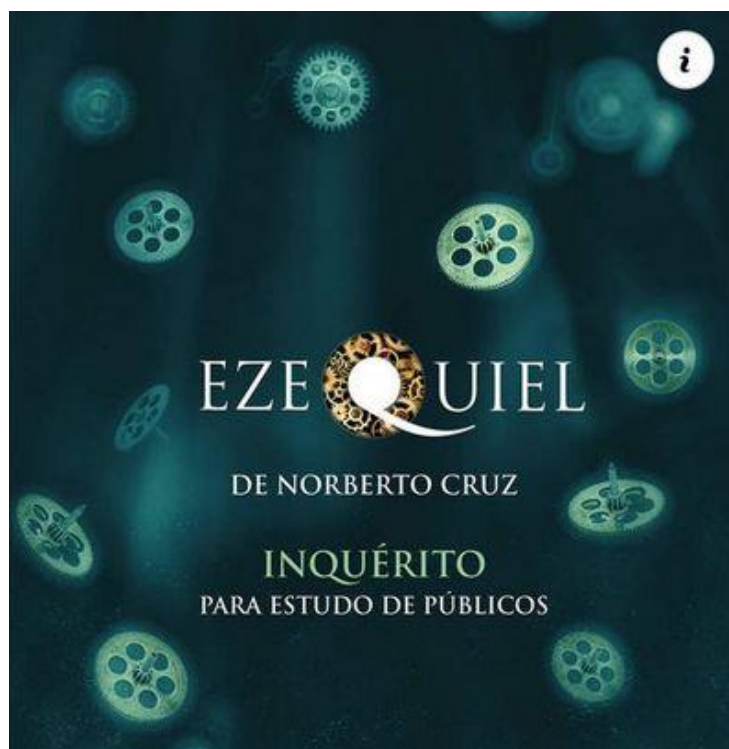
O inquérito por questionário (IQ1), direcionado ao público de *Ezequiel*, foi divulgado através de duas publicações na página do *Facebook* da Associação de Bandolins da Madeira¹¹⁹, a 18 de dezembro e a 28 de dezembro de 2021, respetivamente, e incluíram o *link* do formulário *online* para preenchimento, através do *Google Forms* (vide figura 24). Foi pedido ao designer Turnino Caires¹²⁰, responsável pela criação de toda a imagem gráfica da peça, a criação da imagem da referida publicação.

¹¹⁹ (Associação de Bandolins da Madeira, 18 de dezembro de 2021) e (Associação de Bandolins da Madeira, 28 de dezembro de 2021)

¹²⁰ Designer gráfico e multimédia madeirense, responsável pela imagem gráfica da Associação de Bandolins da Madeira, desde 2018, e autor da imagem gráfica e multimédia de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz.

Figura 24

Imagem gráfica do inquérito por questionário para estudo de públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira. Design de Turnino Caires.

A estruturação das questões dos três inquéritos por entrevista realizados (IE1, IE2 e IE3), compreende duas partes distintas: a secção 1, com informação pessoal dos inquiridos e a secção 2, *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, com perguntas específicas do contexto participativo na peça dos sujeitos alvo de cada inquérito. Ao nível do tipo de questões, estas são fechadas e abertas. As perguntas fechadas são aquelas em que os sujeitos escolhem uma das opções pré-selecionadas pelo investigador, que são exibidas no questionário, facilitando as respostas, permitindo obter dados estatísticos relevantes, e dados quantificáveis. As perguntas abertas são exploratórias, por natureza, e oferecem a quem conduz uma investigação com dados avançados e qualitativos, proporcionando oportunidade para obter informações sobre as opiniões pessoais relacionadas com um tema específico.

O inquérito por questionário IQ1 foi dividido em quatro secções distintas: a secção 1, sobre informação pessoal e com oito perguntas; a secção 2, sobre consumo cultural RAM -

eventos culturais/artísticos, com três perguntas; a secção 3, consumo cultural RAM - área de teatro, com duas perguntas; e a secção 4, especificamente sobre a peça de teatro *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, com nove perguntas. Todas as perguntas constantes neste inquérito são do tipo fechado, apresentando opções pré-determinadas de respostas, elaboradas de modo a se obterem resultados que possam responder a certas questões específicas que se consideram essenciais, face aos objetivos delineados neste trabalho de investigação.

2.1.1 Inquérito por entrevista N.º 1 (IE1) a Norberto Cruz, autor, diretor artístico e musical, e compositor musical de *Ezequiel* (2021)

Este inquérito por entrevista foi realizado ao autor e também diretor artístico, diretor musical e compositor musical de *Ezequiel*, Norberto Cruz. Foram preparadas vinte e sete questões (vide apêndice A), distribuídas por duas secções: na secção 1, informação pessoal, foi obtida do sujeito a seguinte informação: nome, idade, nacionalidade, naturalidade, zona de residência, tempo de residência na Região Autónoma da Madeira, nível de estudos e profissão; na secção 2, procurou-se obter informações detalhadas relativamente ao seu papel e ações desenvolvidas enquanto autor, como quando e de que forma surgiu *Ezequiel*, qual é a história e como se desenvolve a narrativa, qual a mensagem e quem são as personagens e como estas se caracterizam.

De modo a perceber as suas ações como membro da equipa artística da peça, enquanto diretor artístico, diretor musical e compositor musical dos temas originais, nesta secção também se colocaram as seguintes questões: sobre que dificuldades foram encontradas ao longo do processo de criação, produção e apresentação; sobre como se processou o trabalho colaborativo e interdisciplinaridade entre as várias áreas artísticas implicadas na sua produção; sobre como se caracterizou a utilização de tecnologias multimédia/imersivas na construção do universo visual; e, por fim, para que faixa etária esteve mais orientada e quais as expectativas em relação à reposição da peça e possível experiência por parte do público, tendo em conta a cenografia, luz, som, interpretação e caracterização das personagens. Foi também questionado sobre a importância desta peça para a evolução do seu percurso artístico, em particular na área de teatro musical, e em

planos para o futuro, em novas produções do mesmo género.

2.1.2 Inquérito por entrevista N.º 2 (IE2), à equipa artística e técnica de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz (G1)

O inquérito por entrevista IE2, aplicou-se a seis elementos da equipa artística e técnica de *Ezequiel* (G1), sendo composto por vinte e duas perguntas (vide apêndice B), elaboradas de modo a obter informações acerca do seu perfil individual pessoal e profissional (correspondendo a secção 1, com onze questões), assim como o seu papel e ações no âmbito da peça (correspondendo a secção 2, com onze questões), pretendendo-se recolher a sua posição relativamente à sua participação na peça. Ao nível da informação pessoal, recolhemos o nome, idade, sexo, nacionalidade, naturalidade, localidade de residência, nível de estudos, área de formação e profissão do G1. Relativamente à peça *Ezequiel*, as questões debruçaram-se sobre a área profissional e nível de experiência, como vieram a integrar a equipa, como se processou o trabalho colaborativo entre várias áreas profissionais e artísticas na produção, qual a opinião em relação ao uso de tecnologias multimédia/interativas na construção do universo visual e história, quais as dificuldades encontradas na execução do seu trabalho, qual o balanço da experiência e para que público consideraram que a peça se direccionava.

2.1.3 Inquérito por entrevista N.º 3 (IE3), ao elenco principal (G2) de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

Este inquérito por entrevista (IE3) foi realizado junto do elenco principal de *Ezequiel* (G2), é composto por vinte e quatro questões (vide apêndice C), e foi direccionado aos indivíduos que interpretaram as oito personagens principais da peça: *Ana, Arya, Espírito da Terra, Claus, Dara, Espírito da Luz, Ezequiel (adulto e velho), Ezequiel (criança), Rickten e Tiquit*.

Procurou-se obter informações acerca do seu perfil de cada um(a), através das questões constantes na secção 1, a saber: nome, idade, sexo, nacionalidade, naturalidade, localidade de residência, nível de estudos, área de formação e profissão. Na secção 2, as

questões colocadas aos sujeitos foram divididas em duas partes: as primeiras cinco referem-se à sua experiência na área de teatro (experiência prévia, área em que se enquadra essa experiência e tipo de interpretação), as nove perguntas seguintes foram direcionadas para a obtenção de informação específica em relação à sua participação na peça, como qual a personagem que interpretavam e como ela se caracterizava, qual a área artística em que se inseria essa interpretação, qual a experiência pessoal de participação na peça, que opinião tinham relativamente ao uso de tecnologias multimédia/imersivas na construção do universo visual e história e, para que faixa etária consideravam que se destinava *Ezequiel*.

2.1.4 Inquérito por questionário N.º 1 (IQ1): Estudo de públicos de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz (G3)

Direcionado para o público da peça *Ezequiel*, como referido no ponto 2.1, o IQ1 foi divulgado através de duas publicações na página do *Facebook* da Associação de Bandolins da Madeira, uma a 18 e outra a 28 de Dezembro de 2021. Optou-se pela divulgação através deste canal digital e rede social, com vista a obter o maior número de respostas possível, tendo em conta a maior facilidade de preenchimento *online* do que um inquérito impresso, que teria de ser entregue ao público antes do início da peça, juntamente com o programa, e recolhido no final da mesma, à saída – igualmente facilitado ficou o tratamento de dados.

A publicação foi acompanhada pela seguinte descrição, de modo a informar aos potenciais colaboradores nesta investigação do objetivo do estudo e aplicação dos dados recolhidos:

Assistiu à peça *Ezequiel*, de Norberto Cruz? Partilhe a sua experiência! [...] Este inquérito por questionário foca-se no consumo cultural na Região Autónoma da Madeira (eventos culturais e artísticos), em particular de espetáculos de teatro e especificamente em relação à peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz. Tem como objetivo recolher informação, para uma investigação no âmbito da elaboração de uma dissertação de Mestrado na área de Gestão Cultural, a realizar na Universidade da Madeira, sendo o seu público-alvo quem tenha assistido à peça *Ezequiel*, de Norberto Cruz. As questões apresentadas não têm associadas respostas corretas ou incorretas, pretendem apenas recolher opiniões pessoais. Os dados fornecidos são absolutamente confidenciais e anónimos e serão exclusivamente utilizados para fins de investigação científica. A sua resposta, pessoal e sincera, é importante!

Agradece-se, desde já, a sua disponibilidade e colaboração neste estudo!
(Associação de Bandolins da Madeira, 2021a e 2021b)

As vinte e duas questões constantes do IQ1 foram divididas em quatro secções: informação pessoal (secção 1 – oito questões); consumo cultural na R.A.M. (secção 2 – três questões); consumo cultural na RAM – área de teatro (secção 3 – duas questões) e por fim, a referente especificamente a *Ezequiel* (secção 4 – nove questões). O questionário, realizado no *Google Forms*, esteve disponível para receber respostas dos sujeitos que colaboraram no inquérito de 15 de dezembro a 2 de janeiro de 2022, data em que foi submetida a última resposta por parte do público.

2.2 Observação direta participada: peça, bastidores, e processos técnicos de multimédia interativa/sonoridade imersiva, de *Ezequiel*

A observação direta participada, enquanto método de pesquisa qualitativa, tem as suas origens na pesquisa etnográfica tradicional. O termo surgiu com o antropólogo social Malinowski¹²¹, na década de 1920, e a abordagem foi posteriormente desenvolvida pela Escola de Chicago, por Robert Park e Howard Becker (Given, 2008; Guest & Namey 2005). Através desta abordagem, o investigador utiliza o contexto sociocultural do ambiente observado, inserindo-se no interior do(s) grupo(s) a observar, tornando-se parte dele(s), interagindo por longos períodos com os sujeitos que o(s) constituem, procurando a partilha do seu dia a dia para perceber e experienciar em primeira mão o contexto em que se encontram e (inter)agem (os conhecimentos socialmente adquiridos e compartilhados disponíveis para os participantes ou membros deste ambiente), para explicar os padrões observados de atividade humana nesse(s) grupo(s) específicos (Given, 2008). Também Pavis (2003) se refere a esta tipologia, como sendo um dos métodos essenciais a utilizar na elaboração da análise de uma obra teatral, como mencionado no seu *Questionário Pavis*.

De acordo com a tipologia de Gold (1958), em relação ao grau de envolvimento que

¹²¹ Bronislaw Malinowski (1884-1942) foi um antropólogo e etnólogo polaco-britânico, sendo considerado o pai da antropologia social. Entre outros estudos, publicou *Myth in Primitive Psychology* (1926), *Sex and Repression in Savage Society* (1927) e *A Scientific Theory of Culture* (1944). Foi o fundador da escola funcionalista, defendendo que todos os elementos de uma dada cultura (crenças, rituais, objetos, etc.) têm uma função e um sentido específicos, dentro do sistema cultural em que se integram. (Porto Editora, s.d.f).

o investigador assume em campo durante a sua pesquisa (enquanto participante completo, participante como observador, observador como participante ou como observador completo), o que se aplica ao nosso caso é o de observador como participante, com consentimento prévio do grupo de estudo para esta tarefa, questão também facilitada por fazermos parte da equipa de produção da peça, no contexto do estágio profissional realizado na Associação de Bandolins da Madeira, o que consequentemente, agilizou a confiança e aceitação dos sujeitos visados. Nesta qualidade, proporcionou-se ainda, a oportunidade de fazer a observação direta participada da peça, durante os ensaios entre 8 e 15 de dezembro de 2021, e no decorrer da sua apresentação no Teatro Municipal Baltazar Dias, no Funchal, entre 16 e 19 de dezembro de 2021 (reposição da peça), que teve a sua estreia entre 21 e 24 de janeiro de 2021, no mesmo teatro. Esta posição, de certa forma privilegiada, permitiu-nos observar, registar e acompanhar todo o processo de preparação e apresentação da peça - ensaios, bastidores, cenários, figurinos, elenco (principal, secundário e figuração) e equipa técnica/artística, processos e testes técnicos de multimédia interativo/sonoro imersivo (som *surround*¹²² ou áudio 3D¹²³) utilizados e da própria apresentação da peça ao público, observando o impacto que a mesma teve no final de cada apresentação.

Esta acessibilidade proporcionou também a realização do registo fotográfico dos bastidores (atores principais e figurantes, maquilhagem das personagens e figurinos, ensaios, cenário e projeções multimédia, e da apresentação da peça (vista a partir dos bastidores, de dentro do palco e fora do palco, na plateia, do lado do público), bem como a realização dos inquéritos por entrevista ao autor, equipa artística e técnica e elenco principal da peça, durante os quatro dias que esteve em apresentação ao público, no TMBD, no Funchal.

2.3 O *Questionário Pavis*, para análise de espetáculos, de Patrice Pavis

Este questionário foi elaborado ao longo dos anos de 1980 por Patrice Pavis, tendo

¹²² Significa som 3D, ou seja, tridimensional. (Cambridge University Press, s.d.d). Vide Glossário: *Surround sound*.

¹²³ O mesmo que som 3D.

sido apresentado no seu livro *A análise dos espetáculos: Estudos* (2003), e compreende os seguintes pontos, que permitem fazer uma análise mais aprofundada do espetáculo:

1 – características gerais da encenação; 2 – cenografia; 3 – sistema de iluminação; 4 – objetos; 5 – figurinos, maquilhagem e máscaras; 6 – desempenho dos atores; 7 – função da música, do barulho e do silêncio; 8 – ritmo do espetáculo; 9 – leitura da fábula [dessa] encenação [dramaturgia]; 10 – o texto na encenação; 11 – o espetador; 12 – como anotar (fotografar ou filmar) o espetáculo? Como conservar na nossa memória? o que escapa à anotação; 13 – o que não é semiotizável; 14 – balanço. (Pavis, 2003, pp. 33-34)

2.4 Apresentação e análise de resultados

Relativamente aos resultados dos três inquéritos por entrevista e um por questionário realizados (IE1, IE2, IE3 e IQ1, respetivamente), o número total de sujeitos que colaboraram na investigação perfaz os 107 indivíduos, conforme já indicado no Quadro 2, no ponto 2.1, correspondendo um ao autor; seis ao G1, equipa artística e técnica; oito ao G2, elenco principal e 93 ao G3, público de *Ezequiel*.

Os resultados são apresentados e analisados em relação a cada inquérito, em relação à observação participada da peça, e tendo em conta o *Questionário Pavis* (Pavis, 2003, pp.).

2.4.1 Inquérito por entrevista N.º 1 (IE1), a Norberto Cruz

Os dados obtidos de resposta à secção 1, informação pessoal, do inquérito IE1 permitem delinear o perfil de base do autor, Norberto Cruz. É, portanto, um homem com 42 anos, de nacionalidade portuguesa, natural de Caracas, Venezuela, que reside na cidade do Funchal, estando a residir na RAM, há mais de 30 anos. Além de ser músico profissional e produtor musical, exerce também a profissão de professor (tem mestrado na área da música). Informação mais detalhada e apresentação do seu perfil pessoal, académico e profissional serão apresentadas na Parte III deste trabalho de investigação, no capítulo 4, “Contexto sociológico: Norberto Cruz - biografia e percurso artístico”, tendo como fonte de informação o seu currículo profissional, disponibilizado pelo próprio (vide

anexo F).

Na secção 2, as respostas obtidas referem-se especificamente à peça *Ezequiel*, tendo em conta tanto o seu papel enquanto autor, como diretor artístico e musical e compositor da banda sonora original. Estas respostas serão analisadas e apresentadas mais detalhadamente no Capítulo 5, Parte III, deste trabalho de investigação, “*A dimensão inovadora tecnológica e artística em Ezequiel (2021)*”, visto esclarecerem, do ponto de vista do autor, todo o processo que levou à conceptualização, criação e apresentação pública desta peça.

2.4.2 Inquérito por entrevista N.º 2 (IE2), ao grupo G1

Este inquérito teve como sujeitos participantes os elementos principais da equipa artística e técnica de *Ezequiel* (G1), de acordo com a sua área profissional de ação na peça: direção de cena, direção de imagem e multimédia, produção executiva, produção, coreografia, figurinos/adereços e caracterização, desenho de luz, engenharia sonora e som *surround*, e técnico de multimédia. O total de indivíduos que participaram nesta pesquisa foram seis, não tendo sido possível obter respostas das pessoas da área de figurinos/adereços e caracterização, de desenho de luz ou do técnico de multimédia. Como referido anteriormente, aos sujeitos do G1 foi atribuída uma designação alfanumérica (Su1, Su2, ...), estando ordenados alfabeticamente pelo seu sobrenome, e para cada pergunta do IE2 foi também atribuída uma designação alfanumérica (P1, P2, ...), ordenadas pela sequência em que se encontram no respetivo inquérito (vide apêndice B).

Relativamente ao perfil pessoal dos inquiridos, segundo as respostas dadas à secção 1 do IE2 (informação pessoal), às perguntas P2 (idade), P3 (sexo), P4 (nacionalidade), P5 (naturalidade), P6 (reside na R.AM ?) e P7 (zona de residência), pode-se observar que: 2 são do sexo masculino e 4 do sexo feminino; as suas idades variam entre os 26 e os 50 anos; 4 são de nacionalidade portuguesa e 2 de outra (brasileira); vivem todos na RAM; 4 têm como área de residência o concelho do Funchal e 2 residem na Costa Oeste (Câmara de Lobos, Ribeira Brava, Ponta do Sol ou Calheta) (vide quadro 5).

Quadro 5

IE2, respostas do G1 à P2, P3, P4, P5, P6 e P7, referentes à idade, sexo, nacionalidade, naturalidade, região e localidade de residência (respetivamente)

	Sujeito (Su)					
Pergunta (P)	Su1	Su2	Su.3	Su4	Su5	Su6
P2	43	49	48	29	50	37
P3	Masculino	Masculino	Feminino	Feminino	Feminino	Feminino
P4	Portuguesa	Portuguesa	Outra (Brasileira)	Portuguesa	Portuguesa	Outra (Brasileira)
P5	Funchal	Funchal	Mato Grosso do Sul (Brasil)	Funchal	Funchal	Minas Gerais (Brasil)
P6	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
P7	Madeira Costa Oeste	Madeira Costa Oeste	Funchal	Funchal	Funchal	Funchal

Fonte: Luísa Oliveira, comunicação pessoal, dezembro de 2021.

Quadro 6

IE2 – respostas do G1 à P8, P9 e P10, informação referente ao nível de estudos, área de estudos e profissão (respetivamente)

	Sujeito (Su)					
Pergunta (P)	Su1	Su2	Su.3	Su4	Su5	Su6
P8	12º ano	Bacharelato	Curso Profissional	Mestrado	Licenciatura	Licenciatura
P9	Áudio-visual	Engenharia da Comunicação	Música	Ciências da Cultura	Educação Infância e Arte-terapia	Intérprete de Dança Contemporânea - Atividade Física e Desporto
P10	Técnico de som	Designer gráfico/multimédia	Cantora, produtora e professora de técnica vocal	Produtora de eventos	Educadora, atriz e artista	Profissional de Atividade Física - Bailarina

Fonte: Luísa Oliveira, comunicação pessoal, dezembro de 2021.

Quanto às respostas às questões P8 (nível de estudos), P9 (área de educação/formação) e P10 (profissão), observa-se que o seu nível de estudos varia entre o 12º ano, curso profissional e bacharelato (1 resposta em cada), mestrado (1 resposta) e licenciatura (2 respostas); em relação à profissão exercida, esta varia entre técnico de som, designer gráfico/multimédia, cantora, produtora e professora de técnica vocal, produtora de eventos, educadora, atriz e artista e profissional de atividade física – bailarina (vide quadro 6).

No que concerne à secção 2 do IE2, acerca da peça *Ezequiel*, foram colocadas as seguintes questões ao G1: P11, “Qual é a sua área profissional, como integrante da equipa artística da peça *Ezequiel*, de Norberto Cruz?”; P12, “Qual o seu nível de experiência nessa área profissional?” e P13, “Como veio a integrar a equipa artística desta peça?”. Obtiveram-se as seguintes respostas à P11, P12 e P13, respetivamente: Su1, engenharia sonora e *surround*, mais de 10 anos, por contratação; Su2 - direção de imagem e multimédia, 1-2 anos, por convite; Su3 - produção executiva, mais de 10 anos, membro da equipa de produção da ABM; Su4 – produção, 2 a 4 anos, parceria com o TMBD; Su5, direção de cena, mais de 10 anos, por convite; Su6, coreografia, mais de 10 anos, por convite (vide quadro 7).

Quadro 7

IE2 – respostas do G1 às perguntas P11, P12 e P13. Informação referente à área profissional exercida na peça, tempo de experiência na mesma e como veio a fazer parte da equipa (respetivamente)

Pergunta (P)	Sujeito (Su)					
	Su1	Su2	Su3	Su4	Su5	Su6
P11	Engenharia sonora e <i>surround</i>	Direção de imagem e multimédia	Produção executiva	Produção	Direção de cena	Coreografia
P12	+ de 10 anos	1-2 anos	+ de 10 anos	2-4 anos	+ de 10 anos	+ de 10 anos
P13	Contratação (empresa de som do espetáculo)	A convite de Norberto Cruz	Membro da equipa de produção da ABM	Parceria com o TMBD	A convite de Norberto Cruz	A convite da Produtora executiva

Fonte: Luísa Oliveira, comunicação pessoal, dezembro de 2021.

Em relação à P14, “Quais foram as tarefas que teve a seu cargo, no âmbito da preparação deste espetáculo?”, obtiveram-se as seguintes respostas: desenho e operacionalização do sistema sonoro/operação áudio (Su1); concepção da imagem e cenografia em modo multimídia interativa e imersiva, bem como a criação da imagem gráfica do espetáculo (Su2); produtora executiva, produtora, treino vocal e *backing vocals*¹²⁴ na peça (Su3); logística de produção (Su4); encenação, direção de atores e direção de cena (Su5) e coreografia do jardim das flores (crianças) e personagem Arya, *Espírito da Terra* (Su6).

Com base nos resultados obtidos, pode-se então definir o perfil individual dos sujeitos que compõem o G1, com base no que responderam ao IE2. Su1 tem 43 anos, sendo o seu nível de estudos o 12º ano, na área dos audiovisuais, e exerce a profissão de técnico de som, com experiência na área de mais de 10 anos. Integrou a equipa técnica da peça através da empresa contratada para fazer o som do espetáculo, sendo o responsável, na mesma, pela engenharia sonora e som *surround*. Su2 tem 49 anos, com nível de estudos de bacharelato em Engenharia da Comunicação e é designer gráfico e multimídia. Em *Ezequiel* é o diretor de imagem e multimídia, área onde tem 1 a 2 anos de experiência e foi o responsável pela “concepção da imagem e cenografia em modo multimídia interativa e imersiva, bem como a criação da imagem gráfica do espetáculo”; integrou a equipa artística e técnica como convidado, na sequência de ter trabalhado no espetáculo *A Cortina de Soller* (2020), de Norberto Cruz, como responsável pela cenografia em modo multimídia. Su3 tem 47 anos, detendo um curso profissional de canto e expressão corporal e exerce a profissão de cantora, produtora e professora de técnica vocal. É a produtora executiva da peça, sendo também a responsável pelo treino vocal dos cantores e *backing vocals*. Su4 tem 26 anos, tem mestrado em Ciências da Cultura e exerce a profissão de produtora de eventos, sendo a sua experiência nessa área de 2 a 4 anos. É produtora na peça, fazendo parte da equipa do TMBD, e teve a seu cargo a logística de produção. Su5 tem 50 anos, é licenciada em Educação de Infância e em Arte Terapia, exercendo a profissão de educadora, atriz e artista, tendo experiência de mais de 10 anos como atriz. Em *Ezequiel* foi responsável pela direção de cena, direção de atores e encenação, a convite de Norberto

¹²⁴ Palavra de origem inglesa, em português significa vocalista de apoio ou cantor de apoio. É um cantor que fornece harmonia vocal com o vocalista principal ou outros vocalistas de apoio. (HarperCollins, 2022a). Vide glossário: *Backing Vocals*.

Cruz. Su6 tem 37 anos, é licenciada, formada em dança contemporânea e atividade física e desporto; é profissional de atividade física e bailarina, com experiência de mais de 10 anos, tendo sido responsável pela construção coreográfica das crianças no jardim das flores e do orfanato em *Ezequiel*, assim como a da personagem Arya, *Espírito da Terra*, que interpreta na peça.

À P15, Em *Ezequiel* é clara a existência de um processo colaborativo entre diversas áreas artísticas e técnicas, que contribui para a sua complexidade e características específicas enquanto peça teatral musical. “Como se processou esse trabalho colaborativo, entre a sua área e as outras áreas artísticas e técnicas da peça?”, questão que fornece importantes informações relativamente ao processo colaborativo e interdisciplinar em *Ezequiel*, ao que Su1 respondeu, processou-se “[...] através de muita conversa e colaboração[,] a vários níveis [...]” (Su1, comunicação pessoal, dezembro de 2021), tendo os outros inquiridos respondido:

O processo do trabalho decorreu de forma dinâmica com participação de todas as áreas artísticas e técnicas, não havendo fronteiras entre cada, uma vez que o espetáculo pretende ser uma experiência imersiva, todas as áreas tiveram que se fundir numa só mensagem. (Su2, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Foi muito fluido o processo, o Norberto deu muito espaço criativo para todas as direções, e o envolvimento de todos com a essência da mensagem da produção foi um pilar para todos. Enfrentamos muitas dificuldades por estarmos em contexto de pandemia, mas a parte do trabalho e relações foi incrível. (Su3, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Devido à experiência da equipa de diversas áreas e de acordo com a boa comunicação, juntaram todos os conhecimentos. (Su4, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Este trabalho de colaboração deu-se a partir de reuniões, num processo profundo de comunicação e interajuda. Para além de reuniões gerais com a grande equipa de trabalho, fizemos também reuniões com grupos mais reduzidos de forma a facilitar a organização. Para além das reuniões formais (organizadas), também aconteceram muitas reuniões informais, em horário de almoço e café, reuniões essas que vieram enriquecer o trabalho mais orientador e organizado. (Su5, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Foi importante as reuniões com a [...], [...] e com o Norberto, principalmente com ele, para entendermos o que queria para cada momento. [...] fui criando as coreografias, tendo em conta os sentimentos para cada momento da peça. E também, tendo em conta o que a [...] pretendia como diretora de cena. Sempre respeitando o nível de dança e movimentação corporal das crianças. (Su6, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Através destes testemunhos, dados pelos sujeitos que compõem o G1 do IE2, pode-se observar que, no que concerne ao processo colaborativo e interdisciplinar em *Ezequiel*, o autor e diretor artístico Norberto Cruz teve um papel essencial para na interligação entre as várias áreas de ação da peça, estabelecendo a ponte entre os vários profissionais das diferentes áreas artísticas e técnicas.

Em relação à P16, “Qual o balanço que faz da sua participação/experiência, enquanto elemento da equipa artística/técnica de *Ezequiel*?”, todas as respostas obtidas foram positivas, por parte dos seis indivíduos que compõem o G1, o que nos leva a concluir que, do ponto de vista pessoal de cada um, o resultado final foi satisfatório, tanto a nível da sua área de trabalho específica, como do que foi apresentado em palco em *Ezequiel*.

Quanto às dificuldades encontradas durante o processo de trabalho na peça (P17), as respostas obtidas variaram e abrangeram vários níveis, dependendo de cada sujeito e da sua área de trabalho na peça. Por exemplo, Su2 respondeu que “Ezequiel é um espetáculo totalmente original, cada etapa foi executada pela primeira vez, sendo essa a maior dificuldade, pois foi necessário encontrar soluções para cada situação que surgiu” (Su1, comunicação pessoal, dezembro de 2021); Su6 referiu que “[...] por vezes era difícil compreender exatamente o sentimento numa determinada parte da peça. Era como se faltasse algo a mais para complementar o trabalho. Ao longo dos ensaios, foi melhorando a compreensão, e execução.” (Su6, comunicação pessoal, dezembro de 2021), enquanto que Su3 respondeu “a pandemia, não sabermos se poderíamos abrir as portas mesmo estando com a parte técnica toda pronta, foi aflitivo” (Su3, comunicação pessoal, dezembro de 2021). Su1, por sua vez, respondeu que o maior desafio foi “A questão do som *surround*, devido a estarmos num teatro estilo clássico, italiano.” (Su2, comunicação pessoal, dezembro de 2021) e Su4 que foi a “exigência da produção, principalmente das questões técnicas de montagem de palco” (Su4, comunicação pessoal, dezembro de 2021), ou como podemos observar na resposta mais aprofundada e detalhada dada por Su5, a questão de

tentar ir de encontro à ideia transmitida pelo autor, das dificuldades técnicas que surgiram e do desafio da responsabilidade como estreante (ao nível de direção de cena e de atores), num trabalho da dimensão de *Ezequiel*:

Senti alguma dificuldade em corresponder à idealização do autor de *Ezequiel*. Nem sempre foi viável concretizar tudo o que o Norberto concebeu aquando da criação da ideia e do texto. Lidei também com a inviabilidade técnica de concretizar algumas ideias. Ainda outro desafio, foi a inexperiência no papel desempenhado, tenho muitos anos de experiência de palco como atriz, mas como encenadora e diretora de cena, foi a primeira vez, num trabalho desta grandeza, já tinha feito em trabalhos mais pequenos e mais simples em termos de conceção. (Su5, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Na P18, procurou-se saber a opinião dos sujeitos relativamente à utilização de tecnologias multimédia/imersivas na construção do cenário e da narrativa de *Ezequiel*, sendo que as respostas dadas foram todas positivas. A justificação da resposta a esta pergunta foi solicitada na pergunta seguinte, P19, à qual Su1 respondeu que “[...] é uma linguagem diferente que pode e deve ser explorada, sem que seja necessário a mesma dominar a mensagem” (Su1, comunicação pessoal, dezembro de 2021); Su3 justificou por ser “[...] inovação, ver como a arte pré-formatada se entrelaça e dança perfeitamente com a tecnologia” (Su3, comunicação pessoal, dezembro de 2021); Su4 respondeu que acredita na interdisciplinaridade das artes com outras áreas, pelo que “[...] a tecnologia multimédia também é uma arte que deveria ser utilizada mais vezes em palco” (Su4, comunicação pessoal, dezembro de 2021), e por sua vez Su2 indicou que “[...] foi através da utilização da multimédia que conseguimos colocar o espetador num ambiente envolvente e imersivo!” (Su2, comunicação pessoal, dezembro de 2021). A resposta mais detalhada partiu de Su5, como se pode verificar em seguida:

Acho que permite ao espetador uma experiência única de imersão, num apelo constante aos sentidos, desde a visão, audição ao olfato. Toda esta envolvimento da multimédia, confere ao trabalho características únicas e inigualáveis. [...] a projeção e animação de imagens, permite resolver facilmente a questão dos cenários. A relativa facilidade de ligação entre os quadros projetados, dá uma ligação às cenas que de outra maneira, teria sido mais desafiante de resolver. (Su5, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Já na P20, procurou-se indagar o G1 relativamente à sua opinião sobre para que faixa etária cada sujeito considerava estar mais orientada a peça. As respostas obtidas foram unânimes, tendo sido escolhida a opção “para todas as idades”, por todos os sujeitos. Como justificação da sua resposta a esta questão, na pergunta seguinte (P21), foram dadas opiniões convergentes, podendo-se resumir que, na sua opinião, a história e a mensagem é para qualquer faixa etária, podendo ser quase uma viagem espiritual, dependendo da maturidade e experiência de vida de cada um(a). Su5 respondeu considerar ser um trabalho “[...] amplo, em termos de público. Sendo a principal linguagem a música, a mensagem não se restringe a um público ou a uma faixa etária, cada pessoa irá fazer a sua interpretação e leitura à luz da sua maturidade e experiência de vida” (Su5, comunicação pessoal, dezembro de 2021).

2.4.3 Inquérito por entrevista N.º 3 (IE3), ao grupo G2

O IE3 teve a colaboração do elenco principal de *Ezequiel* (G2), num total de 8 indivíduos, tendo em conta a personagem principal que cada um interpreta na peça: Ana, Arya, *Espírito da Terra*, Claus, Dara, *Espírito da Luz*, Ezequiel (adulto e velho), Ezequiel (criança), Rickten e Tiquit. Como referido anteriormente, em relação ao IE2 e respetivo grupo de pesquisa (G1), aos sujeitos individuais do grupo foi atribuída uma designação alfanumérica (Su7, Su8, ...), estando ordenados alfabeticamente pelo seu sobrenome, e para cada pergunta do IE3 foi também atribuída uma designação alfanumérica (P2, P3 ...), ordenadas pela sequência em que se encontram no respetivo guião de inquérito por entrevista (vide apêndice C).

Quanto ao perfil pessoal dos inquiridos, de acordo com as respostas dadas à secção 1 do IE3 (informação pessoal), às perguntas P2 (idade), P3 (sexo), P4 (nacionalidade), P5 (naturalidade) e P6 (zona de residência), pode-se auferir que: 4 são do sexo masculino e 4 do sexo feminino; as suas idades variam entre os 10 e os 44 anos; 7 são de nacionalidade portuguesa e 1 de outra nacionalidade (brasileira); 1 reside na Costa Leste (Santa Cruz, Machico), 1 na Costa Oeste (Câmara de Lobos; Ribeira Brava, Ponta do Sol, Calheta) e 6 residem no Funchal (vide quadro 8).

Quadro 8

IE3, respostas do G2 à P2, P3, P4, P5 e P6, referentes à idade, sexo, nacionalidade, naturalidade, localidade de residência (respetivamente)

Sujeito (Su)	P2	P3	P4	P5	P6
Su7	18	Feminino	Portuguesa	Funchal	Funchal
Su8	9	Masculino	Portuguesa	Funchal	Funchal
Su9	27	Feminino	Portuguesa	Funchal	Funchal
Su10	36	Masculino	Portuguesa	Santa Cruz	Madeira Costa Leste (Santa Cruz, Machico)
Su11	28	Masculino	Portuguesa	Ribeira Brava	Funchal
Su12	44	Feminino	Portuguesa	Santana	Funchal
Su13	28	Masculino	Portuguesa	Funchal	Madeira Costa Oeste (Câmara de Lobos; Ribeira Brava, Ponta do Sol, Calheta)
Su14	37	Feminino	Outra (Brasileira)	Minas Gerais (Brasil)	Funchal

Fonte: Luísa Oliveira, comunicação pessoal, dezembro de 2021.

Às perguntas P7 (nível de estudos), P8 (área de formação) e P9 (profissão), obtiveram-se os seguintes resultados: o seu nível de estudos varia entre o 4º ano, 10º a 12º ano e curso de especialização tecnológica (CET) – cada opção com uma resposta; licenciatura, com 3 respostas; e mestrado, com 2 respostas. A sua área de formação é variada: 3 são da área da dança contemporânea; 2 do teatro; 1 de enfermagem, 1 de animação sociocultural; 1 de ciências da cultura; e 1 é estudante do 4º ano. Em relação à profissão, as respostas variam entre estudante (2), enfermeira (1), produtor, ator, cantor lírico, docente de teatro (1), produtor (1), animador hoteleiro e artista de rua/circense (1), artista de rua/circense (1), como se pode observar no quadro 9.

Quadro 9

IE3, respostas do G2 à P7, P8 e P9, referentes ao nível de estudos, área de formação e profissão (respetivamente)

Sujeito (Su)	P7	P8	P9
Su7	10º a 12º ano	Dança contemporânea	Estudante
Su8	4º ano	Estudante	Estudante
Su9	Licenciatura	Enfermagem	Enfermeira
Su10	Mestrado	Teatro (ator) e Gestão Cultural	Produtor, Ator, Cantor Lírico, Docente de Teatro
Su11	Curso de Especialização Tecnológica - CET	Animação Sociocultural	Animador hoteleiro e artista de rua/ circense
Su12	Mestrado	Arte e educação e dança contemporânea	Docente especializada na área das artes e bailarina contemporânea
Su13	Licenciatura	Teatro	Artista de rua/circense
Su14	Licenciatura	Intérprete de Dança Contemporânea - Atividade Física e Desporto	Profissional de Atividade Física - Bailarina

Fonte: Luísa Oliveira, comunicação pessoal, dezembro de 2021.

Pode-se agora estabelecer o perfil individual dos sujeitos que responderam ao inquérito por entrevista IE3 (G2), após a análise das respostas obtidas. Su7 é do sexo feminino, tem 18 anos de idade, sendo estudante na área de dança contemporânea (entre o 10º e o 12º ano); tem nacionalidade portuguesa, sendo natural do Funchal, onde também reside. Su8 é do sexo masculino, tem 9 anos e é estudante do 4º ano; tem nacionalidade portuguesa, e é natural do Funchal, onde também reside. Su9 é do sexo feminino, tem 27 anos, a sua área de formação é enfermagem e exerce a profissão de enfermeira; tem nacionalidade portuguesa, e é natural do Funchal, onde também reside. Su10 é do sexo masculino, tem 36 anos, ao nível de formação detém um mestrado de Gestão Cultural e exerce profissão como produtor, ator, cantor lírico e docente de Teatro; tem nacionalidade portuguesa, é natural de Santa Cruz, onde também reside. Su11 é do sexo masculino, tem 28 anos, é formado em animação sociocultural (Curso CET) e exerce a profissão de animador hoteleiro e artista de rua/ circense; tem nacionalidade portuguesa, é natural da

Ribeira Brava e reside no Funchal. Su12 é do feminino, tem 46 anos, é formada em arte e educação e dança contemporânea (mestrado) e profissionalmente exerce como docente especializada na área das artes e bailarina contemporânea; tem nacionalidade portuguesa, é natural de Santana e reside no Funchal. Su13 é do sexo masculino, tem 28 anos, é licenciado em teatro e exerce a profissão de artista de rua/circense; tem nacionalidade portuguesa, é natural do Funchal e reside em Câmara de Lobos. Finalmente, Su14 é do sexo feminino, tem 37 anos, é licenciada em interpretação de dança contemporânea - atividade física e desporto e exerce a profissão de bailarina; tem nacionalidade brasileira, sendo natural de Minas Gerais, e reside no Funchal.

No que diz respeito à secção 2 do IE3, acerca de da peça *Ezequiel*, colocaram-se as seguintes perguntas ao G2, procurando-se obter informações detalhadas acerca dos sujeitos deste grupo, enquanto membros do elenco principal da mesma: P10, “Tem experiência prévia na área de teatro, anterior à sua participação em *Ezequiel*?”; P11, “Indique o seu tempo de experiência, na área de teatro”; P12, “Em que área(s) de teatro se enquadra essa experiência?”; P13, “Essa experiência foi enquanto: ator/atriz; artista circense; outra”; e P14, “Em quantas peças de teatro já participou?” (vide apêndice C).

Obtiveram-se as seguintes respostas à P10, P11 e P12, respetivamente: Su7 respondeu sim; de 4 a 6 anos; e “teatro musical”. Su8 respondeu não; menos de 1 ano; e “nenhum”. Su9 respondeu sim; mais de 10 anos; e com “teatro clássico”, “teatro musical” e “teatro de rua”. Su10 respondeu sim; mais de 10 anos; e com “teatro clássico”, “teatro musical”, “teatro de rua” e “outra – canto”. Su11 respondeu sim; 8 a 10 anos; e com “teatro de rua” e “outra”. Su12 respondeu sim; mais de 10 anos; e com “outra – dança”. Su13 respondeu sim; mais de 10 anos; e com “teatro clássico”, “teatro de rua” e “outra”. Su14 respondeu que sim; 1 a 2 anos; e com “outra – dança” (vide Quadro 8). Aqui verifica-se, portanto que 6 elementos do elenco principal (Su9, Su10, Su11, Su12, Su13 e Su14) têm mais de 10 anos de experiência em teatro (áreas variam entre teatro clássico, musical e de rua, e área da dança), 1 (Su7) tem 8 a 10 anos de experiência na área da dança, em contexto de teatro musical, e somente 1, Su8, teve a sua estreia enquanto ator precisamente com *Ezequiel* (vide quadro 10).

Quadro 10

IE2, respostas do G2 à P10, P11, P12, P13 e P14. Informação referente a experiência na área de teatro, tempo de experiência (em teatro), em que área se enquadra essa experiência, experiência enquanto (?), em quantas peças já participou (respetivamente)

Sujeito (Su)	P10	P11	P12	P13	P14
Su7	Sim	4-6 anos	Teatro musical Outra (dança)	Bailarino(a)	8-10
Su8	Não	Menos de 1 ano	Nenhum	Nenhum	0
Su9	Sim	Mais de 10 anos	Teatro Clássico Teatro Musical Teatro de Rua	Ator /Atriz	Mais de 10
Su10	Sim	Mais de 10 anos	Teatro Clássico Teatro Musical Teatro de Rua Outra	Ator /Atriz Outro(a) – cantor lírico	Mais de 10
Su11	Sim	8-10 anos	Teatro de Rua Outra (animação teatral em outros espaços que não um teatro)	Ator /Atriz Artista Circense	Mais de 10
Su12	Sim	Mais de 10 anos	Teatro Musical Outra (dança)	Bailarino(a)	Mais de 10
Su13	Sim	Mais de 10 anos	Teatro Clássico Teatro de Rua Outra (animação teatral em outros espaços que não um teatro)	Ator /Atriz Artista Circense Outro(a)	Mais de 10
Su14	Sim	1-2 anos	Outra (dança)	Bailarino(a)	Mais de 10

Fonte: Luísa Oliveira, comunicação pessoal, dezembro de 2021.

Em relação à P13 e P14, conforme se pode observar no quadro 10, as respostas dadas pelo G2 foram as seguintes: Su7, enquanto bailarino(a), participou em 8 a 10 peças de teatro; Su9, enquanto ator/atriz, participou em mais de 10 peças; Su10, enquanto ator/atriz e outro (cantor lírico), participou em mais de 10 peças; Su11, enquanto ator/atriz e artista circense, participou em mais de 10 peças; Su12, enquanto bailarino(a), participou em mais de 10 peças; Su13, enquanto ator/atriz e artista circense, participou em mais de 10 peças; Su14, enquanto bailarino(a), participou em mais de 10 peças. Somente o Su8, visto não ter

experiência anterior em teatro, respondeu nenhum, a ambas questões. Aqui observa-se então que seis elementos do elenco principal (Su9, Su10, Su11, Su12, Su13 e Su14) participaram anteriormente a *Ezequiel* em mais de 10 peças de teatro (áreas variam entre teatro clássico, musical e de rua, e área da dança), um (Su7) participou entre 8 a 10 peças de teatro musical, enquanto bailarino(a), e somente um, Su8, apresenta nenhum resultado (vide quadro 9).

À P15, “Qual a sua área de atividade artística na peça *Ezequiel*”, obtiveram-se as seguintes respostas dos sujeitos: “interpretação teatral”, 4 respostas (Su7, Su8, Su9 e Su10); “canto”, 3 respostas (Su7, Su9 e Su10); “dança (contemporânea, clássica, outra)”, 3 respostas (Su7, Su12 e Su14); e “artes circenses”, 2 respostas (Su11 e Su13). No que concerne à P16, “Qual a personagem que interpreta em *Ezequiel*”, Su7 interpretou *Tiquit*; Su8, *Ezequiel Criança*; Su9, *Ana*; Su10, *Ezequiel*; Su11, *Rickten*; Su12, *Dara, Espírito da Luz*; Su13, *Claus*; e Su14, *Arya, Espírito da Terra*.

Ainda, relativamente às personagens que interpretam, foi colocada a seguinte questão aos sujeitos do G2: como é que se caracteriza cada uma dessas personagens (P17). Su12, que interpreta *Dara, Espírito da Luz*, respondeu que é “[...] uma personagem mística, detentora da verdade, de consciência, de emoção - espírito da luz” (Su12, comunicação pessoal, dezembro de 2021), enquanto que Su14 (que interpreta *Arya, Espírito da Terra*) respondeu que esta é “[...] leve, mas ao mesmo tempo intensa” (Su14, comunicação pessoal, dezembro de 2021). Em relação às personagens *Rickten* e *Claus*, Su11 descreveu que o primeiro é “[...] de enorme proporção, energético, curioso e amigável” (Su11, comunicação pessoal, dezembro de 2021), e Su13, por sua vez, em relação ao segundo, que é “brincalhão e animado, saltitão e simpático” (Su13, comunicação pessoal, dezembro de 2021). *Ezequiel criança*, interpretado pelo Su8 na peça, e nas palavras do próprio, é “[...] alegre, gosta da Ana, é sonhador. Parecido comigo!” (Su8, comunicação pessoal, dezembro de 2021). As personagens *Tiquit*, *Ana*, e *Ezequiel*, interpretadas na peça respetivamente por Su7, Su9 e Su10, são assim descritas pelos próprios:

A personagem que eu represento, o *Tiquit*, caracteriza-se como sendo uma analogia à infância de *Ezequiel*; é de facto o subconsciente da personagem principal. O *Tiquit* é um espírito, de certa forma, pois apenas existe na imaginação de *Ezequiel*. (Su7, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

A *Ana* é a representação do amor, da pureza. Ela é um símbolo das coisas mais importantes que temos nas nossas vidas e que tantas vezes não são o foco da nossa atenção. Há coisas que, por vezes, só valorizamos quando perdemos. *Ana* é luz. (Su9, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Do ponto de vista pessoal, (*Ezequiel*) é uma personagem em descoberta, inclusive na sua fase inicial, o seu fascínio pelas suas construções são uma constante descoberta. Contudo, inicialmente [a descoberta] é em torno do seu ofício[,] e do que é capaz de concretizar. Com o desenvolvimento da história, a descoberta passa a ser sobre si mesmo. E como qualquer descoberta, o fascínio está na capacidade de transformação que ela potencia. O querer surpreender[,] e o ser surpreendido. Contudo, é também um homem preocupado. (Su10, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Aqui pode-se observar, nas descrições dadas pelos sujeitos inquiridos, relativamente às personagens que interpretam, uma definição mais centrada no tipo de personalidade/estados de espírito/emoções que cada uma apresenta, do que propriamente a sua descrição física, em contexto das cenas e desenrolar da narrativa da peça. Esta questão da descrição das personagens será abordada mais aprofundadamente neste trabalho no *Capítulo 5 - A dimensão inovadora tecnológica e artística em Ezequiel (2021)*, mais especificamente no subcapítulo 5.1, *Ezequiel: Narrativa, drama, mundo figurativo simbólico e personagens*.

Em relação à P18, de como foi a experiência pessoal de cada indivíduo ao participar nesta peça, as respostas dadas foram unânimes, sendo a opção escolhida “positiva”. Na pergunta seguinte (P19), foi-lhes pedida uma justificação à resposta dada à pergunta anterior, ao que Su12 respondeu que foi uma “[...] experiência gratificante em trocas ricas, em estabelecer relações, em pisar o palco e interpretar através da dança um ser de luz, que irradia sabedoria, numa história tão mágica, bela e sublime” (Su12, comunicação pessoal, dezembro de 2021), enquanto que Su14 afirmou que “[...] senti-me totalmente acolhida pela equipa, e elenco. Esta peça foi muito importante para mim, motivadora e inspiradora” (Su14, comunicação pessoal, dezembro 2021). Por sua vez, Su11 disse que foi “[...] uma boa produção e equipa de bastidores e atores profissional. Bom ambiente, ensaios e tempo de preparação, figurino irrepreensível, palco prestigiado” (Su11, comunicação pessoal, dezembro de 2021), enquanto que Su9 afirmou que “[...] foi muito gratificante participar neste desafio. Teatro sem falas, que vive só da nossa emoção. Toda a equipa é fantástica e o

trabalho final, na minha opinião, mágico!” (Su9, comunicação pessoal, dezembro de 2021), e Su8 respondeu que foi “[...] bom pisar um palco de um teatro assim pela primeira vez e fazer uma personagem parecida comigo!” (Su8, comunicação pessoal, dezembro de 2021). Relativamente a Su7, Su10 e Su13, as respostas obtidas à P18 foram as seguintes:

A minha experiência enquanto participante da peça *Ezequiel* foi deveras positiva e estimulante, desde o contato com tecnologias multimédia/interativas, o contato com pessoas novas e artes e estilos novos, até à própria experiência em palco, que foi simplesmente espetacular, nos ensaios e nos espetáculos ao público, a vários níveis. (Su7, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Foi uma experiência que me realizou. Principalmente por não esperar fazer tão cedo algo desta natureza na Madeira, pois é uma região culturalmente pouco diversificada do ponto de vista das artes de palco. Acresce o facto de introduzir elementos tecnológicos e conceitos, que apesar de não serem de vanguarda à escala mundial, são os primeiros passos aqui na região. Do ponto de vista da experiência de palco, considerando todos os elementos positivos, desde os trabalhos de equipa até à conceção plástica e musical do espetáculo, a intervenção artística vem na continuidade do meu trabalho académico e linhagem teatral com que mais me identifico: a fisicalidade. (Su10, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Um espetáculo estimulante a nível visual e musical, e tendo na minha experiência poucas oportunidades para trabalhar em cena com novos e emergentes recursos tecnológicos, foi uma descoberta e um gosto estar presente[,] e acompanhar o funcionamento desses recursos, bem como de todo um elenco maravilhoso. (Su13, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

No que concerne à P20, o G2 foi questionado acerca da sua opinião relativamente à utilização de tecnologias multimédia/imersiva na composição do universo visual e narrativa da peça, ao que todos os inquiridos responderam que acham positivo, pelo que na pergunta seguinte (P21) lhes foi pedido que justificassem as suas respostas à pergunta anterior. Su7 respondeu que considerava que “[...] proporciona uma experiência visual muito mais enriquecedora para o público, um cenário mais dinâmico” (Su7, comunicação pessoal, dezembro de 2021), enquanto que Su11 indicou que permite “[...] uma maior envolvência palco/público e permite abordar o tema mais facilmente e com maior dinamismo” (Su11, comunicação pessoal, dezembro de 2021), e, por sua vez, Su13

respondeu que “[...] o grande investimento em termos audiovisuais e em inovação tecnológica resulta num espetáculo muito dinâmico e rico” (Su13, comunicação pessoal, dezembro de 2021), enquanto que Su8 disse que “[...] porque dá mais realidade à cena, mas também acho que mais magia!” (Su8, comunicação pessoal, dezembro de 2021). Su12, por sua vez, afirmou que acha que “[...] enriquece o espetáculo, preenchendo o cenário de cor, de brilho e de texturas diversas, levando o espectador para o mundo fantástico e oferecendo uma interação e uma sinergia¹²⁵ coesa, impactante e mágica” (Su12, comunicação pessoal, dezembro de 2021) e Su14, que “[...] nunca tinha participado de uma peça tão interativa. Acredito que as artes devem conjugar com outras áreas para cativar mais o público para o teatro. Foi uma experiência fantástica!” (Su14, comunicação pessoal, dezembro de 2021). Su9 disse que, na sua opinião, o diretor de imagem e multimédia (Turnino Caires) “[...] fez um trabalho delicioso. A imagem e a música são o coração do espetáculo e a equipa com o Norberto Cruz funcionou na perfeição. Só desta forma conseguiríamos uma experiência tão apelativa para a plateia como *Ezequiel*” (Su9, comunicação pessoal, dezembro de 2021); e, por sua vez, numa abordagem um pouco mais conceptualista na relação entre arte e tecnologia, referindo certas linguagens de encenação, Su10 respondeu que:

Como referi anteriormente, este conceito tem uma evolução histórica, com muito trabalho de fundo realizado e teorizado. A tecnologia é sempre um elemento que potencia a arte, e só por isso é essencial que seja usado. A experiência imersiva sempre foi uma preocupação para quem leva à cena um espetáculo, que na nossa história contemporânea pode ser vista nas linguagens de encenação Naturalistas/Realistas e Construtivistas do Teatro Russo, bem como no conceito de *Obra de Arte Viva* de Gordon Craig ou de Appia. (Su10, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Através das respostas recolhidas dos sujeitos que compõem o G2, em relação ao IE3, pode-se observar, que em relação à utilização de tecnologias multimédia, a par da criação artística, particularmente das artes cénicas, como é o caso em *Ezequiel*, no geral é bem aceite e acham que contribui para o enriquecimento da peça a vários níveis, tanto visual (cénico) como interpretativo (narrativa).

¹²⁵ Significa cooperação, um ato ou esforço coletivo, assim como a ação conjunta de vários elementos ou de várias partes, que pretende obter um resultado melhor ou maior, do que a soma das partes. (Priberam Informática, s.d.h).

Para finalizar o IE3, indagou-se o G2 acerca da sua opinião em relação a que faixa etária consideravam estar mais orientada a peça (P22), sendo que as respostas obtidas apresentam duas opções: para todas as idades, com seis respostas (Su8, Su9, Su10, Su11, Su12 e Su14), e entre os 18 e 30 anos, com duas respostas (Su7 e Su13). Como justificção da sua resposta a esta questão, na pergunta seguinte (P23) foram apresentadas várias opiniões: em relação a ser para todas as faixas etárias, Su8 afirmou que para ele, “[...] depois cada um interpreta à sua maneira” (Su8, comunicação pessoal, dezembro de 2021).; Su11 indicou que “[...] perante a atuação dos envolvidos e o guião, é possível retirar diversas reflexões conforme a experiência de vida do público surgindo uma natural identificação com a peça no seu todo” (Su11, comunicação pessoal, dezembro de 2021); Su12 afirmou que na sua opinião o espetáculo está “[...] adequado para qualquer faixa etária ou fase da vida, uma vez que cria um universo de um mundo fantástico onde qualquer um consegue absorver o seu encanto” (Su12, comunicação pessoal, dezembro de 2021); Su14, que “[...] é uma história maravilhosa e emotiva, rica visualmente, que dá para todas as idades” (Su14, comunicação pessoal, dezembro de 2021). Os sujeitos Su9 e Su10, por sua vez, responderam que:

A cor, a música, o movimento, cativa[m] os mais novos. Já a história, a viagem espiritual do Ezequiel, penso que está mais dirigida ao entendimento dos adultos. De todas as formas, o espetáculo pode ser desfrutado em todas estas vertentes. (Su9, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Não utilizando linguagem ofensiva ou violenta, todo o espetáculo deverá ser assim classificado. O nível de maturidade ou sentido estético não são definidos por faixas etárias. A relação do público com o espetáculo vai além da capacidade racional, e a descodificação da mensagem não é meramente intelectual, pois existem elementos de natureza sensitiva alheios à nossa realidade e visão. (Su10, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

Por sua vez, relativamente à opção de escolher seleccionar a faixa etária entre os 18 e os 30 anos, Su13 justificou que acha que a peça “necessita um nível de compreensão mais abstracta, em termos cognitivos e sensitivos, necessitando alguma maturidade” (Su13, comunicação pessoal, dezembro de 2021), assim como Su7 afirmou que, na sua opinião:

Ezequiel é uma peça com uma carga emocional muito grande, ou seja, creio ser necessário um certo grau de maturidade para racionalizar certos aspetos da peça que podem passar despercebidos a quem é mais novo, pois podem não perceber certos pontos importantes no desenrolar da peça. Daí, na minha opinião, está peça ser mais indicada para uma faixa etária mais elevada. (Su7, comunicação pessoal, dezembro de 2021)

2.4.4 Inquérito por questionário N.º 1 (IQ1), ao grupo G3

Como já anteriormente mencionado, no ponto 2.1.4 deste trabalho, fizeram-se duas publicações na página de *Facebook* da Associação de Bandolins da Madeira, para divulgar o IQ1. O público atingido por essas publicações fez um total de 5145 pessoas, tendo obtido 491 interações, 82 gostos, 3 comentários e 17 partilhas (vide anexos D e E).

Estas foram promovidas¹²⁶ pela entidade, de modo a chegar ao maior número de indivíduos possível e obter uma amostra de resposta proporcional, face ao número de pessoas que assistira à peça, em dezembro de 2021 – 907 pessoas, de acordo com os dados de bilheteira fornecidos pelo TMBD (até 10%, pelo menos, deste número). O público-alvo selecionado para estas publicações definiu-se pelos seguintes parâmetros: dos 18 aos 55+ anos, a morar em Portugal, Madeira, com os seguintes interesses: representação, teatro, concertos, música, arte e música, festivais de música, artes cénicas, cultura, teatro da *Broadway*, espetador, palco, espetáculo, entretenimento, teatro musical, ator, peças de teatro, dança, performance ou eventos ao vivo.

Obtiveram-se 93 respostas a este inquérito por questionário, realizado no *Google Forms*, o que representa 1,80% do público atingido pelas publicações divulgadas no *Facebook* da ABM, entre 15 de dezembro de 2021 e 2 de janeiro de 2022. Tendo em conta a lotação das cinco sessões da peça realizadas no Teatro Municipal Baltazar Dias (conforme a informação obtida pela autora, junto da entidade, de bilhetes vendidos e convites), entre 16 e 19 de dezembro de 2021, este número de respostas representa 10,25% do número total de público assistente, 907 pessoas (vide apêndice I). O ideal seria ter obtido 60% de respostas, tendo em conta ao número total de público que assistiu à peça,

¹²⁶ Através de promoção paga no *Facebook*. Procedimento comum para fazer um *boost* de uma publicação, de modo a chegar a um público-alvo específico pré-selecionado, neste caso, com a possibilidade de mais interações e respostas.

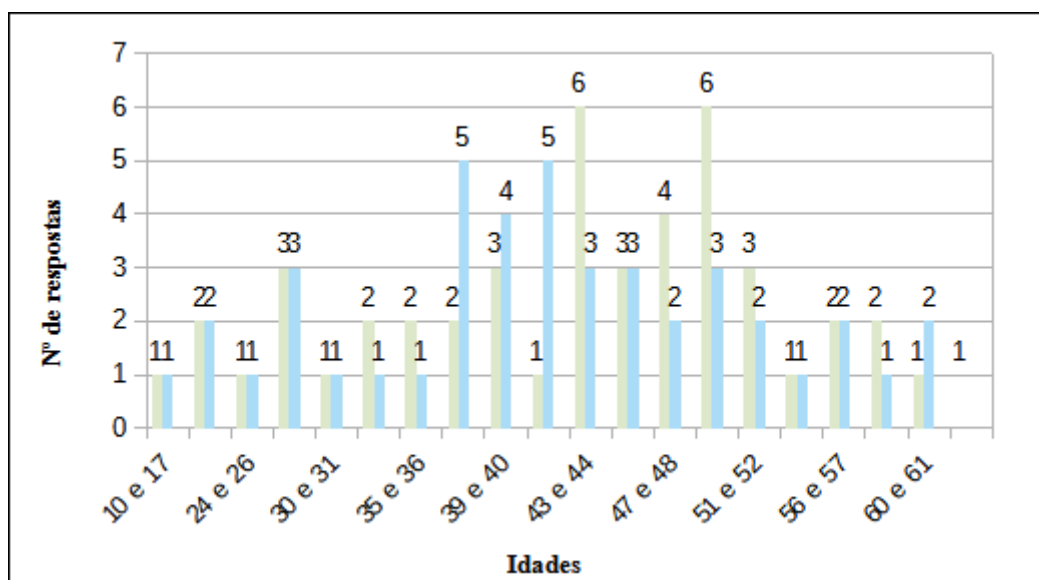
para obter resultados mais detalhados, mas tal não foi possível.

Em relação à lotação de cada sessão (doravante indicada como Ss, seguida do número da sessão), como se pode observar no quadro 16 (vide apêndice F), apresentam-se os seguintes resultados: Ss1 (16 de dezembro, 21h00) – 169 pessoas; Ss2 (17 de dezembro, 21h00) – 154 pessoas; Ss3 (18 de dezembro, 21h00) – 202 pessoas; Ss4 (19 de dezembro, 11h00) – 75e Ss5 (19 de dezembro, 18h00) – 307 pessoas. Esta informação em relação à bilheteira da peça foi obtida no seguimento de um contacto por *e-mail* pela autora com o Teatro Municipal Baltazar Dias (vide anexo F), a solicitar a cedência dos referidos dados (vide apêndice E), de modo a poder ser feita uma comparação estatística dos resultados obtidos através do IQ1 (93 respostas).

No que concerne ao inquérito por questionário (IQ1), realizado junto ao público de *Ezequiel*, e relativamente às respostas dadas à P1 por esse grupo de sujeitos (G3), e conforme se pode observar na figura 25, as idades de quem colaborou neste inquérito variam entre os 18 e 67 anos, sendo as faixas etárias com maior expressividade nos resultados são 43, 47 e 49 anos, (6, 4 e 6 respostas, respetivamente).

Figura 25

IQ1, respostas do G3 à P1, “Idade”



Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Quadro 11

IQ1, Respostas do G3 à P2, “Sexo” e P3, “Nacionalidade”

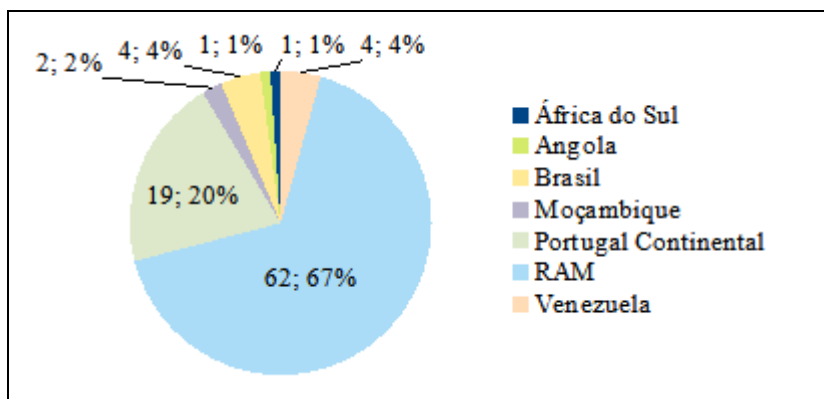
Pergunta (P)	Opção de resposta / N.º de respostas	
P2 - “Sexo”	Feminino: 68 (73%)	Masculino: 25 (27%)
P3 - “Nacionalidade”	Portuguesa: 90 (97%)	Outra: 3 (3%)

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Em relação à P2, das respostas obtidas, 68 (73%) pertencem a indivíduos do sexo feminino e 25 (27%) a indivíduos do sexo masculino, como se pode observar no quadro 11. Ao nível da nacionalidade (P3) dos sujeitos que compõem o G3, 97% são portugueses, correspondendo a 90 respostas, enquanto somente 3% são de outra nacionalidade, correspondendo a três respostas (ibidem).

Figura 26

IQ1, respostas do G3 à P4, “Naturalidade”

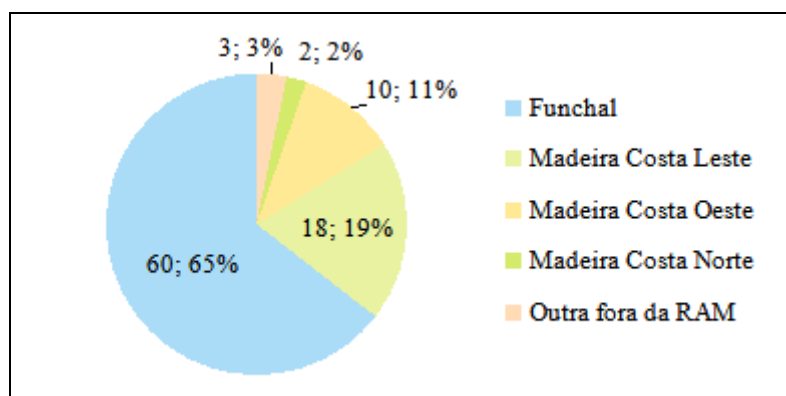


Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Conforme se pode observar na figura 26, quanto à P4, em relação à naturalidade dos sujeitos inquiridos, a maioria das respostas (62) recaiu sobre a RAM (67%), seguido de Portugal Continental com 19 (20%); depois temos Brasil e a Venezuela, com 4 (4%), Moçambique com 2 (2%) e, finalmente, Angola e África do Sul, com 1 (1%).

Figura 27

IQ1 – respostas do G3 à P5, “Localidade de Residência”

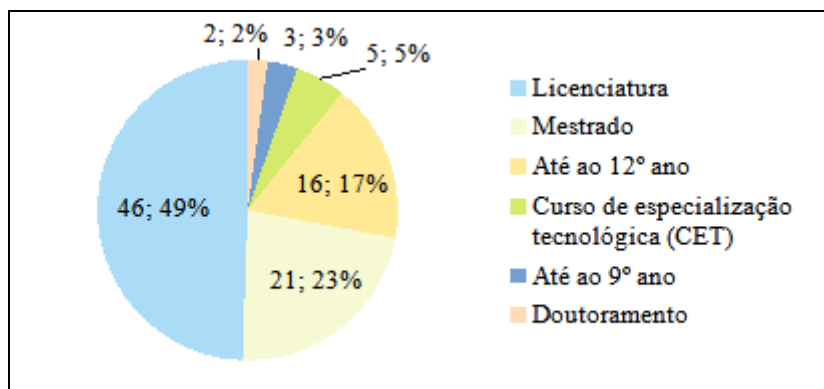


Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

No que diz respeito à localidade de residência (P5), 65% dos sujeitos do G3 residem no Funchal (60 respostas), seguida da zona da Madeira - Costa Leste (Santa Cruz, Machico), com 19% (18 respostas) e da Madeira - Costa Oeste (Câmara de Lobos; Ribeira Brava; Ponta do Sol; Calheta) com 11% (10 respostas), (vide figura 27).

Figura 28

IQ1, respostas do G3 à P6, “Nível de estudos”



Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

No que concerne aos níveis de estudos (P6), a maioria das respostas incidu sobre a opção licenciatura, com 49% (46 respostas), seguida de mestrado, com 23% (21 respostas),

e do nível até ao 12º ano de escolaridade, com 17% (16 respostas), como se pode observar na figura 28.

Relativamente às áreas de formação dos sujeitos que participaram neste questionário (P7), estas são variadas, apresentando-se em 17 diferentes áreas, sendo as seguintes as que obtiveram mais respostas, por ordem decrescente (vide quadro 22, apêndice G): saúde (15); educação (13); economia e gestão (11); artes e cultura (8); e ciências sociais e humanas (8). Quanto à profissão (P8) dos sujeitos do G3, as respostas também são extremamente variadas, logo as opções com mais respostas são: professor(a)/educador(a)/formador(a) (19) e funcionário(a) público (11). Vide apêndice G, quadro 23, para informação detalhada de todas as profissões indicadas pelo G3, em resposta a esta pergunta (P8).

Com base nos dados recolhidos, em relação às respostas dadas à secção 1 deste inquérito (P1 a P8) pelo G3, constituído por 93 sujeitos, permite-nos determinar, como possível perfil do público que assistiu à peça, que a sua maioria foram mulheres, com idades compreendidas entre os 38 e os 49 anos, e cujo nível de formação académica é superior (predominantemente licenciatura, seguindo-se mestrado). É, no entanto, variável a sua área de formação e profissão, o que demonstra uma amplitude de interesses além das suas áreas específicas (profissionais), assim as mais predominantes nas respostas obtidas são saúde (com 15 respostas), educação (com 13), economia e gestão (com 11), artes e cultura (com 8) e ciências sociais e humanas (também com 8), e as profissões que obtiveram mais respostas, a professor(a)/educador(a)/formador(a) (19) e funcionário(a) público (11).

A secção 2 do IQ1 refere-se ao “Consumo cultural na RAM - eventos culturais/artísticos”, sendo composta por três perguntas, da P9 à P11.

À questão P9, “Quais os tipos de eventos culturais/artísticos a que costuma assistir?”, 82 (88,2%) dos inquiridos responderam “concertos”, 78 (83,9%) “espetáculos de teatro”, 46 (49,5%) “espetáculos de dança” e 38 (40,9%) indivíduos responderam com a opção “outros” (vide quadro 12). Perante estes resultados, pode-se concluir que a preferência deste grupo, ao nível de tipo de eventos culturais e artísticos, centra-se nos concertos e espetáculos de teatro.

Quadro 12

IQ1 - respostas do G3 à P9, “Quais os tipos de eventos culturais/artísticos a que costuma assistir?”

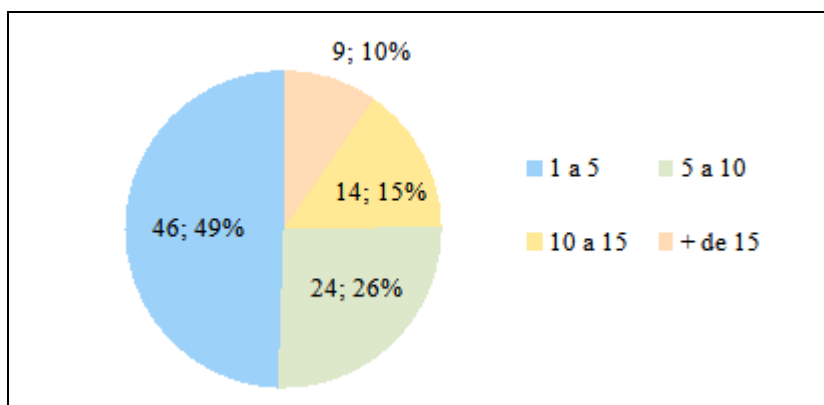
Tipos de eventos			
Concertos	Espectáculos de dança	Espectáculos de teatro	Outros
82 (88,2%)	46 (49,5%)	78 (83,9%)	38 (40,9%)

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

À P10, “A quantos eventos culturais/artísticos assistiu em 2021?” (vide figura 29), 46 indivíduos (49,5%) responderam de 1 a 5; 24 (25,8%) responderam de 5 a 10; 14 (15,1%) responderam de 10 a 15 e 9 (9,7%) responderam mais de 15 indivíduos. Aqui observa-se que a maioria das respostas da amostra dos inquiridos contemplou a escolha entre 1 a 5 eventos, em 2021, demonstrando que, seja por razões devido ao impacto da pandemia (limitação de acesso a eventos culturais e artísticos) ou eventualmente por escolha pessoal, apresenta um valor baixo, em termos anuais.

Figura 29

IQ1, respostas do G3 à P10, “A quantos eventos culturais/artísticos assistiu em 2021?”



Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Quanto à P11, “Dos equipamentos culturais seguidamente indicados, quais os que costuma frequentar?”, as respostas dadas foram “teatros”, com 85 (91,4%), “espaços

públicos”, com 70 (75,3%), “salas para concertos”, com 63 (67,7%) e “outros”, com 20 (21,55%) das respostas (vide quadro 13). As respostas com maior percentagem de escolha são, portanto, “teatros”, seguida de “espaços públicos”, demonstrando as preferências do tipo de espaços culturais frequentados pelo grupo de indivíduos que colaboraram neste inquérito.

Quadro 13

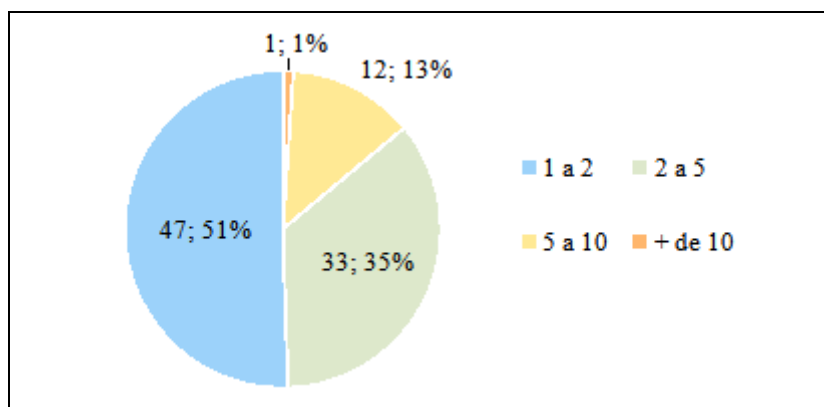
IQ1, respostas do G3 à P11, “Dos equipamentos culturais seguidamente indicados, quais os que costuma frequentar?”.

Equipamentos Culturais			
Teatros	Salas para concertos	Espaços públicos	Outros
85 (91,4%)	63 (67,7%)	70 (75,3%)	20 (21,5%)

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Figura 30

IQ1, respostas do G3 à P12, “A quantas peças de teatro assistiu em 2021?”



Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

A secção 2 do IQ1 refere-se ao consumo cultural RAM - área de teatro, sendo composta por duas perguntas: a P12, “A quantas peças de teatro assistiu em 2021?” e a P13, “A que tipos de peça de teatro assistiu em 2021?” (vide apêndice D). À P12, 47 (51%) dos inquiridos responderam que assistiram em 2021 entre 1 e 2 peças, enquanto 33

(35,5%) indicaram entre 2 e 5, passando por 12 (12,9%) entre 5 e 10, e só um respondeu mais de 10, conforme se pode observar na figura 30.

No que diz respeito à pergunta 13 (vide quadro 14), obtiveram-se as seguintes respostas, de acordo com as opções de escolha colocadas: teatro clássico, 48 (51,6%); teatro musical, 71 (76,3%), teatro de rua, 20 (21,5%) e outro, 24 (25,8%).

Quadro 14

IQ1, respostas do G3 à P13, “A que tipos de peça de teatro assistiu em 2021?”

Tipos de peça de teatro			
Teatro Clássico	Teatro Musical	Teatro de Rua	Outro
48 (51,6%)	71 (76,3%)	20 (21,5%)	24 (25,8%)

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Aqui pode-se concluir que, em termos de assistência de espetáculos teatrais, a maioria dos sujeitos (51%) respondeu entre 1 e 2 (em 2021), o que se apresenta como um número baixo, muito provavelmente, resultado das restrições e normas sanitárias aplicadas em 2021, derivadas da pandemia COVID 19, na RAM¹²⁷ (fecho de salas de espetáculo; depois reabertura das salas, com lotação limitada até 2/3, e distanciamento de uma cadeira entre cada espetador; e finalmente, lotação até 2/3, sem o distanciamento mencionado entre espetadores; uso obrigatório de máscara; e apresentação de teste PCR realizado até 48h antes do evento), mas pode também indicar que o consumo cultural na RAM, especificamente em relação a teatro, é realmente baixo. Seria de interesse realizar um novo inquérito, para poder fazer um comparativo em relação ao ano de 2022, tendo em conta o alívio das restrições pandémicas na RA. (fim do uso obrigatório de máscara em espaços fechados, teste PCR obrigatório) e consequente reabertura das salas de espetáculos sem limitações de lotação e, em 2023 e 2024, com os espaços de apresentação a funcionar em pleno, já sem restrições. Contudo, se tivermos em conta estudos anteriores realizados relativamente ao consumo cultural no Funchal, como o da Câmara Municipal do Funchal

¹²⁷ Medidas adotadas pelo Governo Regional da Madeira em relação à COVID19, em relação a eventos públicos, incluindo salas de espetáculos, entre abril e dezembro de 2021 (Governo Regional da Madeira, 2021).

(doravante denominada de CMF) em 2020, pode-se perceber se os dados obtidos se devem ao impacto da pandemia ou não. Por exemplo, nos dados recolhidos pela CMF, através do inquérito por questionário *online* que a entidade realizou, de estudo de públicos do Funchal¹²⁸ (Câmara Municipal do Funchal, 2021, pp. 114-122), em que participaram 627 indivíduos, 383 (61%) do género feminino e 244 (39%) do género masculino, sendo que a sua faixa etária varia entre os 16 e 24 anos (132, 21%); 25 e 34 anos (110, 17%); 35 e 44 anos (174, 28%); 45 e 54 anos (126, 20%); e, finalmente, com mais de 55 anos (85, 14%), 97% são portugueses e somente 3% têm outras nacionalidades, 52% responderam que “[...] desenvolvem ou têm um familiar que desenvolve uma atividade regular com a cultura no seu tempo livre.” (Câmara Municipal do Funchal, 2021, p. 115). Este estudo foi incluído no *Plano Estratégico Municipal para a Cultura (2021-2031)* da CMF, e foi apresentado ao público em junho de 2021, no TMBD (Câmara Municipal do Funchal, 2021). Infelizmente, o mesmo não contemplou nenhuma questão específica relativamente à frequência dos espaços culturais da cidade (incluindo o TMBD) ou de peças de teatro, nesse ano de 2020, portanto não se pode comparar resultados com os obtidos no estudo de públicos (IQ1) de *Ezequiel*, realizado pela autora.

A secção 3 do IQ1, composta por nove perguntas, da 14 à 22, refere-se especificamente à peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, tendo-se procurado obter informações relativamente a: quando é que os sujeitos assistiram à peça (P14); como caracterizam a sua experiência pessoal ao assistir à mesma (P15); se compreenderam a história (P16); se o programa facultado no início da peça contribuiu para a compreender melhor (P17); se acederam ao programa completo, através do *QR Code*¹²⁹ no programa, para conhecer ler a descrição das cenas (P18); para que faixa etária acham é a peça (P19); se anteriormente a *Ezequiel* assistiram a alguma peça onde tenham sido utilizadas tecnologias multimédia/imersivas, na sua construção visual e narrativa (P20); se acham que o uso de tecnologias multimédia/imersivas contribui para o enriquecimento do universo visual e narrativa da peça (P21); e, finalmente, se acham que o uso dessas tecnologias contribui para um maior impacto emocional da peça, no público (P 22).

¹²⁸ Inquérito realizado *online*, entre 26 de outubro e 20 de novembro de 2020, pela CMF.

¹²⁹ Significa *Quick Response Code* (em inglês), sendo um tipo de código de barras que foi inventado pela Denso Wave, em 1994. Pode ser utilizado para direcionar o utilizador para um *URL*, documento, *e-mail*, entre outras opções, que contém mais informação sobre o assunto em questão. (Gregersen, 2024b).

Quadro 15

IQ1, respostas do G3 à P14, “Quando assistiu à peça *Ezequiel*, de Norberto Cruz?”

	Opções de Resposta/ N.º de respostas	
Pergunta (P)	Janeiro 2021 - Estreia	Dezembro 2021 - Reposição
P14	18 (17%)	85 (83%)

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

À P14 (vide quadro 15) do IQ1, 18 (17%) dos indivíduos responderam que assistiram em janeiro de 2021 (estreia) e 85 (83%), que assistiram em dezembro de 2021 (reposição). Aqui, é importante salientar e recordar, que a estreia da peça, em janeiro de 2021, foi condicionada devido às limitações de público por sessão (50 pessoas na 1.ª sessão, e 5 pessoas nas seguintes), consequência das restrições COVID 19 impostas na altura pelo Governo Regional da Madeira. Outro facto curioso foi o TMBD ser o único teatro aberto no país nessa data, e *Ezequiel* a única peça em cena, a nível nacional, visto que por imposição do Governo central, em Portugal Continental (tendo em conta as medidas COVID 19 na altura), todos os equipamentos culturais, incluindo teatros, fecharam nessa semana, por todo o país (TVI, 2021).

As respostas obtidas à P15 foram: 72 positivas (77%); 6 negativas (6%); e 15 indefinidas (16%), conforme se pode observar no quadro 16, demonstrando que na sua maioria, em termos da experiência pessoal de quem a ela assistiu (pelo menos de quem respondeu a este inquérito), a peça foi bem recebida pelo público, que a caracterizou como satisfatória (vide quadro 16).

Na P16, “Compreendeu a história apresentada em *Ezequiel*?”, obtiveram-se os seguintes resultados: “sim”, 53 respostas; “não”, 17 respostas e “talvez”, 23 respostas (vide quadro 17). Já na P17, “O programa facultado no início da peça contribuiu para a compreender melhor?”, as respostas dadas foram: 53 escolheram “sim”; 11 “não” e 15 “talvez” (ibidem).

Quadro 16

IQ1, respostas do G3 à P15, “Como caracteriza a sua experiência pessoal, ao assistir a esta peça?”

	Opções de resposta/ N.º de respostas		
Pergunta (P)	Positiva	Negativa	Indefinida
P15	72 (77%)	6 (6%)	15 (16%)

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Quadro 17

IQ1, respostas do G3 às perguntas P16 e P17

	Opções de resposta/ N.º de respostas		
Pergunta (P)	Sim	Não	Talvez
P16	53	17	23
P17	67	11	15

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Aqui observa-se que alguns dos sujeitos que colaboraram neste inquérito manifestaram algum nível de dificuldade em compreender a história da peça, tendo em conta a sua não linearidade na sequência de cenas apresentada, embora o programa facultado tivesse contribuído para a compreenderem um pouco melhor. Não obstante, a descrição das cenas (programa completo) só era possível aceder-se através da leitura do QR Code incluído no interior do desdobrável impresso de *Ezequiel* (vide figura 85, anexo B) e, ainda, só constar a sinopse da peça, bem como títulos de cada uma das cenas apresentadas, e as letras dos temas musicais originais do espetáculo (em inglês) (ibidem).

No que concerne à P18, “Acedeu ao programa completo de *Ezequiel*, através do QR Code no desdobrável, fazendo *download* para o seu telemóvel/tablet, para conhecer mais aprofundadamente a história da peça (descrição das cenas)?”, os resultados obtidos foram: 66 responderam “não” e 27 responderam “sim” (vide quadro 18). À P20, “Anteriormente a *Ezequiel*, assistiu a alguma peça onde tenham sido utilizadas tecnologias multimédia/imersivas, na sua construção visual e narrativa?”, 47 dos inquiridos responderam “não”, e 46 responderam “sim” (ibidem).

Quadro 18

IQ1, respostas do G3 às perguntas P18 e P20

	Opções de Resposta/ N.º de respostas	
Pergunta (P)	Sim	Não
P18	27	66
P20	46	47

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

A razão da dificuldade em perceber-se a história e a narrativa da peça, prende-se talvez com o facto de que na peça não existem falas nem texto (divisão de cenas, por exemplo, na projeção). É essencialmente com base na representação gestual das personagens e interação umas com as outras, através de coreografias, mudanças de cenário (virtual, através da projeção multimédia e elementos físicos em cena) e momentos em que a música também dá a indicação da sequência narrativa, que se consegue acompanhar o desenrolar da história.

Quadro 19

IQ1 – respostas do G3 à P19, “Para que faixa etária acha que está mais orientada a peça Ezequiel?”

Todas as faixas etárias	Até aos 12 anos	12-18 anos	18-30 anos	30-55 anos	+ de 55 anos
62 (67%)	3 (3%)	4 (4%)	7 (8%)	15 (16%)	2 (2%)

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Em termos do que consideram ser a faixa etária para a qual está mais orientada a peça (P19), observa-se que a maioria das respostas obtidas (62) incide em ser “para todas as faixas etárias”, correspondendo a 67% dos inquiridos, seguida de 15 respostas (16%), em relação à opção “30-55 anos” (vide quadro 19).

Quadro 20

IQ1, respostas do G3 às perguntas P21 e P22

	Opções de resposta/ N.º de respostas		
Pergunta (P)	Sim	Não	Indefinida
P21	87	3	3
P22	87	4	2

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1) – Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado pela autora.

Quanto às últimas duas perguntas deste inquérito, procurou-se obter a opinião dos sujeitos do G3 relativamente ao uso de tecnologias multimédia/imersivas na peça *Ezequiel*: na P21, “Acha que o uso de tecnologias multimédia/imersivas contribui para o enriquecimento do universo visual e narrativa de *Ezequiel*?” e na P22, “Acha que o uso dessas tecnologias contribui para um maior impacto emocional da peça, no público?”. As respostas obtidas indicam que os sujeitos consideram este aspeto do uso de tecnologias multimédia na construção do universo visual e narrativo/apresentação da peça positivo e que adiciona valor à mesma, tendo obtido 87 respostas a opção “sim”, em ambas as questões, em comparação com a opção “não” (4 e 3, respetivamente) e “indefinida” (2 e 3, idem), conforme se observa no quadro 20.

2.4.5 Observação direta participada de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz

Este processo ocorreu, como já mencionado no ponto 2.1, durante os ensaios e preparação da produção da peça, entre 8 e 15 de Dezembro de 2021, e a sua apresentação pública, entre 16 e 19 de dezembro de 2021 (primeira reposição), no Teatro Municipal Baltazar Dias. Foi possível esta abordagem, convivência direta e maior envolvimento e interação com toda a equipa de *Ezequiel*, passando pelo elenco (atores principais e figurantes), equipa artística e técnica e com o próprio autor (também diretor artístico e musical, e criador musical), devido ao facto de a autora fazer parte da equipa artística e técnica da peça, através da Associação de Bandolins da Madeira, onde estava a realizar estágio profissional, na altura.

Ao acompanhar todo processo de preparação da peça, ao nível da pré e pós-produção, e de acordo com a própria calendarização da produção de *Ezequiel* (vide anexo F), pode-se então dividi-lo em quatro áreas distintas: preparação artística, abrangendo a direção artística, direção de imagem e multimédia, e incluindo também músicos e intérpretes vocais; preparação técnica, que inclui engenharia sonora e som *surround*, luz do espetáculo, direção de imagem e multimédia; produção de bastidores de palco, que inclui os adereços, e de *front-of-house*¹³⁰; e por fim, a preparação interpretativa e física das personagens (direção de cena e direção coreográfica – ensaios de atores, figurantes, artistas circenses e bailarinos) e caracterização (que inclui figurinos e maquilhagem).

Em relação à produção executiva da peça, ou seja, a tarefa de coordenação de todos os aspetos de interligação e ação entre as várias áreas artísticas e técnicas do espetáculo, esta foi da responsabilidade de Su3, e passou pela organização prévia da toda a calendarização de produção do espetáculo (em coordenação com a equipa de produção do TMBD), como: a definição de datas e horários de ensaios do elenco/figurantes, das montagens e dos testes técnicos; horários de abertura das portas ao público e início das sessões; e, claro, a coordenação da equipa artística e técnica da ABM, que por sua vez, passou a informação da calendarização agendada ao elenco e músicos (direção de cena).

O processo de produção iniciou-se a 9 de dezembro, no TMBD, com a pré-montagem da luz, somente com a equipa técnica e de produção do teatro; seguiu-se a montagem e primeiros testes de som *surround*, afinação da luz e testes do sistema interativo/multimédia, com a equipa técnica e de produção do teatro e da ABM, entre o dia 10 e 11 de dezembro; depois, os ensaios com elenco e músicos (entre 10 e 16 de dezembro), como se pode observar no anexo G. Foi também responsável pelo controle da bilheteira diariamente (em coordenação com a bilheteira do TMBD), incluindo o fazer reservas de alguns bilhetes e convites, para a ABM.

A direção de cena de atores e figurantes de *Ezequiel*, a cargo de Su5, passou por três fases diferentes: uma primeira fase de ensaios (de 8 de novembro a 8 de dezembro) com atores e figurantes, no espaço da Associação Portal das Artes, no Funchal; uma segunda fase de ensaios (de 10 a 14 de dezembro), já no Teatro Municipal Baltazar Dias, com

¹³⁰ Palavra inglesa, que se refere às áreas que são usadas pela audiência, por exemplo, de um teatro, como as cadeiras, os corredores de acesso, entre outros. (HarperCollins, s.d.b).

atores, bailarinas e artistas circenses, e os ensaios gerais, com todo o elenco, músicos e componente técnica (som e multimédia), entre 15 e 16 de dezembro.

Em relação ao elenco principal da peça, como se pode observar no ponto anterior, 2.3.2, e tendo em consideração os resultados obtidos no IE3, são indivíduos cuja seleção para integrar *Ezequiel* resultou da escolha/sugestão partilhada entre o autor/diretor artístico, Norberto Cruz, a diretora de cena (Su5) e a produtora executiva (Su3), conforme informado à autora pelos próprios, tendo em conta várias questões, como por exemplo: o conhecimento prévio que já tinham com esses indivíduos, tanto a nível pessoal como profissional, anteriormente; o percurso artístico na área de teatro musical (particularmente) e peças similares a *Ezequiel* em termos de representação em cena (sem falas nem textos), seja a nível interpretativo/expressivo como ator/atriz (para *Ezequiel*, *Ana*, e *Ezequiel Criança*), como bailarina (em relação a *Arya*, *Espírito da Terra*, *Dara*, *Espírito da Luz* e *Tiquit*) ou como artista circense (no caso das personagens *Rickten* e *Claus*).

Na sua maioria, estes têm mais de 10 anos de experiência na sua área de ação profissional (Su9, Su10, Su11, Su12, Su13 e Su14), exceto Su7 (4 a 6 anos) e Su8 (a sua estreia e primeira experiência como ator foi com esta peça). Quanto aos figurantes da peça, que interpretam o grupo de crianças órfãs na cena da oficina de *Ezequiel* e do *Jardim das Flores*, estas crianças/jovens faziam parte do grupo de aulas de interpretação teatral e de aulas de canto na Associação Portal das Artes¹³¹, localizada no Funchal, sob a orientação da diretora de cena de *Ezequiel* (Su5) e produtora executiva (Su3), e foi também para elas uma nova experiência, participar de uma peça com esta complexidade e tipologia, e num tipo de palco como o do Teatro Municipal Baltazar Dias.

O papel da autora, enquanto elemento da equipa de produção da peça, passou principalmente por fazer os registos fotográficos e alguns vídeos para registo interno da Associação de Bandolins da Madeira, como parte das tarefas do estágio que estava a realizar na altura, para essa entidade, como já mencionado, acompanhando todos os processos e ações durante esses dias (ensaios, bastidores, testes técnicos; elenco e equipa artística e técnica, apresentação ao público).

¹³¹ Espaço de formação artística existente no Funchal, que surgiu na sequência do projeto “Atelier Ser Criativo”, iniciado por Márka Mankinen (artes visuais) e Lidiene Duailibi (canto), a par com Isabel Martins (teatro), um espaço holístico através da cura pelas artes, onde crianças, jovens e adultos podem fazer formações na área de pintura, canto e teatro, entre outras atividades (Portal das Artes, 2022).

Também proporcionou-se a oportunidade, isto em relação a um pormenor da produção, de tentar proporcionar uma maior imersividade na peça no público e despertar emoções através dos sentidos (reação sinestésica¹³², neste caso, através do olfato em colaboração com a visão e audição), de lançar o aroma a rosas, aspergido a partir do ultimo andar do teatro (em três pontos diferentes, em simultâneo) na cena final da peça, onde se pode observar a queda das pétalas de rosas vermelhas na projeção, em todas as sessões. Este foi um pormenor acrescentado a esta reposição, que não aconteceu na estreia em janeiro de 2021, informação essa indicada pela própria produtora executiva (Su3), tendo a ideia surgido precisamente pela questão de querer proporcionar “[...] uma maior imersividade do público na peça, através da interligação dos sentidos, visão, audição e olfato” (Su3, comunicação pessoal, dezembro de 2021).

Enquanto parte do processo de observação direta participada, optou-se por uma aproximação e abordagem direta a todos os elementos das várias áreas artísticas e técnicas de *Ezequiel*, tendo sido informado logo à partida que, para além de fazer parte da equipa de produção da peça, e por isso parte do seu “grupo”, de modo a deixá-los já mais à vontade com a questão de tentar obter informações mais detalhadas posteriormente, que estávamos ao mesmo tempo a conduzir uma investigação para fins da nossa dissertação de mestrado acerca da peça, o que implicaria consequentemente colocar algumas questões, tirar fotografias ou fazer pequenas filmagens, tirar apontamentos, recolher contatos e realizar entrevistas com alguns destes elementos. Como também existia um certo conhecimento pessoal e interação prévia com alguns dos sujeitos, tanto do elenco como da equipa artística e técnica (Su2, Su3, Su4, Su5, Su7, Su8, Su10, Su12 e Su13, por exemplo), e também com as figurantes (por serem alunas de interpretação teatral da diretora de cena, Su5, na Associação Portal das Artes), foi por isso mais fácil, sem dúvida, conseguir obter de todos as informações pretendidas, por haver já um certo nível de socialização prévia e já algum à-vontade.

Com o elenco (principal e figurantes), essa aproximação e interação realizou-se no decorrer dos ensaios, particularmente nos bastidores (em palco) e nos camarins, durante o seu processo de preparação (vestir figurinos, fazer maquilhagem/caraterização, tempo de

¹³² Da palavra sinestesia, que significa um fenómeno neurológico causado pela produção de duas ou mais sensações de natureza diferente. (Priberam Informática, s.d.i).

pausa entre ensaios, socialização com outros elementos); conversou-se e interagiu-se com cada um em separado e também em grupo, tiraram-se fotografias de cada personagem, da sua caracterização ao nível de maquilhagem, como se pode observar na figura 31, das personagens *Tiquit e Dara*, e figura 32, das personagens *Rickten e Claus*.

Figura 31

Maquilhagem/caraterização das personagens Tiquit (à esquerda) e Dara (à direita), da peça Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 32

Maquilhagem/caraterização das personagens Rickten (à esquerda) e Claus (à direita), da peça Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Foi também no decorrer deste processo de acompanhamento e contacto nos bastidores que foram realizadas as entrevistas ao G3, com recurso ao guião de inquérito IE3 (vide apêndice C), aproveitando os momentos de pausa/descanso entre ensaios e

apresentação da peça ao pública, em cada sessão, tendo a autora apontando as respostas dadas por cada sujeito num bloco-notas ou com recurso a uma gravação áudio (para as mais longas), com o telemóvel, que depois tiveram de ser transcritas.

A preparação e testes do sistema de som *surround* e sistema de luz do espetáculo, foram realizados, numa primeira fase, como já referido, entre os dias 9 e 10 de dezembro, e a montagem e testes do sistema interativo e multimédia entre os dias 10 e 11 de dezembro; as afinações foram sendo feitas durante os dias de ensaios (11 a 16 de dezembro), de modo ser o mais aproximado possível de como seria durante as sessões de apresentação ao público (sonoramente e visualmente).

Figura 33

Testes do sistema de som surround de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, na zona técnica de som no TMBD, com o técnico de som e o diretor artístico, Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

A zona técnica de som do TMBD é fixa, e situa-se atrás da primeira fila de cadeiras da plateia, ao entrar na sala, do lado direito (vide figura 33). Além do sistema de som fixo que o Teatro possui, foi necessário instalar mais 16 colunas, em sistema estéreo, distribuídas pelos vários andares (pisos 0, 1 e 3) e colocadas em pontos estratégicos, nos corredores de acesso aos camarotes, de modo a se poder obter o tal som tridimensional pretendido pelo diretor artístico, Norberto Cruz, para a peça, de modo a proporcionar uma maior envolvimento e imersividade do público, ao assistir à mesma.

A zona técnica de operação do sistema multimédia situa-se conjuntamente com a

zona técnica de som, como já atrás mencionado, logo à entrada da sala. Aqui durante os testes, ensaios e sessões de apresentação esteve Su2 (vide figura 34, à esquerda), a controlar e testar através do computador as projeções que foram visualizadas no decorrer da peça.

Figura 34

Zona técnica de operação de som e do sistema multimédia (projeções de vídeo e imagem) de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, com Su2, diretor de imagem e multimédia da peça (à esquerda) e com o técnico de vídeo do TMBD (à direita)



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 35

Vista do lado da plateia do palco do TMBD (à direita), da tela de projeção perfurada preta utilizada para a projeção frontal, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

A projeção multimédia utilizada na construção do cenário digital e efeitos visuais da peça foi possível através da uso de dois projetores e de duas telas distintas: o projetor principal está localizado no último andar do TMBD, projetando na tela que se encontra ao fundo do palco; o secundário foi colocado num camarote logo atrás da zona técnica do TMBD, geralmente reservado para o efeito, como se pode observar na figura 34 (à direita), projetando numa tela preta micro perfurada, colocada na boca de cena (vide figuras 35 e 36).

Figura 36

Vista do lado interior do palco do TMBD (à direita), da tela de projeção perfurada preta utilizada para a projeção frontal, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Esta tipologia de projeção permite a criação de uma percepção visual quase tridimensional, oferecendo profundidade de campo, e uma certa sensação de imersividade visual, como se pode observar na figura 37. Quanto ao sistema interativo ao nível das vídeo-projeções, foi usado o *Kinect*, em conjugação com um *software* de *video-mapping*, *Resolume*, para fazer o mapeamento da projeção ao fundo de palco, em interação com os movimentos da bailarina, na *cena 9 – Cascata do Lago e Senhora do Lago* e *cena 10 – Inferno*.

Figura 37

Vista do lado da plateia, com público presente, do palco do TMBD durante a peça, onde se pode observar a dupla projeção e profundidade visual em cena, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Os ensaios gerais (corridos) da peça, que decorreram entre os dias 14 e 15 de dezembro, foram realizados com a sala às escuras, à exceção da luminosidade dada pela projeção, de modo a poder ser visualizado do lado da plateia como se apresentaria a cenarização digital durante as sessões, e para testar a profundidade de campo visual da sobreposição das duas projeções independentes (boca de cena e fundo do palco).

A rotina da preparação prévia de cada sessão, entre os dias 16 e 19 de dezembro, foi invariavelmente a mesma: aquecimento dos bailarinos e atores, em palco; ensaio de algumas cenas que o diretor artístico e diretora de cena acharam melhor reforçar; pausa para descanso e almoço; tarde: vestir figurinos e fazer maquilhagem/caraterização; ensaio geral corrido; nova pausa; preparação antes da abertura; e apresentação ao público. Antecedendo o início de cada sessão de *Ezequiel*, cerca de dez minutos antes da abertura da sala ao público (vinte minutos antes do início de cada sessão), o diretor artístico, Norberto Cruz, acompanhado pela diretora de cena, reuniu sempre em palco o elenco e figurantes da peça, para dar as últimas indicações para o espetáculo, acompanhadas de

palavras de incentivo para todos darem o seu melhor, focarem-se nos seus papéis e interpretação expressiva, e nas marcações de entradas e saídas em cada cena (vide figura 38).

Figura 38

Diretor artístico (Norberto Cruz) dirigindo-se ao elenco e figurantes, antes da abertura da sala do TMBD ao público, na 1.ª sessão de Ezequiel, a 16 de dezembro de 2021



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira

Em termos da recolha visual e audiovisual (fotografia e vídeo), realizada pela autora durante este processo de observação direta participada, no decorrer de cada sessão de apresentação de *Ezequiel*, optou-se por tentar obter diferentes pontos de vista da peça em cada dia, tanto como elemento integrante da equipa de produção, tendo em conta as tarefas a nós atribuídas pela ABM, assim como no papel de investigadora, em relação à nossa dissertação: na estreia, no dia 16 de dezembro, fotografou-se durante o espetáculo no lado direito do palco, onde estavam colocados e preparados os adereços a entrar em cena, e se processavam a maioria das entradas em cena do elenco; no segundo dia, 17 de dezembro, optou-se por ficar do lado esquerdo, onde estavam os músicos e intérpretes vocais, junto à primeira cortina; no terceiro dia, 18 de dezembro, andamos livremente pelo *backstage* do palco durante a sessão, deslocando-nos pelas laterais, de modo a captar as entradas em cena e outros pormenores (do elenco e músicos) que não tínhamos conseguido nos dias anteriores.

Figura 39

Sessão de descrição oral e reconhecimento tátil do elenco principal a cidadãos visuais e amblíopes, dirigida por Anaísa Raquel, de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. À esquerda, com a personagem Ana, à direita, com a personagem Rickten



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

No último dia, 19 de dezembro, na primeira sessão (a da manhã, às 11h00), e tendo em conta a particularidade de ser a que contou com áudio-descrição¹³³, sendo a primeira peça apresentada com esta característica na R.A.M., e a segunda a nível nacional, inserida na *Programação Acessível da Rede Nacional de Teatros e Cineteatros*¹³⁴ (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2021d), aproveitou-se para fotografar durante o processo de descrição oral e reconhecimento tátil do elenco principal a cidadãos invisuais e amblíopes¹³⁵, proporcionado por Anaísa Raquel, conforme se pode observar na figura 39, antes do início da mesma sessão.

¹³³ Faixa narrativa adicional para pessoas com deficiência visual, intelectual, dislexia e idosos, consumidores de meios de comunicação visual, onde se incluem a televisão, o cinema, a dança, a ópera e as artes visuais. (Costa, 2014).

¹³⁴ Tem como objetivo apresentar uma oferta regular de espetáculos com áudio-descrição e com interpretação em Língua Gestual Portuguesa, de forma a melhorar as condições de acesso à sua programação para pessoas com deficiência visual e para o público surdo, e ainda para os seus familiares e amigos, e melhores condições de acesso à programação cultural fora dos dois grandes centros urbanos, Lisboa e Porto. (Acesso Cultura, 2022).

¹³⁵ Que ou quem padece de ambliopia, que significa enfraquecimento ou perda da visão, sem uma lesão orgânica visível. (Priberam Informática, s.d.b).

Durante esta sessão, fizeram-se os registos fotográficos do camarote do lado oposto aonde estava o técnico multimédia a operar e controlar o projetor secundário, onde estava a ser realizada a gravação vídeo integral da peça, pelo técnico de vídeo da ABM, desde a primeira sessão (que inclusive serviu para auxiliar a construção do processo de áudio descrição, por parte da produção do TMBD); por fim, na última sessão, nesse mesmo dia (às 18h00), assistiu-se à peça na plateia, como parte do público, de modo a ter a noção de como é que este estaria a vivenciar e visualizar a mesma. Aqui a recolha fotográfica foi só feita no início, durante a entrada do público (antes das luzes se apagarem e a peça ter início), e no fim da peça, quando as luzes se acenderam, de modo a captar um registo da reação do público nos agradecimentos finais.

Figura 40

Registo fotográfico do elenco principal, figurantes, equipa técnica e equipa artística de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, realizado após a última sessão de apresentação no Teatro Municipal Baltazar Dias, Funchal, a 19 de dezembro de 2021



Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira. Fotografia de Paulo Nunes, para a entidade.

No final da última sessão, no dia 19 de dezembro de 2021, foi feito o registo fotográfico pelo membro da equipa técnica da Associação de Bandolins da Madeira, com todos os envolvidos na peça em palco (elenco principal, figurantes, equipa técnica e equipa artística), para a posteridade (vide figura 40). Essa imagem foi utilizada por Norberto Cruz numa publicação na página de *Facebook* da Associação de Bandolins da Madeira de agradecimentos, no dia 21 de dezembro, quando escreveu os agradecimentos públicos em relação a *Ezequiel*, e partilhou o seu estado de espírito, relativamente à concretização da sua visão artística.

A gravação vídeo integral do espetáculo, apesar de ter sido realizada, em todos os dias de apresentação no TMBD, por um técnico de vídeo ao serviço da ABM, conforme já anteriormente mencionado, infelizmente não se encontra acessível publicamente para ser visualizada, como acontece com outras co-produções do Teatro, nomeadamente o espetáculo *A Cortina de Soller* (2020), de Norberto Cruz (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2020b), somente estando disponível o *teaser* de apresentação de *Ezequiel*, de 60 segundos (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2021e). No *teaser* é possível observar alguns dos momentos-chave de *Ezequiel*, e ouvir excertos da banda sonora original da peça.

**PARTE III – O UNIVERSO MULTISSENSORIAL E
IMERSIVO EM EZEQUIEL (2021), DE NORBERTO CRUZ**

CAPÍTULO 3 - A Associação de Bandolins da Madeira (ABM), como plataforma impulsionadora de divulgação e criação artística local

Neste capítulo aborda-se a Associação de Bandolins da Madeira, entidade responsável pela produção de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, em regime de co-produção com o Teatro Municipal Baltazar Dias. Em primeiro lugar, no capítulo 3.1, apresenta-se qual é a sua missão, história e estrutura, seguindo-se, no capítulo 3.2, os agrupamentos, atividades, projetos e produções artísticas, parceiros e apoios.

3.1 Missão, história e estrutura da associação

A ABM é uma entidade privada sem fins lucrativos de carácter cultural, fundada em 2000, com o propósito de possibilitar a investigação, dinamização, promoção e desenvolvimento do património cultural resultante da atividade do grande número de orquestras e agrupamentos de bandolins e guitarras existentes na Região Autónoma da Madeira (RAM).

Os principais valores definidos pela entidade são: a valorização da diversidade musical, inclusão, intercâmbio e descentralização artística de todos os praticantes, proporcionando e promovendo a alta formação especializada, melhores condições profissionais de execução artística e acesso a referências internacionais, para todos executantes e formadores provenientes de várias geografias na RAM.

A entidade tem ainda como missão desenvolver, promover e internacionalizar a identidade cultural relacionada com o universo dos instrumentos de plectro¹³⁶, apresentando uma visão focada na valorização social do património e prática musical relacionada com o bandolim, de modo de conquistar cada vez mais públicos e ambientes artísticos profissionais.

¹³⁶ O plectro, também conhecido como palheta, é um pequeno acessório (de marfim, de plástico, de osso ou de tartaruga) utilizado para tocar instrumentos de cordas, como o violão, a guitarra, o baixo, o cavaquinho, entre outros. (Porto Editora, s.d.v).

Foi atribuído à ABM, em abril de 2022, o estatuto de utilidade pública, através da resolução do Conselho do Governo Regional da Madeira, nº 327/2022, conforme publicado no JORAM I Série, N.º 85, de 17 de maio de 2022 (Governo Regional da Madeira, 2022).

3.2 Agrupamentos, atividades, projetos e produções artísticas, parceiros e apoios

A Associação agrega todos os agrupamentos (ativos e não-ativos) de bandolins da Região Autónoma da Madeira, nomeadamente, a Orquestra de Bandolins da Madeira¹³⁷ (OBM) (1913), o Sexteto/Septeto Eurico Martins (2019), a Orquestra de Bandolins do CEPAM (1989), a Tuna de Bandolins do CEPAM (1999), a Orquestra de Bandolins de Câmara de Lobos (2008), a Orquestra Bandolinística Ribeirabrense (2001), a Orquestra de Bandolins da Camacha (1924; 1941; 1978; 2006), a Orquestra de Bandolins de São Roque do Faial (2005), a Tunacedros da Casa do Povo de São Roque do Faial (1987), a Tuna de Câmara de Machico – TCM (1983), a Tuna Amadis da Casa do Povo de Gaula (1986-), o Ensemble Eleutherius Chorus (2017), e ainda as tunas académicas da Universidade da Madeira - a Tuna D'Elas (1997), a Enfertuna (2004), e a Estudantina Académica da Madeira (2000), disponibilizando informação detalhada sobre os mesmos (data de fundação, maestro, número de executantes, etc.) na sua página de *internet* oficial (Associação de Bandolins da Madeira, 2024b).

Um dos principais eventos promovidos pela ABM é o Festival Internacional de Bandolins da Madeira (*Madeira Mandolin Festival* – MMF), que em 2024 terá a sua 9.^a edição, e onde foi incluído, a partir da sua primeira edição (em 2016), o Encontro Regional de Tunas da Região Autónoma da Madeira. Este evento, por sua vez, iniciou-se em 1985, e tem em 2024 a sua 39.^a edição, reunindo os vários agrupamentos e tunas de bandolins da região, no mesmo palco.

Da programação do Festival faz parte a apresentação dos agrupamentos regionais, bem como a de convidados internacionais de renome, da área do bandolim. Por exemplo, em 2023, o festival contou com a apresentação, no Teatro Municipal Baltazar Dias

¹³⁷ Com cerca de 30 músicos, na atualidade, é considerada a mais antiga orquestra de bandolins da Europa, dada a data da sua fundação (1913), assim como a mais jovem orquestra, devido às idades dos seus executantes (compreendidas entre os 13 e os 46 anos). (OBM, s.d.)

(Funchal), onde geralmente acontece este festival, dos artistas internacionais Avi Avital e Ohad Ben Ari (Israel), e do Duo Pace Poli Cappelli (Itália), em 2022, com o Duo Mantar (Israel/EUA) - Jacob Reuven & Adam Levin, e em 2021, com o Sandoval 4TET (Venezuela e Chile) e Edu Miranda Trio (Brasil) (Associação de Bandolins da Madeira, 2024d).

A entidade tem, entretanto, desenvolvido outras atividades, sempre interligadas ao bandolim, mas também a outros instrumentos de plectro, como é o caso do projeto *Diálogos Musicais Ibero-Americanos*¹³⁸, que se realizou entre 15 de abril e 22 de junho de 2022, uma co-produção com o Instituto Moinho Cultural Sul Americano - IMC¹³⁹, do Mato Grosso do Sul, Brasil (apoiado pelo programa Ibermúsicas – ajudas ao sector musical em modalidade virtual), o projeto Rota do Bandolim da Madeira (*Madeira Mandolin Route*, em inglês), em 2022, que contou com o apoio financeiro do projeto europeu ARCHIPEL¹⁴⁰, da Associação de Promoção da Madeira (APM) e da Secretaria Regional do Turismo e Cultura da Madeira, e o I Encontro Nacional de Bandolim e Guitarra (ENBG)¹⁴¹, em Lamego, em co-organização com a Associação OJPlectro, e a Associação V Império, de Lamego (Associação de Bandolins da Madeira, 2022a/2022b; OJPlectro, 2022; Archipel.eu, 2023). Em 2023 a ABM promoveu o II Encontro Nacional de Bandolim e Guitarra (II ENBG), novamente em Lamego (com a mesma co-organização anterior), e em 2024 o evento teve a sua terceira edição na Madeira, com a ABM como entidade anfitriã, tendo contado com a participação de agrupamentos regionais de bandolins, e a

¹³⁸ Evento exclusivamente *online*, apresentado através dos canais digitais da ABM e do IMC (*Facebook* e *Youtube*), que contou com vários concertos, palestras e *workshops*, entre 15 de abril e 25 de junho de 2022 (Associação de Bandolins da Madeira, 2022).

¹³⁹ O Instituto Moinho Cultural Sul Americano (IMC), que conta já com 20 anos, é uma entidade localizada em Mato Grosso do Sul, no Brasil, na fronteira com a Bolívia, que promove apoio a crianças e adolescentes em risco e com vulnerabilidade social, oferecendo aulas de *Ballet* e Música Clássica, Dança Contemporânea, Informática, Apoio Escolar, Grupo de Convivência e Fortalecimento de Vínculos, entre outras. (Instituto Moinho Cultural Sul Americano, s.d.).

¹⁴⁰ Projeto piloto da União Europeia, que oferece oportunidades de financiamento para artistas e organizações culturais nas Regiões Ultraperiféricas da União Europeia e os Países e Territórios Ultramarinos da União Europeia (9 Regiões Ultraperiféricas, incluindo os Arquipélagos dos Açores e da Madeira, e 13 Países e Territórios Ultramarinos), co-financiado pela União Europeia, desenvolvido por um consórcio de três parceiros, o Institut Français, a Associação de Países e Territórios Ultramarinos (OCTA), e a Agência de Promoção da Cultura Atlântica (APCA). (Archipel.eu, 2023).

¹⁴¹ O ENBG contou com várias atividades, nas suas três edições, como o estágio da Orquestra Jovem de Plectro Portuguesa (OJPP), formada pelos alunos dos vários conservatórios de música do país, que participaram nos encontros (Escola Artística do Conservatório de Música de Coimbra; Conservatório Regional de Música de Vila Real ; Escola de Música de Esposende; Conservatório de Música do Porto; Conservatório - Escola Profissional das Artes da Madeira), e com concertos e formações, sendo “[...] um espaço de partilha e troca de experiências para todos os que se interessam pelos instrumentos de cordas dedilhadas”. (Associação de Bandolins da Madeira, 2024a).

apresentação final realizou-se no auditório do Fórum Machico. (Associação de Bandolins da Madeira, 2023/2024; OJPlectro, 2023/2024).

Em 2024 a ABM estreou dois novos espetáculos musicais, *Gaia*, no auditório do Jardim Municipal do Funchal, e *Youth and Tech*, no Fórum Machico, o segundo inserido no projeto *Insul'Arts*¹⁴², ambos com a direção artística e musical de Norberto Cruz (Associação de Bandolins da Madeira, 2024d; Grupo Dançando com a Diferença, 2024b).

Em termos de apoios por parte de entidades públicas, a associação conta com o apoio à estrutura do Governo Português, através do Ministério da Cultura - DGArtes, desde 2020, e apoio à sua atividade principal, o Festival Internacional de Bandolins da Madeira, do Governo Regional da Madeira, através da Secretaria do Turismo e Cultura (Direção Regional da Cultura) e, desde 2016, da Secretaria dos Transportes e Educação (Direção Regional de Educação) e da Câmara Municipal do Funchal.

¹⁴² O *Insul'Arts* é um projeto financiado pelo Programa Cultura do EEA Grants Portugal, através do *Connecting Dots* – Mobilidade Artística e Desenvolvimento de Públicos, operado pela Direção Geral do Património Cultural, e gerido pela Direção Geral das Artes, na qualidade de Parceiro do Programa. Um projeto da Cia. Companhia Dançando com a Diferença, em parceria com a Câmara Municipal do Funchal, a *dybwikdans* (Noruega) e o Teatro Viriato (Viseu). (Associação de Bandolins da Madeira, 2024d).

CAPÍTULO 4 - Contexto sociológico: Norberto Cruz - biografia e percurso artístico

Norberto Gonçalves da Cruz (1979-) é um reconhecido concertista de bandolim a nível regional, nacional e internacional, e tem-se apresentado como solista em países como Portugal, Estónia, Bulgária, Espanha, Brasil, Áustria, Dubai e também em Itália, onde colaborou com importantes agentes como o Teatro *Alla Scala*, em Milão, o Teatro *Fenice*, em Veneza e a orquestra *Roma Sinfonietta*, de Roma. Licenciou-se em bandolim em 2006, pelo Conservatório de Música *Alfredo Casella de l'Aquila*, em Itália, sob a orientação de Dorina Fratti, tendo adquirido o estatuto de professor especialista em 2014 pelo Instituto Politécnico de Setúbal (IPS), e detém mestrado em Classe de Conjunto e Formação Musical, pela Escola Superior de Artes Aplicadas – Instituto Politécnico de Castelo Branco (ESART-IPCB), desde 2015.

Ao nível de experiência profissional, é concertista de bandolim desde 1990; professor de bandolim do Conservatório - Escola Profissional das Artes da Madeira, Eng.º Luís Peter Clode (CEPAM), desde 2009; diretor artístico da ABM desde 2008, onde também exerce o cargo de presidente da direção, desde 2010; e foi ainda, maestro e diretor artístico da Orquestra de Bandolins do CEPAM, entre 2009 e 2014. Foi também formador, maestro e diretor artístico do I a IV Estágio da Orquestra de Palheta da ABM, entre 2008 e 2015; dirigiu o *workshop Encontro Regional de Tunantes e Tocadores/Campus Universitário da UMa*, em 2009; as *Masterclasses* da Orquestra de Palheta do CGEA da Madeira, em 2006 e 2007; foi orador convidado na conferência sobre o bandolim e sobre a figura de Giuseppe Anedda /GCEA, no Museu da Eletricidade do Funchal, em 2006.

Em termos de projetos musicais, enquanto concertista de bandolim, são de apontar os seguintes projetos nos quais participa/participou: Quinteto *Giuseppe Anedda* (Itália), desde 2002, um projeto de homenagem ao compositor homónimo e como membro/músico do projeto *Madeira Free Improvisation Community* (MFIC), desde 2011. Entre os projetos desenvolvidos por Norberto Cruz, dentro da ABM, são de mencionar os a seguir indicados, tendo em conta a importância que essas produções têm tido para a evolução da própria associação, enquanto entidade que procura cada vez mais, além do apoio e divulgação dos grupos bandolinistas regionais e da cultura e história do bandolim na Madeira,

proporcionar a criação de projetos multidisciplinares que integrem várias linguagens artísticas e interação/trabalho colaborativo entre criativos de várias áreas, com especial enfoque no desenvolvimento das artes performativas na Região.

O Festival Internacional de Bandolins da Madeira (*Internacional Madeira Mandolin Festival - MMF*), criado em 2016 por Norberto Cruz, e que este ano terá a sua 9.^a edição, apresenta-se como um evento que proporciona um encontro único entre o público e as mais variadas linguagens que o bandolim internacionalmente apresenta, facto que se tem verificado ao longo das suas edições através da qualidade e quantidade de músicos que por ele passam, tornando-se já uma referência como um dos maiores do mundo no género: “Partindo da Madeira, que tem uma tradição secular no bandolim, para o mundo, encontram-se orquestras e tunas madeirenses com projetos de artistas de renome mundial, numa única celebração ao bandolim.” (Associação de Bandolins da Madeira, 2024).

Relativamente a produções artísticas da sua autoria, são de mencionar as seguintes, ordenadas por ordem decrescente de realização: composição, direção e interpretação musical do espetáculo *Youth and Tech* (2024), e *Gaia* (2024), este em co-produção com a Câmara Municipal do Funchal; criação/dramaturgia/música/direção artística/intérprete vocal de *Ezequiel* (2021); direção musical de *Gabo* (2020), de Patrick Murys, coprodução Teatro Viriato/Dançando com a Diferença; direção artística/musical e músico de *A Cortina de Soller* (2020), musical comissionado para a celebração do 130.º Aniversário do Teatro Municipal Baltazar Dias, Funchal; diretor musical e músico de *Safe* (2019), de Henrique Amoedo, GDCAD-IPSS; diretor musical, *Fado Tango* (2018), de Filipe Luz, Teatro Municipal Baltazar Dias, Funchal; composição e direção musical de *Fado, Uma Forma de Vida* (2018), por Andrew Santos, no Teatro Municipal Baltazar Dias; direção e composição musical de *Fisga* (2015), *performance* de dança contemporânea, com direção artística e coreográfica de Casey-Lee Binns (ibidem).

Em termos de edições artísticas audiovisuais, são de mencionar a conceção e produção executiva do documentário sobre o bandolim na Madeira, denominado *Jardins, Bandolins e outros Abraços* (2021), com realização de Cristina Vieira, apresentado em novembro de 2021, no decorrer do XI Festival Internacional de Bandolins da Madeira, e do documentário *Na Rota do Bandolim com Hamilton de Holanda* (2022), da Vinco Films, apresentado em outubro de 2022, no XX Festival Internacional de Bandolins da Madeira,

ambos realizados no Teatro Municipal Baltazar Dias (Associação de Bandolins da Madeira, 2021b/2022c).

CAPÍTULO 5 - A dimensão inovadora tecnológica e artística em *Ezequiel* (2021)

O teatro, enquanto expressão artística, é um sistema de comunicação complexo, constituído por múltiplos sistemas de signos operando em simultaneidade, concorrendo todos ora para veicular um mesmo significado, ora em contradição entre si, mas sempre em justaposição[,] e em concorrência[,] para captar a atenção do [espetador]. (Guerreiro, 2010, p. 100)

Neste capítulo apresenta-se, em primeiro lugar, uma introdução aos estudos de teatro, relativamente a formas de análise teatral, segundo autores como Marvin Carlson (2002), Janelle Reinelt e Joseph Roach (2007), e Pavis (2007), que defendem que essa seja realizada a partir de uma análise do código teatral, de acordo com uma perspetiva semiótica, ou seja, tudo aquilo que pode ser semiotizável.

Segue-se a análise da peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, segundo o *Questionário Pavis* (2007), de Patrice Pavis, de acordo com a sua *mise-en-scène*¹⁴³, com os seguintes pontos: características gerais da encenação, cenografia, sistema de iluminação, objetos, figurinos/maquilhagens/máscaras, *performance* dos atores, função da música/do barulho/do silêncio, ritmo do espetáculo, leitura da fábula (história) [apresentada] por essa encenação, o texto na encenação, o espetador, e o que não é semiotizável.

5.1 Introdução aos estudos de teatro: a análise através de uma perspetiva semiótica, pós-estruturalista e fenomenológica

No que respeita a formas de análise de um espetáculo teatral, Reinelt & Roach (2007), na introdução do seu livro *Critical Theory and Performance*, indicam o recurso a

¹⁴³ Expressão francesa, que significa “pôr em cena”, em português, referindo-se a tudo o que está relacionado com a encenação teatral. (Ribeiro, s.d.).

disciplinas como a semiótica¹⁴⁴ e a fenomenologia¹⁴⁵, que têm a sua origem no campo de estudos filosóficos, como metodologias de análise aplicadas, nas últimas décadas, às várias tipologias de artes performativas.

Para Marvin Carlson (2002), na sua obra *Teorias do teatro: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade*, que reconstituiu a aplicação da semiótica aos espetáculos enquanto ferramenta de análise, desde a sua génese filosófica clássica grega (com pensadores como Platão e São Agostinho), passando por pelas contribuições, entre outros, de John Lock (1632-1704), Ferdinand de Saussure (1857-1913) e Charles Sanders Peirce (1839-1914), e mais tarde, com Roland Barthes (1915-1980), com o seu livro *Elements of Semiology* (1964), que veio a inspirar vários teóricos franceses a considerar as suas possibilidades, enquanto ferramenta de análise em teatro, vindo-se a desenvolver esta abordagem nos anos 70, em França e em Itália, quanto ao estudo dos signos nas várias atividades culturais, como a literatura, a música, o cinema e o teatro, entre outras - como referido por Carlson (2002) -, por teóricos da semiologia teatral como Anne Ubersfeld e Patrice Pavis, em França, e Franco Ruffini, Marco De Marinis e Umberto Eco, em Itália. Só nos anos 90 a análise semiótica passou a ser explorada por teóricos de origem inglesa, resultado também de terem sido traduzidos para inglês os livros de Patrice Davis – *A análise dos espetáculos: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema* (2003), *Dicionário de Teatro* (2008), *A encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas* (2010), e *Dicionário da performance e do teatro contemporâneo* (2017).

A partir dos anos 70, surgiram outras abordagens teóricas na Europa, e também nos Estados Unidos, em grande parte sob influência das correntes francesas, como a nomeada pós-estruturalista, em oposição à semiótica e ao estruturalismo, de Jean-François Lyotard, que defendia que:

¹⁴⁴ Também chamada de estudos semióticos, é o estudo dos processos de signos (semiose), que são qualquer atividade, conduta ou processo que envolva signos, onde um signo é definido como qualquer coisa que comunica algo, geralmente chamado de significado, ao intérprete do signo. (Porto Editora, s.d.x).

¹⁴⁵ Metodologia ou modo de pensamento filosófico fundado por *Edmund Husserl* (1859-1938), filósofo, matemático e lógico alemão, que retoma a importância dos fenómenos, os quais devem ser estudados em si mesmos. Os objetos da Fenomenologia são dados imediatos apreendidos em intuição pura, na nossa vida cotidiana com as coisas, com o propósito de descobrir estruturas existenciais dos atos (*noesis*) e as entidades que correspondem a elas (*noema*). Já em relação à Fenomenologia ligada a outras filosofias, John Locke (1632-1704), filósofo inglês David Hume (1711-1776), filósofo, historiador e ensaísta britânico nascido na Escócia, desenvolveram o Empirismo, na sequência de Galileu (1564-1642) e Francis Bacon. (Porto Editora, s.d.i).

[...] um teatro que procurasse refletir precisamente a vida e a consciência deveria ser construído, como a vida e a consciência em si eram, não sobre as ‘substituições representativas’ dos signos, mas sobre os ‘deslocamentos libidinais’ de fluxos de energia psíquica. (citado por Carlson, 2002, p. 16)

Para Carlson, os escritos de *Lytard* foram essenciais para a evolução teórica e conceptual da *performance*, e a sua consequente separação do teatro convencional. Daí, os escritos de Josette Féral distinguem dois campos de atividade:

O teatro, Féral sugeriu, baseia-se na semiótica, sendo desenvolvido a partir da representação de signos de uma realidade fundamentalmente ausente, enquanto a *performance* desconstrói os códigos semióticos do teatro, criando uma dinâmica de “fluxos de desejo”, operando num “presente vivo”. (Carlson, 2002, p. 17)

No seu livro *A análise dos espetáculos: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema*, Pavis (2003), relativamente à área teatral, refere, por exemplo, que ao nível de procedimentos analíticos proporcionados pela vertente semiótica clássica, esta é limitativa, mas não deixa de ser essencial, pelo que propõe uma abordagem “sócio-semiótica”, em que a semiologia (o estudo dos signos) se alia, inevitavelmente, à análise das ações e percepções humanas nesse contexto, do ponto de vista fenomenológico. Assim, segundo o que nos diz Pavis:

A semiologia permanece uma disciplina - no sentido de uma regra de conduta moral e metodológica - à qual recorreremos naturalmente para observar o funcionamento da representação teatral. Ela deve, no entanto, se[r] enrique[cida] - e, se possível, sem perder o seu rigor - com um estudo dos mecanismos da necessidade (sociológica) e do desejo (psicanalítico)[,] na perspectiva de uma antropologia do ator e do espetador. (Pavis, 2003, p. 25)

Em termos de semiótica teatral, ao nível do funcionamento do código teatral como conceito catalisador, dos diversos elementos que constroem material e concretamente uma obra cénica, refletindo a partir de estudos realizados por Patrice Pavis, Anne Übersfeld e Erika Fischer-Lichte, entre outros autores do campo da semiótica teatral, ao analisar um espetáculo, pode-se portanto conduzir uma investigação sobre os signos dos elementos em cena, como: luz, figurino, cenário e objetos, sons, música, duração, ritmo, qualidade de movimentos, utilização (ou não), da voz e texto, coreografia, improvisação, tema,

desempenho e *performance* dos atores e bailarinos, e relação entre estes e os espetadores. Podem ainda (os signos), apresentar um panorama histórico que indique relações entre aquele espetáculo de teatro ou daqueles atores e *performers*, com uma linha ou uma escola. Sem procurar por significados para a composição, podem ser indicadas sensações físicas geradas pelos elementos, e pelo todo.

Em relação aos instrumentos de análise a que recorreremos, além dos já mencionados anteriormente, no Capítulo 2 – *Metodologia* (inquéritos por entrevista e por questionário ao autor, equipa artística e técnica, elenco principal, e estudo de públicos de *Ezequiel*, respetivamente; e a observação direta participada da peça), para complementar a nossa análise, optou-se, como já mencionado, por seguir o *Questionário Pavis*.

5.2 Ezequiel: Narrativa, drama, mundo figurativo e simbólico, e personagens

No seguimento do trabalho de inovação artística/tecnológica (em contexto regional) apresentado no espetáculo a *Cortina de Soller* (2020), de Norberto Cruz, comissionado pelo Teatro Municipal Baltazar Dias, e com produção da Associação de Bandolins da Madeira, com *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, surge o propósito de continuar o trabalho iniciado anteriormente: a criação de pontes e exploração de várias linguagens artísticas, num contexto interdisciplinar com recurso a novas tecnologias, aplicadas à arte.

Ezequiel surge a partir da obra e direção artística de Norberto Cruz, tendo encenação de Isabel Martins, a criação multimédia de Turnino Caires, o desenho de luz de Ricardo Martins, a engenharia sonora de Marco Brito, e as coreografias de Dimitra Papathanasopoulou e Flávia Reis. Os figurinos são autoria da artista Andorinha, e apresenta como atores principais Fábio Ferro e Mariana Faria, contando ainda com a participação dos músicos Luis Cruz, Carlos Cruz, e Norberto Cruz, e dos intérpretes vocais Lidiane Duailibi e Júlia Rodrigues/Inês de Abreu.

Para Norberto Cruz, enquanto criador, e segundo o próprio, *Ezequiel* resulta no culminar e nascimento efetivo corpóreo de uma ideia, um sonho, uma história surgida e delineada há 20 anos, quando ainda se encontrava em Itália, como estudante no curso superior de música (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2021; Diário de Notícias da Madeira, 2021). Aqui o criador da história é também diretor artístico da peça, músico, compositor

musical dos temas originais, e responsável pela dramatização do texto teatral, facto que só vem a reforçar o seu carácter enquanto um artista com uma capacidade criativa interdisciplinar.

Ezequiel é, conforme o descrito na sinopse do espetáculo, uma peça onde:

[...] a parte visual [...] transporta[-nos] para uma realidade completamente virtual, envolvida pelo desenho de som que contempla a tecnologia *surround* [3D], aumentando a proposta para uma nova forma de experiência imersiva do público perante a obra apresentada e, abrindo localmente, novos horizontes artísticos”. (Associação de Bandolins da Madeira, 2021)

Esta junta-se a outras produções de artes performativas promovidas pela ABM, com Norberto Cruz, em co-produção com o Teatro Municipal Baltazar Dias, como a já referida *A Cortina de Soller* (2020) – criação/direção artística, e em *Fado Tango* (2018) e *Amália, Uma história de Vida* (2018), a sua direção musical.

Começamos a nossa análise do espetáculo *Ezequiel*, respondendo às alíneas a, b, c, d, e, f e g, do ponto 9 do *Questionário Pavis*, que corresponde à leitura da fábula (ou história), para essa encenação:

a) Que história é contada? Resuma-a. A encenação conta a mesma coisa que o texto? b) Quais escolhas dramatúrgicas? Coerência ou incoerência da leitura? c) Que ambiguidades [existem] no texto, que esclarecimentos na encenação? d) [Qual é a] organização da fábula? e) Como [é que] a fábula é construída pelo ator e a cena? f) Qual é o género do texto dramático segundo[,] essa encenação? g) Outras opções de encenação possíveis. (Pavis, 2003, p. 33)

A história representa a viagem espiritual de *Ezequiel*, “[...] um construtor de autómatos que[,] após uma longa vivência[,] onde se dedica aos outros e ao trabalho, perde-se do seu caminho interior[,] e mergulha numa experiência espiritual, [...] por si [jamais] vivida” (Associação de Bandolins da Madeira, 2 de dezembro de 2021), viagem essa que se processa através de uma série de experiências pelas quais o inventor passa, onde o mundo real se confunde com outro imaginário – o dos seus sonhos, pesadelos e ilusões –, e com as memórias da sua vida, e onde cada personagem (seja ela real ou

imaginária) com quem interage, apresenta diferentes níveis de confronto, e de importância, para que este atinja a sua redenção, no final, e possa finalmente, descansar.

A encenação apresenta, no geral, convergência com o que é descrito no guião literário da peça, em cada cena (vide anexo H), existindo, no entanto, algumas adaptações. Por exemplo, na cena 3 – *A Sala dos Espelhos*, na peça aparece a personagem *Dara, Espírito da Luz*, enquanto no guião literário, descreve *Ezequiel* lembrando o seu pai, através desses espelhos que ele criou – o que não tem nada a ver, a não ser que se considere o aparecer dessa personagem como uma metáfora (reflexos nos espelhos). Na cena 5 – *Quando uma chama se apaga*, não há qualquer menção ao irmão desaparecido de *Ezequiel, Gael*, nem à febre que levou Ana a falecer (ambos descritos no guião), somente estando a parte que se refere à caixa de música com a bailarina dentro, que ele tinha criado para ela (*Ana*), quando se casaram, e que lhe lembra a sua perda. Existe mais ambiguidade na encenação do que no texto, facilmente perceptível lendo o guião literário e comparando com o que é apresentado em palco, no desenrolar de cada cena.

Se pensarmos que a dramaturgia é a arte de criar e estruturar histórias em teatro, ou seja, a arte de desenvolver o texto para uma peça, logo define tudo o que acontece em cena, desde os diálogos das personagens, à sequência de eventos que compõem a narrativa, as escolhas dramáticas nesta peça apresentam-se focadas na expressão corporal e capacidade interpretativa do elenco principal e dos figurantes, visto não existir texto declamado, mas somente música (instrumental e canções interpretadas), exceptuando a introdução em voz-off no início da peça, na cena 1 - *Diário de Ezequiel*. A maioria do elenco, selecionado pelo autor/diretor artístico, Norberto Cruz, em estrita colaboração com a encenadora e com a diretora de produção, apresenta experiência na área teatral, entre 8 e 10 anos, exceptuando o ator que interpreta *Ezequiel* em criança, sendo esta a sua primeira experiência em cena, tendo as bailarinas, entre 4 a 10 anos de experiência.

Em termos de outras opções de encenação possíveis para a peça, seria, por exemplo, a existência de voz-off no início de cada cena, descrevendo sumariamente o conteúdo/ação da mesma, de modo a orientar o público no desenrolar da história. Ou a existência em cena de elementos que fizessem a transição de uma para outra, ou que estabelecessem pontos de ligação na história. Por exemplo, não lendo o guião, não há como saber que a rosa

vermelha que aparece projetada no fim da cena 6 – *O Jardim das Flores* e *Um Mundo Completamente Novo*, simboliza a mãe de *Ezequiel* e o seu amor para com o filho.

A narrativa em *Ezequiel* é não linear, tendo em conta que alterna entre as memórias do velho *Ezequiel* (de Ana, dos órfãos, dos autómatos) e a sua vivência presente, antes de encontrar finalmente a paz, na sua morte. Outro aspecto a considerar seria o da própria cenarização projetada, e cenarização real em cena (inexistente, à parte de alguns adereços de cena), que é parca em elementos e pormenores, perdendo-se estas em comparação com outras em que a projeção assume um maior peso, como na cena 4 – *A oficina de Ezequiel*, cena 8 – *O Jardim das Flores e um Mundo Completamente Novo*, cena 9 – *Cascata do Lago e Senhora do Lago*, e na cena 10 – *Inferno*.

O ponto 6 do *Questionário Pavis*, referente à *performance* dos atores, inclui os seguintes aspetos a serem analisados:

- a) Descrição física dos atores (gestual, mímica, maquilhagem); mudanças na sua aparência; b) Sinestesia presumida dos atores, sinestesia induzida no observador; c) Construção da personagem; ator/papel; d) Relação do ator e do grupo: deslocamentos, relações de conjunto, trajetória; e) Relação texto/corpo; f) Voz: qualidades, efeitos produzidos, relação com a dicção e canto; g) Estatuto do ator: seu passado, sua situação na profissão, etc. . (Pavis, 2003, p. 33)

Esta análise debruça-se na apresentação dos perfis das personagens (resumo da sua origem, traços físicos e psicológicos, e papéis), da sua jornada (objetivos, obstáculos e ações, ao longo da narrativa) e os arcos (as descrições de como as personagens mudam ou crescem, do início ao fim da história).

Começamos a análise, descrevendo as oito personagens principais da peça (vide figura 41), em relação a esses pontos indicados por Pavis, seguindo-se a descrição dos figurantes.

Figura 41

Personagens principais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Adaptação da autora (foto-montagem), para a Associação de Bandolins da Madeira.

Fonte: Imagens das personagens da peça, publicadas na página de *Facebook* da Associação de Bandolins da Madeira, com design de Turnino Caires.

Em termos de descrição física, no que diz respeito a *Ezequiel* (adulto, velho), *Ezequiel* (criança), *Rickten* e *Claus*, é clara a influência/inspiração de uma estética *steampunk* na criação dos figurinos e adereços, dessas quatro personagens.

O estilo *Steampunk*, do qual falaremos detalhadamente no subcapítulo 5.4 - *As linguagens artísticas e de multimédia em Ezequiel: a imagem gráfica, a interatividade e a imersividade, visual e sonora*, quando analisarmos a cenarização e imagem gráfica da peça, de acordo com o *Questionário Pavis* -, em termos de figurinos, caracteriza-se pelo revivalismo de peças inspiradas no estilo da era vitoriana e colonial (1837-1901), que inclui fato completo (calça, colete e casaca), camisa (geralmente branca ou de tom cru),

suspensórios, polainas, e acessórios como chapéus altos (cartola) e relógios de bolso, símbolos de um cavalheiro, na época (vide figura 42), acrescentando-se, no entanto, usualmente elementos associados à estética *steampunk*, como engrenagens e correntes metálicas, óculos.

Figura 42

Vestes masculinas típicas da época vitoriana (fins do séc. XIX – inícios do séc. XX)



Fonte: Imagem obtida na página de internet de *Gentleman's Gazette*.

No caso de *Ezequiel* adulto e *Ezequiel* criança, os seus figurinos apresentam essas características, facilmente identificáveis, descritas mais à frente neste capítulo, na apreciação individual de cada uma dessas personagens.

Já em *Rickten* e *Claus*, os autómatos, a influência/inspiração estética apresenta-se como uma fusão entre o *steampunk* (as engrenagens, utilizadas nas máscaras e como apontamentos nos figurinos) e o estilo do circo de viragem do século XIX para o século XX, com o trajar típico da época, tendo em conta os tipos de padrões (riscas, geralmente vermelhas e brancas), de tecidos como veludos e cetins, roupas coloridas e com misturas de texturas e padrões, os folhos, as casacas com botões metálicos (estilo militar, colonial) e mesmo os chapéus altos (cartolas), geralmente usadas pelos apresentadores. O circo dessa época promovia a arte do insólito, apresentando várias atrações como trapezistas, malabaristas, contorcionistas, palhaços e artistas de animais, o que se refletia na própria

estética tanto das vestimentas, assim como das artes gráficas (Circo Mace, s.d.; Van Deursen, 2019).

Em termos do que pode ser considerado real e não real, no que é apresentado em cena, durante o desenrolar do espetáculo, somente o velho *Ezequiel*, *Rickten* e *Claus* são personagens em tempo real; *Ezequiel* adulto, *Ezequiel criança*, *Ana*, as crianças, são memórias de outros momentos da sua vida, felizes ou menos felizes; *Tiquit*, *Dara* e *Arya* são personagens que só existem na sua mente e imaginação, e que geralmente surgem quando necessita de conforto (como *Tiquit*) ou quando se confronta com os seus pensamentos, memórias, demónios e fantasmas (*Dara* e *Arya*), ao longo da sua jornada de vida, especialmente após a morte de *Ana*.

Ezequiel, o construtor de autómatos e inventor, apresenta-se na peça em três fases da sua vida: enquanto criança (interpretado por Matias Chícharo), como adulto (quando chega de viagem da América), e em velho (sendo estas duas variações interpretadas pelo ator Fábio Ferro). Apesar da história estar enquadrada entre os finais do século XIX e inícios do século XX, esta personagem remete-nos para figuras como o artista e inventor italiano Leonardo Da Vinci (1452-1519), um dos expoentes máximos do Renascimento, conhecido tanto pelas suas obras artísticas, como pelos seus desenhos detalhados de máquinas, assim como para certas personagens da literatura do século XIX, adaptadas ao cinema, como é o caso do *Capitão Nemo*, com o seu submarino *Nautilus*, em *20.000 Léguas Submarinas*, de Júlio Verne, o cientista *Alexander Hartdegen*, em *A Máquina do Tempo* (1895), de H. G. Wells, ou até mesmo, outras, já no século XX, como os filmes *O Homem Bicentenário* (1999), de Chris Columbus, e a personagem *Dr. Alfred Lanning*, criador do robô *Sonny*, em *I, Robot* (2004), de Alex Proyas, baseados nas obras homónimas de Isaac Asimov¹⁴⁶, e ainda a personagem *Doctor Emmet Brown (Doc Brown)*, com a sua máquina de viajar no tempo, o *Delorean*, na trilogia fílmica *Regresso ao Futuro*¹⁴⁷ *I* (1985), *II* (1989) e *III* (1990), de Robert Zemeckis.

¹⁴⁶ Isaac Asimov (1920-1962) foi um bioquímico e escritor de ficção científica, considerado um dos mestres da ficção científica, e conhecido pelos seus livros da série *Robots*, de contos e romances, como *I Robot* (1950) e *Bicentennial Man* (1976), adaptados depois ao cinema. (Gregersen, 2024a).

¹⁴⁷ *Back to the Future*, nome original em inglês, teve o guião e produção de Bob Gale, e a história foi adaptada e publicada em 3 livros, *Back to the Future I* (1985), de George Pipe, *Back to the Future II* (1990), de Craig Shaw Gardner, e *Back to the Future III* (1990), de Craig Shaw Gardner e Robert Gardner, tendo sido também publicados em português (*Regresso ao Futuro I, II e III*). (*Back to the Future*, s.d.).

Podemos aqui fazer um paralelo entre *Ezequiel*, o inventor, e o seu homónimo, *Ezequiel*, o profeta, da literatura cristã e judaica. *Ezequiel* (profeta) foi um sacerdote que profetizou por 22 anos, durante o século VI a.C., através de visões que teve, sobre a glória de Yahweh (Deus, em hebraico), durante o exílio do povo judeu na Babilónia, tal como consta no *Livro de Ezequiel*, e que se refletiram em sinais que aconteceram na sua própria vida (perda da esposa, como sinal da queda de Jerusalém), demonstrando que as ações de Deus são fortes e marcantes. A doutrina deste profeta tem, como núcleo, a renovação interior: é preciso criar, para si, um coração novo e um espírito novo (18:31); ou ainda, o próprio Deus dará “outro” coração, um coração “novo”, e infundirá, no homem, um espírito “novo” (11:19; 36:26) (Bíblia de Jerusalém, 2002).

Figura 43

Figurino da personagem Ezequiel (adulto), em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Em termos de figurino, *Ezequiel* (adulto) apresenta-se com uma casaca de veludo castanho-escuro, mais curta à frente, com botões dourados aplicados, e comprida atrás, aberta a meio tipo fraque, usa um colete vermelho com bordados dourados, camisa preta de manga comprida, calças de lã cinzentas, apertadas abaixo do joelho dentro de meias longas pretas, e sapatos pretos, conforme se pode observar na figura 43.

Como acessórios (adereços), apresenta uns óculos redondos de armação metálica dourada, um lenço de seda vermelho, preso com um alfinete modelo vitoriano (imagem em

relevo, branca, sobre fundo preto), e o relógio de bolso com corrente dourada, que Ana lhe havia dado antes da sua viagem para América, com o seu tio (vide figura 44). Um verdadeiro *dandy*¹⁴⁸ de estilo vitoriano.

Figura 44

Adereços da personagem Ezequiel (adulto): cartola preta, lenço vermelho usado ao pescoço, alfinete com figura branca em relevo sobre fundo preto (estilo vitoriano), óculos de armação redonda dourados, e relógio de bolso com corrente dourada



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

O velho *Ezequiel* surge na cena 6 – *O Velho Ezequiel, a oficina e os autómatos*, vestido com uma camisa da noite até aos pés, de manga comprida branca, e com um gorro de dormir rematado por uma borla, igualmente branco na cabeça (figurino típico da época), que lembra o da personagem avarenta *Ebenezer Scrooge*, a quem aparecem três fantasmas, Passado, Presente e Futuro, na noite de Natal, na história *Um Conto de Natal*¹⁴⁹, de Charles Dickens, conforme se pode observar na figura 45, à esquerda; nas cenas 9, 10, 11 e 12, *Ezequiel* usa uma camisa e calções abaixo do joelho, brancos, demonstrando um certo despojamento da personagem (vide figura 45, à direita), coincidente com os processos

¹⁴⁸ Costumava-se denominar de *dandy* (em inglês), ou um janota (em português), aquele indivíduo de bom gosto e excelente sentido estético, que trajava impecavelmente – fato completo, colete, cartola, lenço-, não sendo necessariamente de ascendência nobre. (Cambridge University Press, s.d.b).

¹⁴⁹ Tradução do título original em inglês, *A Christmas Carol* (1843), do romancista britânico *Charles Dickens* (1812-1870), um dos mais populares da época vitoriana, que igualmente escreveu outros livros bem conhecidos como *Oliver Twist* (1838), *Grandes Esperanças* (1861), e *David Copperfield* (1850). (Harper Collins, 2024).

pelos quais passa que o obrigam a depositar os medos e inseguranças. Lembra a roupa interior típica masculina da época vitoriana, e também a base do traje de vilão masculino madeirense.

Figura 45

Figurinos da personagem velho Ezequiel e Ezequiel (adulto), em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Ana é amiga de infância de *Ezequiel*, que se torna no seu grande amor, após se reencontrarem, quando este volta de viagem, da América:

[...] foi encontrada pela mãe de Ezequiel ainda bebé num cesto de palha, acompanhada somente por um relógio de bolso estragado. [...] é uma moça simples, que ama todas as coisas da vida, em especial as coisas aparentemente pequenas[,] mas que para ela são tão importantes. (Ezequiel, 2021)

O figurino de *Ana* na peça é composto por um vestido azul abaixo do joelho, com barra branca, uma blusa branca com uma grande gola de bico, com mangas de balão transparentes acima do cotovelo, laço vermelho ao pescoço, sapatos vermelhos e usa o cabelo apanhado, penteado atrás numa trança presa. Apresenta uma personalidade doce e

afável, especialmente com as crianças do orfanato ao lado da oficina de *Ezequiel* (que a visitam frequentemente por causa dos autómatos), e para a ouvir contar histórias. O seu figurino aparenta ter sido algo inspirado na personagem *Branca de Neve*¹⁵⁰, do filme de animação de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), de *Walt Disney*, e na personagem *Alice*, de *Alice no País das Maravilhas*¹⁵¹ (vide figura 46). Tem como adereços de cena uma cesta de palha com asa, com flores dentro, uma manta (ou xaile) branca, e um livro de capa azul-escura, com desenhos a branco, de onde lê para as crianças órfãs, quando estas visitam a oficina de *Ezequiel* (vide figura 47).

Figura 46

Personagem Ana, em *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, com o figurino que usa na cena 2 - O Encontro de um Amor e na cena 4 - Oficina de Ezequiel



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

¹⁵⁰ Primeiro filme de animação de longa-metragem, a cores, realizado por David Hand, e produzido pelos estúdios da Disney. O filme é baseado na história homónima dos irmãos Grimm, um conto clássico originário da tradição oral alemã, publicado entre 1812 e 1822, no livro “*Kinder-und Hausmärchen*” (“Contos Infantis e Populares”), onde se encontram outras fábulas. (Clube de Autores, s.d.; Porto Editora, s.d.e).

¹⁵¹ Personagem do livro *Alice in Wonderland* (*As aventuras de Alice no País das Maravilhas*, em português), publicado em 1865, da autoria escritor britânico Charles Lutwidge Dodgson, sob o pseudónimo de Lewis Carroll (1832-1898), que cai numa toca de coelho atrás de um coelho com um relógio de bolso, e perde-se num mundo imaginário e mágico. A história foi adaptada ao cinema no filme de animação da Disney, *Alice in Wonderland*, em 1951, sendo a sua 13.ª longa-metragem do género, e em 2010, foi realizada uma nova versão, com atores reais e cenários misturados com animação 3D, pelo realizador Tim Burton. (Porto Editora, s.d.b; DisneyWiki, s.d.).

Figura 47

Adereços de cena da personagem Ana, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena 12 – *Orvalho da Manhã*, Ana enverga um *body* branco e uma capa longa branca, semi-transparente, adequando-se a como a personagem se apresenta, uma memória (ou um anjo, ou espírito?) para *Ezequiel* (vide figura 48).

Figura 48

Personagem Ana, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, com o figurino que usa na cena 12 – Orvalho da Manhã



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Ezequiel (criança) é um menino sonhador, que desta tenra idade demonstra uma queda para as invenções, em parte inspirado pelo trabalho do seu pai, Simão, que era um criativo carpinteiro, saindo das suas mãos todo o tipo de objetos em madeira, e na oficina do qual passava os seus dias entretido, conforme consta na descrição da cena 3 – *A Sala dos Espelhos*, do guião literário de *Ezequiel* (vide apêndice I).

Ezequiel (criança): Uma criança sonhadora, que ama a natureza e os espelhos d[o] seu pai, consegue ver vida em tudo [à] sua volta. É levado para América [pelo] seu tio[,], [de] modo que ele pudesse ter uma vida melhor[,], e aprendesse as maravilhas deste novo mundo. Mas [d]o que ele mais sente saudade, é de correr pelos campos com Ana, [a] sua querida amiga de infância. (Associação de Bandolins da Madeira, 2021i)

Figura 49

Figurino da personagem Ezequiel Criança (à esquerda) e pormenor do mesmo (à direita), em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

O seu figurino é composto por uns calções (abaixo do joelho) de veludo azul-escuro, camisa de manga comprida branca, um colete com estampa quadriculada preta sobre fundo amarelo, meias vermelhas pelo joelho e botas bege; usa óculos redondos com aro metálico preto na cara, e na cabeça tem uma cartola preta com uma pluma amarela, cuja lateral tem um desenho a branco de um vórtice linear, que termina no topo da mesma, conforme se observa na figura 49. *Ezequiel* criança é a manifestação das memórias do inventor, já

velho, da sua infância, e aparece na peça no momento de abertura, antes da cena 1 – *Diário de Ezequiel*, com o seu barquinho de papel e o brinquedo autômato (presume-se construído pelo seu pai), e fruto da sua imaginação, na cena 7 – *O Quarto de Ezequiel*, quando parece ser puxado para dentro do vórtice, e na cena 8 – *O Jardim das Flores e um Mundo completamente novo*, no jardim com *Tiquit*, *Arya* e as criaturas mágicas.

Tiquit é o amigo imaginário de *Ezequiel*, desde a sua infância, e assemelha-se a um coelho, uma espécie de peluche gigante, de pêlo de cor azul-turquesa claro e cor-de-rosa, com orelhas gigantes (cujo interior é cor-de-rosa, também), e ao nível da sua caracterização apresenta-se com a face pintada com tonalidades entre o branco e o azul-turquesa claro, estando os olhos pintados de rosa forte e delineados a branco e preto (vide figura 50).

Figura 50

Figurino e caracterização da personagem Tiquit, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Esta personagem simboliza a inocência e a infância de *Ezequiel*, apresentando-se na peça como um conforto para ele, o seu melhor amigo, em todos os momentos, particularmente nos mais duros da sua vida, aparecendo geralmente quando este se vê confrontado com lembranças do passado, abraçando-o com as suas grandes orelhas, ao longo da história. No último suspiro do inventor (cena 12 – *Orvalho da Manhã*) é ele que, a par com a memória de *Ana*, está presente e conforta *Ezequiel*, facilitando o seu abandono

da vida terrena, do seu corpo e dos seus fardos, melhorando as condições da sua passagem para o outro lado, onde finalmente encontrará paz.

Tiquit é o guia espiritual de Ezequiel, a sua forma é o espelho da infância de Ez, quando ele brincava pelos campos e jardins, [...] com Ana. O sentimento de Tiquit por Ezequiel é muito grande [,] e existe uma ligação entre os dois muito forte. Essa ligação vem através de um forte sentimento de confiança [,] e gera a coragem necessária a Ezequiel [para] enfrentar as mais duras provas, o que lhe causa muita surpresa; ter uma sensação assim forte, vindo dessa estranha criatura [...]. (Associação de Bandolins da Madeira, 2021h)

Arya simboliza o espírito da Terra e da Natureza, puxando *Ezequiel* do seu embrenhamento num mundo imaginário, fruto de sonhos e memórias, para a realidade terrena.

O espírito da Terra e da Natureza [...] manifesta[-se] através de Arya. Ela não pretende ser, ela é! Ezequiel quando [contacta] com Arya, tem o confronto direto com as coisas terrenas que necessita depor. Ela é a luz e a sombra ao mesmo tempo. Ela é o caminho da metamorfose espiritual de Ezequiel. (Associação de Bandolins da Madeira, 2021g)

Figura 51

Figurinos de Arya, Espírito da Terra, interpretada por Flávia Reis, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. À esquerda, na Cena 8 – O Jardim das Flores e um mundo completamente novo, e à direita, na Cena 10 – Inferno



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Esta personagem apresenta-se em cena, em primeiro lugar, como um ser colorido fosforescente, etéreo e esvoaçante, com grandes asas transparentes e luminosas, à semelhança de uma grande libelinha ou borboleta¹⁵² (vide figura 51, à esquerda), ser esse que *Ezequiel criança* encontra no jardim das flores (na cena 8 - *O Jardim das Flores e um mundo completamente novo*), onde o inventor cai, após a entrada no vórtice, na Cena 7 – *O Quarto de Ezequiel*.

Na Cena 8 – *Inferno*, Arya assume outra forma fisicamente (mais sombria e pesada), desta vez envergando um figurino vermelho (vestido de alças abaixo do joelho), conforme se pode observar na figura 51, à direita, em clara alusão a algo infernal e abrasador que é o sítio para onde *Ezequiel* se viu transportado, mas “[...] não quente como numa visão católica de um lugar em chamas, mas como uma febre, um calor interno onde é confrontado com seus sentimentos de medo e julgamento a qual se habituara”, conforme é descrito nesta cena, no guião literário de *Ezequiel* (vide anexo H).

Dara, conforme a sua designação na peça, enquanto *Espírito da Luz*, apresenta-se como a personagem que simboliza a luz salvadora de *Ezequiel*, confrontando-o com o que este precisa de resolver dentro de si, mas também, guiando-o para fora da sua perdição, dos seus pensamentos negros, e da sombra, como acontece na cena 9 – *Cascata do Lago e Senhora do Lago*, e na cena 10 – *Inferno*, onde *Ezequiel* se confronta também com Arya, antes de *Dara*.

Dara é o espírito de luz que acompanha o caminho de Ezequiel, ela é o centro, o auxílio, a proteção, o pilar e o reflexo [deste], o que ele sente ela reflete, fazendo-o sentir as emoções que ele precisa viver, para encontrar o caminho da luz[,] e sair da sombra. Dara é a luz que cuida. (Associação de Bandolins da Madeira, 2021f)

¹⁵² A borboleta, segundo Chevalier & Gheerbrant (1982), assume diferentes simbolismos em diferentes culturas: na ocidental, é símbolo de leveza e inconstância, mas também de metamorfose (crisálida-borboleta); para os Astecas, é o símbolo da alma ou do sopro vital, saindo da boca do defunto, e brincando entre as flores representa a alma de um guerreiro caído. (Chevalier & Gheerbrant, 1982, pp. 126-127).

Figura 52

Figurino e caracterização da personagem Dara, Espírito da Luz, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

A personagem veste um vestido longo branco, semitransparente, com mangas longas, sendo caracterizada pela sua cara pálida, com pormenores a branco, em especial na zona das sobrancelhas, olhos, nariz e boca, e apresenta o cabelo penteado apanhado e entrançado, com ondas estruturadas, também pintado de branco (vide figura 52). Lembra a figura do Arcanjo Gabriel¹⁵³, como aparece no episódio *I am the messenger*, na mini-série americana *Angels in America* (2003), de Mike Nichols, interpretado por Emma Thompson, e no filme *Constantine* (2005), de Francis Laurence, interpretado por Tilda Swinton.

As personagens *Rickten* e *Claus*, os autómatos com características humanóides, criados por *Ezequiel* na sua oficina, são muito carinhosos e brincalhões, particularmente com as crianças do orfanato, que visitam constantemente a oficina de *Ezequiel*. Segundo a descrição dada no guião literário de *Ezequiel* (vide anexo H), na cena 4 – *A oficina de*

¹⁵³ O Arcanjo Gabriel, na religião cristã, é o espírito anunciador, que traz justiça e verdade, mas também amor e fraternidade. Segundo a tradição, os arcanjos são os mensageiros (em grego “archangélos”) de Deus das Boas Novas, nos ajudam a dar bom rumo e direção à nossa vida, nos dão compreensão e sabedoria. De acordo com a hierarquia angélica, os arcanjos são considerados os mensageiros principais de Deus, enquanto os anjos têm a função de guardar e proteger as pessoas individualmente. (Chevalier & Gheerbrant, 1982/1994, pp.71-72).

Ezequiel, estes eram “[...] dois autómatos dourados de uma beleza indiscreta”, no entanto, os seus figurinos e caracterização na peça foram adaptados pela figurinista, que optou por torná-los mais coloridos, revendo-se aqui alguma inspiração na estética dos figurinos de circo do século XIX. No entanto, essa coloração dourada mencionada é possível observar na imagem projetada na boca de cena, dos dois autómatos, no final da cena 9 – *Cascata do Lago e Senhora do Lago* (vide figura 53).

Figura 53

Final da cena 9 – Cascata do Lago e Senhora do Lago, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, onde se observam os dois autómatos dourados (à esquerda e à direita) na projeção secundária (tela de rede preta, colocada à boca de cena)



Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

Rickten é um gigante de pernas muito longas (na peça, o artista circense que o interpreta move-se sobre andas, com mais de 2 metros de altura), dando passadas largas cada vez que entra em cena, fazendo tremer o chão, e por baixo das quais se entretêm as crianças do orfanato, na oficina de *Ezequiel*.

Rickten foi o primeiro responsável pela fama de *Ezequiel*, [e] em cada feira que EZ o apresentava, a reação de maravilha do público era sempre muito sentida, em especial pelas crianças. Quando Rickten passava[,] a terra tremia, dad[a] [a] sua enorme estatura, mas dentro desse gigante gentil, vive um coração bondoso e muito carinhoso. (Associação de Bandolins da Madeira, 2021a)

Está vestido com umas calças largas e longas, sendo uma perna às riscas verticais, pretas e douradas, e a outra, às riscas horizontais amarelas e pretas, uma casaca longa de brocado estampado vermelha, tem uma risca dourada na lapela e botões dourados, uma camisa branca de manga comprida com aplicações bordadas na mesma cor no peito, um laço azul ao pescoço. Tem, na face, colocada uma máscara preta com engrenagens douradas, e usa uma cartola amarela/dourada/preta, com rebites metálicos dourados aplicados, que tem uma fita vermelha aplicada (também com rebites dourados), e uma pena azul, na cabeça. Está caracterizado com as cores vermelha, amarela e azul, na cara. (vide figura 54). A sua vestimenta lembra a dos apresentadores de circo de fins do século XIX, inícios do século XX.

Figura 54

Figurino (à direita) e adereços (à esquerda) da personagem Rickten, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Claus, o outro autómato, cujo ator que o interpreta usa umas andas com molas, por sua vez, lembra-nos um pouco a personagem *Chapeleiro Maluco* (ou *Chapeleiro Louco*),

da história *Alice no País das Maravilhas*¹⁵⁴, ao nível do seu figurino e caracterização/maquilhagem, que ajudam a definir a sua personalidade. Anda sempre aos saltos pela oficina de *Ezequiel*, apesar do seu peso, em brincadeira com as crianças e provocando/desafiando *Rickten*.

Claus é o primeiro autómato de Ezequiel com forma humana, adora brincar com os órfãos da oficina[,] e mesmo pesando 830kg[,] é muito ágil e consegue desafiar facilmente a gravidade. O problema de Claus é que não consegue dizer não a um desafio, e junto com as crianças, o leva por vezes a deixar a oficina de EZ completamente de cabeça para baixo [...]. (Associação de Bandolins da Madeira, 2021e)

Figura 55

Figurino (à direita) e pormenor do mesmo (à esquerda) da personagem Claus, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

¹⁵⁴ Personagem do livro de Lewis Carroll, *Alice In Wonderland* (1865), em inglês. É geralmente retratado como sendo um homem baixo, com uma cartola grande e uma carta colocada na faixa que o envolve, estando sempre acompanhado da Lebre de Março, um coelho falante. O Chapeleiro surge numa parte da história em que ele e a Lebre convidam Alice para beber chá. Foi interpretado pelo ator norte-americano Johnny Depp, na adaptação ao cinema pelo realizador Tim Burton, no filme *Alice in Wonderland* (2010). O nome “Chapeleiro Maluco” (*Mad Hatter*, em inglês) parece ter-se baseado na frase “Maluco por ser um chapeleiro” (*Mad to be a Hatter*, em inglês), visto que, antigamente, era utilizado mercúrio no processo de confecção de alguns chapéus, não sendo possível evitar a inalação desses vapores, e os chapeleiros frequentemente sofriam de intoxicação, causando problemas neurológicos, incluindo desordem na fala e visão distorcida; não era portanto incomum aos chapeleiros aparentarem serem perturbados e mentalmente confusos, e muitos morriam cedo, como resultado desta grave intoxicação. (Lowne & Bauer, s.d.).

Segundo o que pode observar na figura 55, veste umas calças largas e tufadas, às riscas azul escuro e laranja, colete dourado com grandes botões também dourados, com ombreiras roxas e plumas laranja/roxas, com uma faixa vertical roxa, onde está aplicado um objeto semi-esférico de cobertura transparente, que contém no seu interior diversas engrenagens douradas e dois corações metálicos dourados, camisa de mangas compridas tufadas, com impressão aos quadradinhos pequenos, brancos e laranja (*vichy*); na face tem uma máscara preta com engrenagens douradas aplicadas, como *Rickten*, e a sua cartola é colorida, com riscas vermelhas/violeta/amarelas e douradas verticais, com aplicação de rebites dourados, e plumas coloridas (verde, roxa, laranja e azul).

Os autómatos *Rickten* e *Claus* apresentam-se na peça como o símbolo mais representativo do génio construtivo do inventor *Ezequiel*, na sua procura de criar autómatos mecanizados, semelhantes a seres humanos. O fascínio humano por invenções mecânicas, capazes de realizar tarefas e imitar seres humanos, remonta à época clássica grega, onde na sua mitologia, o deus da forja, Hefesto, tinha ao seu serviço os Servos Dourados, e nos autómatos construídos por Heron de Alexandria, na época helenística (Ortiz, 2023; Alexandre, 2024). Quanto ao termo “robô”, esse surgiu em 1920, com a peça “R.U.R.” (*Rossum Universal Robots*), do escritor checo Karel Čapek, sendo derivada da palavra checa *Robota*, um termo que se traduz como “servidão” (Alexandre, 2024).

Como personagens secundárias (figurantes) na peça, temos as crianças órfãs, que vivem no orfanato situado ao lado da oficina de *Ezequiel*, e as criaturas mágicas do *Jardim das Flores* (que se assumem como insectos, abelhas?), ambas interpretadas por alunas de teatro da Associação Portal das Artes, sob a direção de Isabel Martins, e com direção coreográfica de Flávia Reis. Quanto aos figurinos destas personagens, no caso das crianças órfãs, estas envergam um vestido sem mangas abaixo do joelho, com peitilho branco, em diferentes tons do peito para baixo - vermelho, azul-turquesa, azul, cinzento, castanho, bege (vide figura 56). As criaturas do jardim das flores vestem camisola de manga comprida e *legging*, ambas pretas, sendo caracterizadas por manchas coloridas fosforescentes amarelas, verdes, rosa e vermelhas, na cara e na roupa, conforme se pode observar na figura 57. Esta opção do preto na base do figurino tem a ver diretamente com o *blending* no escuro - com a vídeo projeção e a luz nesta cena -, evidenciando os grafismos fosforescentes, parecendo que se movem sozinhos no ar.

Figura 56

Figurantes de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, com os seus figurinos da peça (órfãos da oficina de Ezequiel, na cena 4, com Ana



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 57

Figurantes de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, com os seus figurinos da peça, na cena 8, no Jardim das Flores, com Tiquit



Fonte: Fotografias da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

As crianças apresentam em cena um semblante sempre alegre, despreocupado, seja quando estão a brincar com os autómatos, na oficina de *Ezequiel* (na cena 4), ou quando estão a ouvir *Ana* a contar uma história, aí mais atentas e concentradas. Simbolizam a inocência e apresentam a despreocupação, típicas dessas idades.

Em termos de análise semiótica, é de indicar a simbologia de alguns elementos presentes na peça (especialmente na vídeo projeção), e as cores utilizadas em alguns dos figurinos, e que podemos fazer aqui alguns paralelos, com os seus significados simbólicos. Segundo Chevalier e Gheerbrant (1982/1994), no seu livro *Dicionário de Símbolos*, o branco simboliza paz, espiritualidade, pureza e limpeza, sendo também chamada “a cor da luz”, por conter todas as cores do espectro, e refletir a luz solar (Chevalier & Gheerbrant, 1982/1994, pp. 128-130). Observa-se este facto nas personagens *Ezequiel* (adulto) nos figurinos da cena 6 – *O Velho Ezequiel, a Oficina e os Autómatos*, e no figurino nas restantes cenas (9, 10, 11 e 12), em *Dara, Espírito da Luz*, nas cenas 9 e 10 (ações em relação a *Ezequiel*, e figurino), e em *Ana*, nas cenas 11 e 12 – *Ezequiel encontra Ana, onde o Céu encontra a Terra e Orvalho da Manhã*, quando esta aparece a *Ezequiel* como uma presença confortante, um anjo? salvador.

Relativamente à narrativa apresentada em *Ezequiel*, esta desenrola-se ao longo de doze cenas, sendo elas as seguintes: Cena 1 – *Diário de Ezequiel*; Cena 2 – *O encontro de um amor*; Cena 3 – *A Sala dos Espelhos*; Cena 4 – *A oficina de Ezequiel*; Cena 5 – *Quando uma chama se apaga*; Cena 6 – *O velho Ezequiel, a oficina e os autómatos*; Cena 7 – *O quarto de Ezequiel*; Cena 8 – *O Jardim das Flores e um mundo completamente novo*; Cena 9 – *Cascata do Lago e a Senhora do Lago*; Cena 10 – *Inferno*; Cena 11 – *Ezequiel encontra Ana, onde o céu encontra a terra*; e Cena 12 – *Orvalho da Manhã*, como consta no guião literário da peça (vide anexo H). Aqui procede-se à descrição das cenas, conforme apresentadas na peça, e segundo informações descritas no guião literário. No entanto, é de referir que existem algumas diferenças entre estes, e o que foi apresentado em palco no decorrer da peça.

A abertura do espetáculo começa com a entrada em cena de *Ezequiel* (criança), brincando com o seu barquinho de papel, parecendo chamar alguém, e eis que surge um triciclo, um brinquedo automático, a se movimentar sozinho, que o segue até ao outro lado, e desaparecem de cena (vide figura 58).

Figura 58

Abertura do espetáculo Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Ezequiel (criança) com o seu barquinho de papel na mão, a ser seguido pelo brinquedo automático



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 59

Cena 1 – O Diário de Ezequiel, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena 1, *Diário de Ezequiel*, apresenta-se o relato de *Ezequiel* (em voz-off, com o ator Fábio Ferro, que interpreta a personagem *Ezequiel* na peça), do diário do inventor, escrito durante a sua viagem marítima (vide figura 59), vindo da América a caminho de casa, para onde foi levado em criança por um tio, e onde aprendeu e desenvolveu a sua habilidade de construtor, relatando as memórias de tempos felizes com a sua mãe e o seu

pai, e com *Ana*, da qual tem imensas saudades, relembrando a sua promessa feita a ela, do seu regresso um dia.

Temos depois um *intermezzo*, onde *Dara, Espírito da Luz*, entra em cena, movimentando-se pelo palco em movimentos e lentos, e depois sai.

A cena 2, *O encontro de um amor*, começa com *Ana*, sentada num banco de jardim, com o seu cesto de vime com flores pousado a seu lado no chão, onde estão também o seu xaile e o livro azul. Começa a nevar, e *Ana* tira o seu xaile do cesto aos seus pés, e coloca-o sobre os ombros. Eis que surge *Ezequiel*, ao fundo à esquerda, no meio da penumbra, e começa a se dirigir para o pé de *Ana*. Pára, ficando a observá-la, indeciso se falava com ela ou não, mas ela apercebe-se da sua presença, e sorrindo levanta-se, dirigindo-se para ele, e ambos se abraçam emotivamente, por este reencontro (vide figura 60).

Figura 60

Cena 2 – O encontro de um amor, com as personagens Ezequiel e Ana, em *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena 3 - *A Sala dos Espelhos*, vemos *Dara, Espírito da Luz*, embrenhada na sua dança, e por vezes observamos a sua imagem refletida ao fundo, como se de espelhos suspensos se tratassem (vide figura 61). No guião literário da peça, esta cena supostamente deveria ser sobre *Ezequiel* e sobre a memória que este tinha do seu pai *Simão*, que era carpinteiro, e tinha construído uns espelhos, dos quais *Ezequiel* gostava muito (a não ser que seja uma metáfora, pela questão da imagem refletida).

Figura 61

Cena 3 – A Sala dos Espelhos, com Dara, Espírito da Luz, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

A cena 4 - *A oficina de Ezequiel*, abre com o autômato *Claus*, aos pulos de um lado para outro, brincando com as crianças do orfanato que existe ao lado da oficina (e que praticamente *Ezequiel* adoptou), e logo se lhe junta Rickten, dando grandes passadas dum lado a outro da oficina, e as crianças brincam passando por entre as suas altas pernas. Ao fundo, vêem-se as maquinarias da oficina, criadas por *Ezequiel* (vide figura 62).

Figura 62

Cena 4 – A Oficina de Ezequiel, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. As crianças órfãs brincando com os autômatos, Rickten e Claus



Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

Depois *Ezequiel* mostra-lhe as suas criações, e os autómatos *Rickten* e *Claus*, que quase parecem humanos, e que, entretanto, continuam a correr e brincar com as crianças, que passam muito do seu tempo aqui (vide figura 63).

Figura 63

Cena 4 – A Oficina de Ezequiel, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Ezequiel mostrando a oficina a Ana



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena 5 - *Quando uma chama se apaga*, assistimos aos dois autómatos (*Rickten* e *Claus*) em volta de uma grande caixa, que na frente tem engrenagens douradas e, quando estes abrem a tampa, emerge uma bailarina que dança ao som de uma música (vide figura 64). *Ezequiel* surge das sombras, atrás da caixa, e violentamente fecha a tampa da mesma, enquanto os autómatos se encolhem, receosos com o que ele poderá fazer, como se pode observar na figura 65.

Figura 64

Cena 5 - Quando uma chama se apaga, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Rickten (à esquerda), Claus (à direita), e a caixa de música com a bailarina, ao centro



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 65

Cena 5 - Quando uma chama se apaga, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Rickten (à esquerda), Claus (à direita), e Ezequiel sobre a caixa de música, ao centro



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na descrição desta cena no guião literário (vide anexo H), no entanto, apresenta-se uma explicação do porquê desta caixa ser-lhe incómoda – representa a memória de *Ana*, que, entretanto, havia falecido por causa de uma febre, e foi *Ezequiel* que a construiu para ela, quando se casaram. Falta também a menção ao desaparecimento do irmão dos inventos, Gael, que foi supostamente umas das razões pelas quais começou a ficar mais distante e perdido nos seus pensamentos, e não se apercebeu da doença de *Ana* a tempo de poder fazer algo para salvá-la.

A cena 6 - *O Velho Ezequiel, a oficina e os autómatos*, mostra *Ezequiel*, agora um velho solitário e carrancudo, sentado à mesa, onde está uma lanterna, que acende e leva consigo, para a Sala dos Espelhos, onde vai todas as noites, antes de ir dormir, dar corda ao carrilhão e ouvir a melodia que lhe lembra *Ana* (que morreu), imaginando-se a dançar com ela (vide figura 66) - segundo a descrição desta cena no guião literário, vide anexo H).

Figura 66

Cena 6 - O Velho Ezequiel, a oficina e os autómatos, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Em *O Quarto de Ezequiel* (cena 7), vemos *Ezequiel* (criança) surgir num meio de um grande turbilhão, para onde parece estar a ser puxado, lutando para se libertar deste, e entretanto, consegue, e cai no chão (vide figura 67). No guião literário da peça (vide anexo H), a descrição desta cena é muito mais complexa, falando sobre o quarto de *Ezequiel* (que

é pequeno, e tem um armário de roupa à beira da cama) e onde, nas paredes, se encontram vários objetos com os quais *Ezequiel* sente ligação (como relógios, animais autômatos da altura das crianças do orfanato, e o relógio de *Ana*, ao lado da cabeceira, que deixou de funcionar quando esta faleceu). A descrição do vórtice inicia-se com *Ezequiel*, que está na cama, aperceber-se de uma luz que começa a ficar intensa por baixo desta, e vê-se de repente catapultado para o meio de um turbilhão, onde vários objetos (mesas, relógios, armários) começam a vir na sua direção, e ele tenta ir se desviando.

Figura 67

Cena 7 – O Quarto de Ezequiel, com Ezequiel (criança), em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena 8 – *O Jardim das Flores e um Mundo completamente Novo*, *Ezequiel* (criança) acorda com *Tiquit* do seu lado, e de repente, apercebe-se que está num jardim fantástico, povoado de estranhas criaturas fosforescentes e luminosas à sua volta, surgindo uma criatura alada com grandes asas luminosas, que brinca à sua volta (vide figura 68).

Figura 68

Cena 8 – O Jardim das Flores e um mundo completamente novo, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Arya (Espírito da Terra), Ezequiel (criança) e figurantes



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

No fim da cena, *Tiquit* e *Ezequiel* (criança) observam uma rosa gigante que nasce ao fundo deste jardim (vide figura 69) - e que segundo o guião literário (vide anexo H), representa o amor da sua mãe.

Figura 69

Final da cena 8 – O Jardim das Flores e um mundo completamente novo, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Tiquit e a rosa vermelha



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 70

Cena 9 – Cascata do Lago e Senhora do Lago, com a personagem Dara, Espírito da Luz, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena 9 – *Cascata do Lago e Senhora do Lago*, após o jardim, *Ezequiel*, de novo adulto, dá consigo num lugar que tem uma cascata, onde encontra *Dara, Espírito da Luz*, o seu espírito protetor a quem geralmente se apoia em relação às suas inseguranças e medos, e que o conduz para o caminho que ele tem de percorrer (vide figura 70). *Ezequiel* segue em frente e depara-se com uma enorme máquina, que vai manipulando para encaixar as peças soltas, e, quando a última se encaixa, esta modifica-se, mostrando as caras dos seus velhos autómatos dourados, *Rickten* e *Claus* (vide figura 71), a estrutura abre-se, e *Ezequiel* vê-se mergulhado num espaço vazio e quente.

Figura 71

Final da cena 9 – Cascata do Lago e Senhora do Lago, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, onde se observam os dois autómatos dourados (à esquerda e à direita)

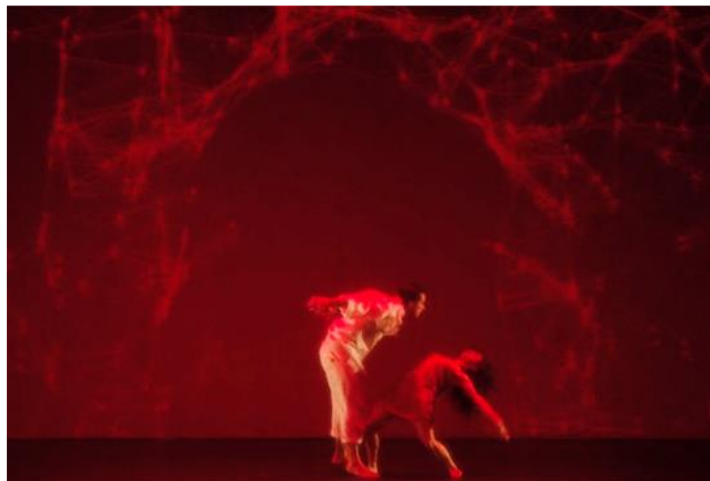


Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena 10 – *Inferno*, *Ezequiel* acorda num lugar inundado de luz vermelha, parecendo que este está num lugar quente, num inferno interno, e assiste-se ao confronto com a culpa e arrependimento que *Ezequiel* sente em relação ao seu passado, especialmente por causa de *Ana* (da sua perda), com *Arya*, libertando-se aos poucos desses sentimentos (vide figura 72), dando-se depois a sua metamorfose espiritual com o confronto com *Dara* (vide figura 73). Nesta cena do guião literário (vide anexo H) fala-se de um irmão de *Ezequiel*, *Gael*, que desapareceu (não aparece menção na peça), e que é aqui que ele vem a descobrir que foi por sua culpa que ele desapareceu.

Figura 72

Cena 10 – Inferno, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Confronto entre Arya, Espírito da Terra, e Ezequiel



Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 73

Cena 10 – Inferno, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Confronto entre Dara, Espírito da Luz, e Ezequiel



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena 11 - *Ezequiel encontra Ana, onde o céu encontra a terra*, após o confronto com Arya e Dara, Ezequiel encontra-se exausto, sente-se perdido, mas, ao tocar e pegar no relógio de Ana, que está no seu bolso, sente a sua presença a seu lado, confortando-o (vide figura 74).

Figura 74

Cena 11 - Ezequiel encontra Ana, onde o céu encontra a terra, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 75

Cena 12 – Orvalho da Manhã, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Ana (à esquerda), Ezequiel (ao centro) e Tiquit (à direita)



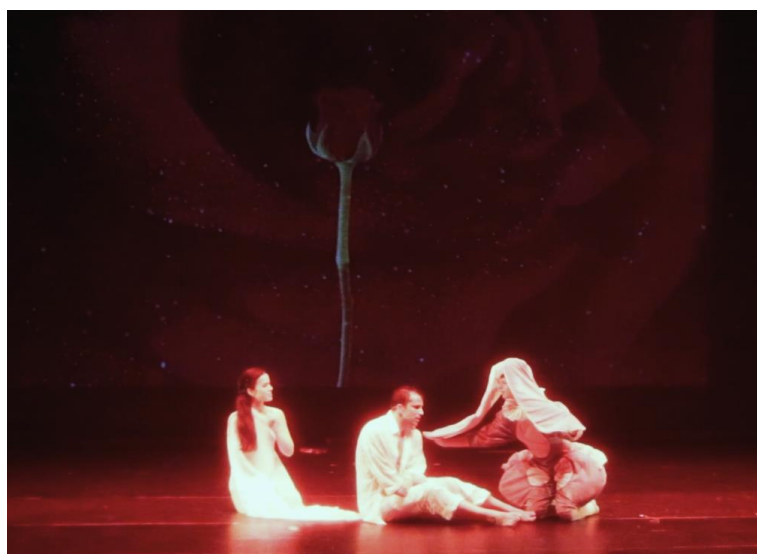
Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Na cena final, *Orvalho da Manhã*, vemos *Ezequiel* sentado no chão, pernas estendidas para a frente, aparentando estar exausto, desistente, com *Ana* a seu lado, e surge *Tiquit*, para o consolar. Aqui há a interpretação da canção *Falling Rain* (“Orvalho da

Manhã”), por *Ezequiel* e *Tiquit* (vide figura 75). Ao fundo, vê-se a projeção de uma grande rosa vermelha, em grande plano, que se transmuta no fim para uma rosa semelhante à que ele havia visto no jardim, que lhe lembrava a sua mãe (vide figura 76). *Ezequiel* despede-se de *Tiquit*, e encontra a paz.

Figura 76

Final da cena 12 – Orvalho da manhã, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Ana (à esquerda), Ezequiel (ao centro), e Tiquit (à direita), com a rosa vermelha projetada ao fundo



Nota: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

A história de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, passada nos finais do século XIX e inícios do século XX, com claras referências à estética *Steampunk* e época vitoriana, apresenta-se como sendo a viagem imaginária desse inventor engenhoso, povoada pelas memórias da sua vida, mas também por sonhos/alucinações e fantasmas do passado. Memórias de si mesmo, enquanto criança e adulto, memórias daqueles que fizeram parte da sua vida, como *Ana*, os autómatos por si construídos, *Rickten* e *Claus*, e as crianças órfãs, e personagens imaginadas como *Tiquit*, *Dara*, *Espírito da Luz* e *Arya*, *Espírito da Terra*, contendo alusões (tanto fisicamente como psicologicamente) a figuras de literatura consagrada, como *Alice* e o *Chapeleiro Maluco*, de *Alice no País das Maravilhas* (Lewis Carroll), *Branca de Neve* (Irmãos Grimm), inventores fantásticos da literatura do século XIX, adaptadas ao cinema, ou até mesmo, outras, já no século XX, como a personagem

Doctor Emmet Brown (Doc Brown), na trilogia fílmica *Regresso ao Futuro*, de Robert Zemeckis, e robôs humanóides e autómatos, como no filme *Metropolis*, de Fritz Lang, ou no *Homem Bicentenário*, de Cris Columbus, baseado na obra homónima de Isaac Asimov.

5.3 Trabalho colaborativo, hibridez e transdisciplinaridade, em Ezequiel

Segundo Luís Alberto de Abreu (2003), no seu artigo *Processo colaborativo: Relato e reflexões sobre uma experiência de criação*, o processo colaborativo (ou trabalho colaborativo) no teatro contemporâneo, é inerente à experiência e ao processo de criação de uma peça, visto que diversas áreas artísticas têm de trabalhar em conjunto, em diálogo, para a sua concretização em cena. Este processo deriva da chamada *criação coletiva*, uma forma de construção experimental do espetáculo teatral, difundida e praticada na década de 70 do século XX, na Europa, Estados Unidos da América, e na América Latina, cacterizando-se pela:

[...] participação ampla de todos os integrantes do grupo [,] na criação do espetáculo[,], [onde] todos [apresentavam] propostas c[é]nicas, escreviam, improvisavam figurinos, discutiam id[e]ias de luz e cenário, [...] pensavam coletivamente a construção do espetáculo[,], dentro de um regime de liberdade irrestrita e mútua interferência. (Abreu, 2003, p. 47).

Já nos anos 80, o processo passa por uma reformulação, tornando-se mais organizado, onde “[...] o diretor [assume] de vez o papel de condutor do processo da criação teatral, substituindo, muitas vezes, o dramaturgo como [condutor] das ações e pensador do corpo de valores éticos e estéticos do espetáculo” (Abreu, 2003, p. 3). Não obstante este facto, Abreu defende que:

O processo colaborativo é dialógico, por definição. Isso significa que a confrontação[,], e o [surgir]de novas [ideias], sugestões e críticas[,], não só fazem parte de seu *modus operandi*[,], como são os motores [do] seu desenvolvimento. Isso faz do processo colaborativo[,], uma relação criativa baseada em múltiplas interferências. (Abreu, 2003, p. 8)

Teresa Norton Dias (2021), na sua tese de doutoramento intitulada ‘*Criatividade participativa*’ intercultural: o processo de criação no *Tanztheater* de Pina Bausch, refere-

se ao processo criativo e colaborativo da coreógrafa Pina Bausch, nas suas obras, como “criatividade participativa”, tendo em conta que estas resultam de um processo colaborativo (em co-criação ativa) e participativo (no espetáculo) entre a coreógrafa e os bailarinos, e intercultural, pelos elementos serem de várias nacionalidades.

A este processo colaborativo, no caso de *Ezequiel*, também se pode referir como sendo caracterizado por uma “criatividade participativa” (Norton-Dias, 2021), pelo menos no que concerne ao papel ativo do seu diretor artístico, produtora e coreógrafa, visto participarem também como elementos ativos em cena - como músico/*backing vocals*, *backing vocals* e *performer*, respetivamente.

Segundo Bertolt Brecht¹⁵⁵ (citado por Pavis, 2008), o teatro, na sua realização cénica, é uma arte de criação coletiva (que reúne técnicas e linguagens distintas), e, consequentemente “[a] fábula é explicitada, construída e exposta pelo teatro inteiro, pelos atores, cenógrafos, [maquilhadores], figurinistas, músicos[,] e coreógrafos. Todos se inserem [na] sua arte na empresa comum, sem, no entanto, abrirem mão [da] sua independência” (Pavis, 2008, p. 80). Pavis, no seu livro *Dicionário do Teatro*, indica que para Brecht, o trabalho coletivo definia-se como socialização do saber. No entanto, para este autor, pode ser considerada também como:

[...] a colocação em discursos de sistemas significantes de enunciação cénica: a encenação não apresenta mais a palavra de um autor [...], [mas sim] a marca mais ou menos visível e assumida da palavra coletiva. Passa-se assim da noção sociológica de criação coletiva[,] à noção estética de coletivo de criação, de coletividade do sentido[,] e do sujeito do enunciado teatral. (Pavis, 2008, p. 80)

Pode-se, igualmente, falar de hibridez, uma vez que a intervenção da ciência e da tecnologia no processo criativo e artístico é parte essencial para a sua prossecução, enquanto obra de teatro musical, com cenarização digital, ou obra de teatro-tecnologia (Pimenta, 2022).

A transdisciplinaridade existe, por isso, inevitavelmente neste processo de criação, produção e apresentação da obra, na medida em que acolhe diversas áreas disciplinares,

¹⁵⁵ Bertolt Brecht (1898-1956) foi um importante dramaturgo, poeta e encenador alemão do século XX, tendo os seus trabalhos artísticos e teóricos influenciado profundamente o teatro contemporâneo, tornando-o mundialmente conhecido a partir das apresentações da sua companhia, o *Berliner Ensemble*, realizadas em Paris, durante os anos 1954 e 1955. (Encyclopaedia Britannica, 2024).

que se interligam e comunicam para formar um todo, artística (pluri- teatro, dança, *performance*, música) e tecnologicamente (pluri- multimédia, som, luz), apresentando-se, por essa razão, também como uma obra de teatro em campo expandido. É precisamente o que propõe Basarab Nicolescu (1999), no seu livro *O Manifesto da Transdisciplinaridade*, segundo o que nos diz Sheila Santos Cunha (2003):

[...] estar-se, ao mesmo tempo no campo disciplinar, entre as diversas disciplinas e ir além delas, procurando-se a compreensão por meio da unidade do conhecimento, formado pela inter[-], pluri[-], dis[-] e transdisciplinaridade, o que ultrapassa o pensamento clássico. A transdisciplinaridade vem, então, complementar a pesquisa pluri e interdisciplinar[,] de modo a abarcar os vários níveis de realidade (multidimensional)[,] tendo, além desta característica, a lógica do terceiro incluído e a complexidade como sustentáculos da sua metodologia de pesquisa. (Cunha, 2003, p. 2)

Segundo Norberto Cruz, assim como de acordo com o relato dos próprios elementos da equipa artística e técnica de *Ezequiel*, resultante dos inquéritos por entrevista por nós conduzidos, o processo de construção colaborativa da peça, passou, numa primeira instância, pela apresentação dos pontos-chave da narrativa (incluindo o guião literário, dividido em cenas) pelo diretor artístico aos elementos da equipa artística e técnica, tendo estes depois passado por um processo de reflexão e construção a solo, e/ou em co-autoria com o diretor artístico, e igualmente com as outras áreas intervenientes, dependendo da necessidade. A esta primeira parte do processo colaborativo juntou-se depois o trabalho desenvolvido por cada área específica – o dos atores, bailarinos, figurantes, cenógrafos, músicos, figurinista, costureiras, maquilhadora, desenhador de imagem, desenhador de luz, e técnico multimédia (em relação à vídeo-projeção), contando ainda, com o contributo da linguagem dos próprios artistas/intérpretes intervenientes, na construção das suas personagens (que inclui os perfis, as jornadas, e os arcos destas).

Na publicação feita pelo Teatro Municipal Baltazar Dias, a 19 de dezembro de 2021, na sua página do *Facebook*, o trabalho colaborativo inerente à criação e apresentação de *Ezequiel* é descrito da seguinte forma:

Além do que se vê em palco, há um conjunto de profissionais que fazem o espetáculo acontecer. É preciso muito mais do que aquilo que parece ou até do que se vê, e às vezes muito mais do que se consegue imaginar. [...] tivemos em

palco um elenco de atores. Fora do campo de visão da assistência, nas laterais do palco, um conjunto de músicos tocavam ao vivo. Na plateia, os técnicos sincronizam as luzes e o som do espetáculo. Numa das varandas do palco, um bombeiro fez o jovem Ezequiel "voar"[.] através de cordas de aço. Junto aos camarins, a diretora de cena marca o tempo e dá indicações da entrada em cena. Nos camarins, pessoas auxiliam na maquilhagem, figurinos e cabelos. Antes de chegarmos até aqui, o Norberto criou todo o espetáculo e pensou na música. O Turnino Caires construiu as imagens e criou o sistema imersivo que vimos durante o espetáculo. A Isabel Martins dirigiu os atores nos ensaios[,] e a Lidianne Dualibi e a Inês Morgado articularam tudo através do trabalho de produção. Um espetáculo é feito por muitas pessoas além dos actores que se vêem em cena, e depende de muitos trabalhos combinados. (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2021e)

Esta descrição confirma o processo colaborativo, tanto inter- como transdisciplinar, que se pode observar em *Ezequiel*.

5.4 As linguagens artísticas e de multimédia: a imagem gráfica, a interatividade e a imersividade, visual e sonora

Como se vem observando ao longo deste trabalho, *Ezequiel* integra várias linguagens artísticas, que transdisciplinarmente se unem à tecnologia, particularmente à multimédia (visual e interativa) e à sonoplastia (som 3D/*surround*), de modo a tentar proporcionar uma experiência com características imersivas, ao público que teve a oportunidade de assistir ao espetáculo.

A interatividade entre personagens e projeção vídeo (*video-mapping*, mais especificamente) só existe efetivamente na cena 9 – *Cascata do Lago e Senhora do Lago*, e na cena 10 – *Inferno*, com a personagem *Dara*, e é simulada pela personagem *Ezequiel* adulto no final da cena 9, quando parece interagir com as engrenagens da grande máquina que lhe aparece em frente.

Uma outra possibilidade, em termos de interatividade (neste caso, com o público), poderia ser na cena de abertura, quando vemos *Ezequiel* criança brincando com o barquinho de papel, e depois é seguido pelo triciclo, e sai de cena. Visto ser uma memória, poderia surgir *Ezequiel* adulto, do lado da entrada da sala, e passar pelo público, dirigindo-se ao pé da boca de cena e parar, observando, como se tivesse a ver essa memória de si

próprio enquanto criança.

A direção de imagem e multimédia de *Ezequiel* esteve a cargo do designer Turnino Caires, que é o responsável pela imagem gráfica de todos os eventos e produções da Associação de Bandolins da Madeira, nos últimos anos. O seu processo de criação para a peça foi explorado e apresentado de forma desconstruída na exposição *Norberto Cruz, a caminho de Ezequiel* (2021), inaugurada a 14 de maio de 2021, na Galeria Espaçomar, na Escola Básica e Secundária Gonçalves Zarco (Funchal), onde esteve patente durante três meses. Alunos, professores, encarregados de educação e visitantes externos ao estabelecimento, tiveram a oportunidade de ficar a conhecer um pouco melhor todo o processo de 20 anos de criação de *Ezequiel*, de Norberto Cruz e, por detrás da criação, dos vários aspetos da peça (Franco, 2021; JM-Madeira, 2021).

Figura 77

Exposição Norberto Cruz, a caminho de Ezequiel (2021), no átrio principal do Teatro Municipal Baltazar Dias (16 a 19 de dezembro de 2021)



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

A exposição foi reposta no átrio principal do Teatro Municipal Baltazar Dias, durante a segunda apresentação de *Ezequiel*, entre 16 e 19 de dezembro de 2021 (vide figura 77). Esta reposição possibilitou ao público que assistiu à peça, antes ou depois, conhecer um pouco mais sobre o processo criativo por detrás de *Ezequiel*, especialmente na construção

da imagem gráfica, das personagens, dos vídeos, e da cenarização, que complementam e caracterizam a história.

Figura 78

Imagem gráfica de introdução do vídeo de créditos finais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de *Facebook* de Turnino Caires.

É clara, logo à partida, a sua inspiração numa estética *Steampunk*, tendo em conta o esquema cromático¹⁵⁶ (azuis, verdes, amarelos, laranjas, escala de cinzas, branco, negro, apresentando grande contraste) e os elementos (como as engrenagens) utilizados na construção de toda a imagem gráfica, impressa e digital, de *Ezequiel* - tela vertical para colocar no exterior do TMBD, cartaz (vide figura 89, anexo I), flyer A5, desdobrável impresso (vide anexo B), imagens gráficas das personagens, publicações no *Facebook* -, incluindo a imagem gráfica apresentada no vídeo de créditos finais da peça (que também aparece no desdobrável), conforme se pode observar na figura 78, e nas restantes figuras (90 a 97), constantes no anexo J (Caires, 2022a, 2022b), e cénica (imagem da vídeo-projeção), bem como nos figurinos de algumas personagens, como já mencionado (*Ezequiel* adulto e criança, autómatos), e pela descrição dos cenários digitais que são apresentados em cada cena da peça, (conforme o guião literário da mesma) a sua

¹⁵⁶ Também observável na figura 77.

inspiração numa estética *Steampunk*, que se enquadra perfeitamente na história de *Ezequiel* (um inventor da viragem do século XIX, para o século XX, cuja oficina está repleta de engrenagens e máquinas a vapor).

O *Steampunk* caracteriza-se como sendo um movimento de ficção científica revivalista, apresentando distopias futuristas, ou seja, tem a sua inspiração para o presente no passado - na revolução industrial do século XIX -, e não no futuro, e, como o próprio nome indica – *steam* (em inglês), que se traduz em vapor (em português) -, alia elementos mecânicos que nos remetem para a industrialização da época, como engrenagens, correntes, máquinas a vapor, e, nos trajes, o estilo vitoriano¹⁵⁷ colonial, também característico da época - mas geralmente adornados com pormenores *vintage* de estilo *steampunk*, como engrenagens metálicas, correntes metálicas, ou elementos mecanizados a vapor (Costa, 2013; Vandemeer & Vandemeer, 2010).

É um dos subgéneros mais explorados na ficção científica, a par com robôs (ou andróides), e com vida alienígena, tanto no cinema como na literatura, facto que se pode observar em filmes como *Wild Wild West* (1999), *A Máquina do Tempo* (2002), *Liga de Cavaleiros Extraordinários* (2003), *Van Helsing* (2004), *A Bússola Dourada* (2007), e, mais recentemente, em *Máquinas Mortais* (2018), por exemplo. Na literatura, passaram a estar incluídos sob essa designação, escritores como o francês Julio Verne (considerado o pai do *Steampunk*, devido a obras como *20.000 Léguas Submarinas* - 1870, e *Viagem ao Centro da Terra* - 1864), e dos britânicos H.G. Wells (com *A Máquina do Tempo* - 1895), e Mary Shelley (com *Frankenstein* - 1818), por exemplo, facto que deveu-se às suas narrativas passarem-se no século XIX, apresentando como personagem principal um inventor genial (Ramos, 2016; Chaves, 2018; Vandermeer & Chambers, 2011). Os figurinos das personagens *steampunk* também seguem o mesmo padrão - os trajes são de estilo vitoriano, mas geralmente apresentam outros pormenores *vintage*, como engrenagens metálicas, correntes metálicas, ou elementos mecanizados a vapor (Chaves, 2018; Pegoraro, 2014; Vandemeer & Chambers, 2011).

É o que podemos observar nos elementos utilizados na composição visual da cenarização projetada, que define o espaço da oficina do inventor *Ezequiel*, com as suas

¹⁵⁷ Estilo de moda do século XIX, consiste nas várias modas e tendências da cultura britânica que surgiram e se desenvolveram no Reino Unido, e no Império Britânico, ao longo da era vitoriana (nome atribuído devido a Rainha Vitória, monarca reinante na época), aproximadamente de 1837 a 1901.

engrenagens e maquinarias a vapor, e os autômatos, como se pode observar na figura 79 (cena 4 – *A Oficina de Ezequiel*) e na figura 80 (final da cena 9 – *Cascata do Lago e a Senhora do Lago*).

Figura 79

Cena 4 – A Oficina de Ezequiel, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Vídeo-projeção das engrenagens mecânicas, simulando a maquinaria que o inventor construiu na sua oficina



Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 80

Final da cena 9 – Cascata do Lago e Senhora do Lago, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz. Ezequiel a interagir com as engrenagens da máquina



Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

O desdobrável de *Ezequiel*, que foi entregue à entrada da peça ao público, nas cinco sessões, apresenta na capa a aplicação de uma pequena engrenagem, com a sigla EZ recortada, e predomina, em termos de esquema cromático, o uso de verdes e azuis, aliado ao preto, com texto a branco (vide figura 85, anexo B).

Aqui analisa-se a peça segundo os seguintes pontos do *Questionário Pavis*: 2. Cenografia; 3. Sistema de Iluminação; 7. Função da música, do barulho, do silêncio; 11. O espectador (Pavis, 2003, pp. 33-34). Relativamente à cenografia, teve-se em consideração os seguintes pontos:

- a. Formas do espaço urbano, arquitetural, cénico, gestual.
 - b. Relação entre espaço do público e espaço da representação.
 - c. Princípios da estruturação do espaço: 1. Função dramaturgica do espaço [cénico] e d[a] sua ocupação. 2. Relação do mostrado e do escondido. 3. Ligação entre o espaço utilizado e a ficção do texto dramático encenado. 4. Relação do explícito e do velado. 5. Como evolui a cenografia? A que correspondem suas transformações?
 - d. Sistemas das cores, das formas, das matérias: suas conotações.
- (Pavis, 2003, p. 33)

A cenografia evolui e muda de cena para cena, tanto a nível de projeções, como de elementos cénicos em palco, o que permite a percepção de mudança de cena, e o evoluir da história. Como já mencionado anteriormente, o espaço cénico em *Ezequiel*, particularmente na cena 4 – *A oficina de Ezequiel* e final da cena 9 – *Cascata do Lago e Senhora do Lago*, inspira-se claramente numa estética *Steampunk*, devido à presença de engrenagens mecânicas e alusão a máquinas de vapor, na componente cénica que define o espaço da sua oficina, em cena.

Em termos de esquemas cromáticos e suas conotações, no geral, temos ambientes mais ou menos vazios, soturnos, escuros, observável por exemplo em *Quando uma Chama se Apaga* (cena 5), onde só temos a caixa de música com a bailarina em cena, e um *spot* de luz branca sobre ela, e em *O Velho Ezequiel, A Oficina e os Autómatos* (cena 6), uma mesa e uma cadeira, e também um *spot* de luz branca sobre estes, parecendo refletir a disposição do próprio inventor, que desde a morte de *Ana* fechou-se para o mundo, e perdeu-se nas suas memórias. Existe predominância de tons azuis na cena 9 – *Cascata do Lago e*

Senhora do Lago, e de vermelhos, na cena 10 – *Inferno*, e na cena final, *Orvalho da Manhã*, e na cena final, *Orvalho da Manhã* (cena 12), correspondendo às conotações visuais e sensoriais de cascata-água-frio; fogo-quente-inferno; rosa vermelha-quente-amor. Segundo Chevalier e Gheerbrant (1982/1994), a cor azul significa fé, espiritualidade, paz, tranquilidade, verdade, associando-se ao céu, à água e ao frio (ibidem, pp. 105-107); por sua vez, a água considerada um símbolo sagrado na maioria das religiões, incluindo o hinduísmo, cristianismo, judaísmo, islamismo, xintoísmo, xamanismo e Wicca, e simboliza pureza e limpeza (ibidem, pp. 41-46). Atribui-se à cor vermelha, uma cor quente, múltiplas simbologias, podendo significar paixão, ira, desejo, raiva, calor e amor (ibidem, pp. 686-687); o fogo simboliza purificação, mas também simboliza a vida, o conhecimento intuitivo, a iluminação, a paixão, o espírito (ibidem, pp. 331-333). A rosa, na religião greco-romana, simboliza a deusa Afrodite, ou seja, o amor; já na Cristandade, simboliza a Virgem Maria, e na literatura, tem sentido alegórico, como no poema de *William Blake*, *The Sick Rose*, símbolo de amor e paixão (ibidem, pp. 575-576).

A cena 4 – *A Oficina de Ezequiel*, apresenta-se multicolorida, assim como a cena 8 – *O Jardim das Flores e Um Mundo Completamente Novo*, tanto em termo de cenário projetado, como nos figurinos dos intérpretes e na luz da cena.

Em relação ao sistema de iluminação, a análise foca-se nos seguintes pontos: “Natureza, ligação com a ficção, com a representação, com o ator” (Pavis, 2003, p. 33) e “Efeitos sobre a recepção do espetáculo” (ibidem). Segundo Pavis (2003) e Pimenta (2022), a iluminação e o desenho de luz de uma peça são elementos essenciais para a criação dos espaços em cena, assim como na representação, visto que “[...] ela [a iluminação] a faz existir visualmente, além de relacionar e colorir os elementos visuais (espaço, cenografia, figurino, ator, maquiagem), conferindo a eles uma certa atmosfera” (Pavis. 2003, p. 179), sendo por isso essencial o papel desempenhado pelo desenhador de luz, que no decorrer do século XX adquire gradualmente “[...] um estatuto de criador, trabalhando em estreita colaboração com o encenador, na criação dos ambientes dos espetáculos” (Pimenta, 2022, pp. 59-62).

O palco do Teatro Municipal Baltazar Dias, segundo o seu *Rider Técnico de 2021*, apresenta um sistema de iluminação fixo, que inclui projetores e *dimmers*, (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2021a). Não foi possível obter informações detalhadas sobre o

desenho de luz da peça, junto ao seu autor, portanto procederemos a uma análise do nosso ponto de vista, tendo em conta o observado durante a peça. Aparenta ter sido conceptualizado e realizado tendo em conta a existência da vídeo projeção cénica, projetada na tela ao fundo do palco e na boca de cena (esta em certos momentos), o que implica à partida, uma certa obscuridade em palco, e a suavização da luz ambiente, quando ela existe, de modo a não quebrar a vividez e qualidade das imagens/vídeos projetados, do lado do público. Quando existem projeções, a luz ou é difusa, a nível ambiente, ou pintada sobre os intérpretes, de forma suave, ou é utilizado um *spot* sobre a personagem, para dar ênfase a esta, como se pode observar, por exemplo, com a personagem *Ana*, enquanto esta está sentada no banco, estando o resto do espaço escuro, na cena 2 – *Encontro de um Amor*, ou com o velho *Ezequiel*, sentado na cadeira à mesa, na cena 6 – *O Velho Ezequiel, a Oficina e os Autómatos*. Os projetores de iluminação frontal da sala, do lado da plateia, foram apagados após a entrada do público, e mantiveram-se desligados durante todo o espetáculo, de modo a não interferir visualmente com a luz de palco, e com as vídeo-projeções.

No entanto, a recepção visual e sonora do espetáculo poderia ter sido melhor, existem momentos em que a luz *spot* é muito forte, “queimando” a cena (e dificultando inclusive a captação fotográfica e de vídeo da peça), e outros momentos em que se calhar deveria haver outro tipo de luz

No que concerne à análise da função que a música/barulhos/silêncio assumem em *Ezequiel*, segundo Pavis, tendo em conta a sua “Natureza e características: relação com a fábula, com a dicção” (Pavis, 2003, p. 34) e “Em que momentos intervêm? Consequências para o resto da representação” (ibidem). A música, dentro de um espetáculo, detém um estatuto único, como afirmou Richard Wagner (citado por Appia, 1983), “[...] ali onde as outras artes dizem: isto significa, a música diz: isto é.” (Appia, 1983, p. 13) (Pavis, 2003, p. 130).

Assim sendo, a música, bem como os ruídos/sons e os momentos (breves) de silêncio, é um dos aspectos fulcrais da peça, de interligação entre a história, a interpretação dos atores e *performers*, e a cenarização apresentada ao longo das cenas, visto não existirem falas ao longo de toda a narrativa encenada, excepto a *voz-off* na primeira cena (como já mencionado anteriormente). Ela ajuda a estabelecer o ritmo e as sequências da

ação da história e do elenco em palco, das mudanças de cena, amplifica o impacto visual do cenário projetado, e dá a exaltação para o público dos estados emocionais pelos quais as personagens, especialmente *Ezequiel*, passam. Assim nos diz Pavis (2003), ao afirmar que a música num espetáculo teatral “[...] tem uma função ora integrativa, ora desintegrativa para o espetáculo[,] e [para] o ego das personagens.” (Pavis, 2003, p.133), portanto “Influencia [a] nossa percepção global, [...] cria uma atmosfera que nos torna particularmente receptivos à representação. É como uma luz da alma que desperta em nós.” (Pavis, 2003, p. 130).

Em termos de localização, a música do espetáculo provém do sistema de som de sala fixo que existe no TMBD, montado em ambas as laterais da boca de cena, na vertical (Teatro Municipal Baltazar Dias, 2021a), e de 16 colunas extra, em sistema stereo, estrategicamente colocadas e distribuídas nos corredores de acesso dos três andares, onde estão os camarotes, pelo engenheiro de som da peça, de modo a conseguir proporcionar a tão pretendida sensação de som *surround* (envolvente) no público, pelo diretor artístico, para uma maior imersividade.

A composição musical, toda ela original, criada especificamente para *Ezequiel*, por Norberto Cruz, foi tocada ao vivo durante o espetáculo, por três músicos, e contou com três intérpretes vocais (*backing vocals*), também ao vivo – um masculino e dois femininos, fora de cena. A música assume-se como complemento e elemento exaltador e agregador na peça, conduzindo o público, ao longo da mesma, a vivenciar emoções fortes, tanto através da sua vertente instrumental, assim como através das músicas interpretadas vocalmente. *Time will pass* (“O Encontro de um Amor”, em português, esta interpretada pelos *backing vocals* (cena 2, quando *Ezequiel* reencontra *Ana*, o seu amor perdido), e *Falling Rain* (“Orvalho da Manhã”, em português), na cena final, interpretada por *Ezequiel* e *Tiquit* - com o apoio dos *backing vocals* -, quando *Ezequiel* se despede do mundo, de *Tiquit* (o seu amigo imaginário), e de *Ana* (o seu amor, presente sob a forma de espírito), sentindo-se finalmente, em paz consigo mesmo.

Time Will Pass
Time will pass
But the horizon knows the pain
I feel the need

*To reachive someone
That I've long forget
[...]*

*Hmmm
I feel the world arise
I know that I can't take
And see my future by
I feel the harmony
Winter days, so demanding
Hear me...*

[...]

(transcrito pela autora, dos versos finais da letra da música *Time Will Pass*, disponibilizada no interior do desdobrável de Ezequiel. Vide anexo B, figura 80)

-

Falling Rain

[...]

*Ezequiel:
Yet I know
That I can't really believe
All true stories,
That we're told, like being obscene
All the light beyond
Seems to turn away
And familiar things
Seems to be so strange
Near you...*

*I want to believe
That one day my pain
Will go away
And all that I had seen in the light
It's gone
Now I don't know*

*Tiquit:
Believe in what you feel
Cause your life won't last forever
But your feelings will remain
Like a rose in the rain
And your heart will last forever*

Ezequiel
One thing is true...
I'll miss talking to you my friend

(transcrito pela autora, dos versos finais da letra da música *Falling Rain*, disponibilizada no interior do desdobrável de *Ezequiel*. Vide anexo B, figura 80)

Faltou, no entanto, mais atenção a pequenos pormenores de sonorização, em certos momentos-chave de algumas cenas, como por exemplo, houve partes em que o som estava alto demais, particularmente a sobreposição da música instrumental com a interpretação vocal (na cena 2 – *Encontro de um amor*, com a música *Time will Pass*, e na cena 12 – *Orvalho da Manhã*, com a música *Falling Rain*).

Quanto ao ponto de vista do espectador, Pavis foca-nos nos seguintes pontos:

- a. No interior de que instituição teatral se situa essa encenação?
 - b. Que expectativas você tinha desse espetáculo (texto, encenador, atores)?
 - c. Que pressupostos são necessários para apreciar esse espetáculo?
 - d. Como reagiu o público?
 - e. Papel do espectador na produção do sentido. A leitura encorajada é unívoca ou plural?
 - f. Que imagens, que cenas, que temas o desafiam e permanecem [...]?
 - g. Como a atenção do espectador é manipulada pela encenação?
- (Pavis, 2003, p. 34)

Em nosso entender, estes pontos são os pressupostos necessários para apreciar, mas mais precisamente, entender a história (a fábula). *Ezequiel* apresentou-se pela segunda vez no Teatro Municipal Baltazar Dias, já sem a limitação de lotação da sala que teve na sua estreia¹⁵⁸, e por isso as expectativas eram altas, tanto da parte de toda a equipa da peça, como do próprio público, pelo facto de esta ser a primeira do género a ser apresentada na Região Autónoma da Madeira, com recurso a uma cenarização quase a 100% digital, e face à interatividade e imersividade prometidas inicialmente.

O público, na sua generalidade, reagiu favoravelmente, facto verificado à saída de cada apresentação, por nós (que estivemos presente em todas, como elemento da equipa de

¹⁵⁸ Reposição da peça, apresentada pela primeira vez entre 21 e 25 de janeiro de 2021, também no mesmo espaço, que sofreu constrangimentos devido às medidas COVID 19, impostas pelo Governo Regional, tendo-se apresentado somente para cerca de 70 pessoas, no total das cinco sessões. (Associação de Bandolins da Madeira, 2021).

produção da ABM), pelos comentários nas publicações na página do *Facebook* da ABM, e também demonstrado pelas respostas recolhidas no IQ1 – Estudo de Públicos de *Ezequiel*, onde 72 respostas (77,4%) das 93 dadas, foram positivas.

A nosso ver, a leitura encorajada é plural, facto que se pode verificar nas respostas dadas pela equipa artística e técnica, e pelo elenco, aos inquéritos por entrevista realizados (IE1, IE2 e IE3), assim como as respostas obtidas no IQ1 – Estudo de públicos de *Ezequiel*. A compreensão da história, tanto na opinião dos elementos da equipa artística como da equipa técnica, passa também pela existência de uma certa maturidade emocional, por parte do público.

As cenas que mais nos marcaram foram:

- A cena 4: *A oficina de Ezequiel*, com a projeção vídeo das engrenagens mecânicas em movimento, a par com a ação em cena dos autómatos com as crianças, e *Ezequiel* e *Ana*; visualmente é uma cena poderosa, repleta de pormenores e ação. No entanto, a cenarização poderia ser mais detalhada visual em termos de elementos, tendo em conta o que é descrito no guião literário da peça, de que “[...] tudo nesta oficina era automatizado, desde a limpeza do espaço, [à] abertura das janelas, [à]s chaleiras do café, tudo se movimentava de forma independente, animais e pássaros de metal [...] movimenta[va]m[-se] pelo espaço [...]” (vide anexo H)
- A cena 8: *O Jardim das Flores e um Mundo completamente novo*, pela ambiência e riqueza visual, e ligação entre a projeção e os intérpretes;
- A cena 9: *A Cascata do Lago e a Senhora do Lago*, pelo impacto visual entre a *performance* da personagem Dara e a projeção vídeo interativa; e no final desta, a aparente interação entre a personagem *Ezequiel* e as engrenagens mecânicas em movimento, dando a sensação de que é um puzzle a ser resolvido;
- A cena 10: *Inferno*, pela mesma razão da cena anterior, acrescentando-se a carga coreográfica, visual e sonora, entre as personagens *Arya* e *Ezequiel*, e *Dara* e *Ezequiel*;
- A cena 12: *O Orvalho da Manhã*, a cena final, porque é uma cena emocionalmente, visualmente e sonoramente muito impactante, entre *Ezequiel*, *Tiquit* e *Ana*, quando o inventor finalmente depõe todos os seus problemas, angústias, culpas e arrependimentos, e encontra finalmente paz.

Tendo em conta o que Pavis (2003) considera de não-semiotizável, constante do ponto 13 do seu *Questionário Pavis* (p. 34), em nossa opinião existem alguns aspetos que não fazem sentido, em termos de sequência narrativa, devido à não-linearidade da história como é apresentada, por se confundir, por exemplo, realidade com sonho e/ou memórias do inventor, se não existir conhecimento prévio da descrição de cada cena, como no nosso caso, e da equipa artística, técnica e elenco. Este aspeto não torna compreensível a peça, assim como ela se apresenta, visto que deixa abertura a várias leituras por parte do público.

Este facto que pode ser constatado nas respostas obtidas no inquérito realizado pela autora junto ao público de *Ezequiel* (IQ1), apesar de 53 (57%) dos inquiridos terem respondido que compreenderam a história, 17 (18,3%) não a compreenderam, e 27 (24,7%) responderam que “talvez”, principalmente se não acederam ao guião literário onde se encontram descritas as cenas - acessível através do *QRCode*, constante no interior da brochura impressa entregue ao público, antes do início de cada sessão de *Ezequiel* – e segundo respostas ao mesmo inquérito, 66 (71%) responderam que não acederam.

CONCLUSÃO

A evolução das artes performativas – relativamente à incorporação de tecnologias multimédia (som e imagem) -, deu-se a partir de meados do século XX, quando surgiu a vídeo-arte (anos 60), com o grupo *Fluxus* e artistas a este associados, como Nam June Paik, Wolf Vostell, Joseph Beuys e Bill Viola, e a sua ligação com processos criativos experimentais, como o *happening*, a *performance* e a instalação artística (anos 60-70), seja como registo (vídeo/audio) ou integrada nas propostas artísticas (primeiro em ecrãs de televisão, depois projetado em telas e outras superfícies, com a evolução da tecnologia dos projetores vídeo). Já nos anos 90, destacamos *Biped* (1999), de Merce Cunningham, uma das primeiras criações performances a utilizar IHC (Interface Humano-Computador) e integrar a vídeo projeção de bailarinos digitais a par de intérpretes ao vivo, como parte ativa da sua proposta artística, que segundo Valverde (2010) e Gil (2001), viria a influenciar criadores e respetivas propostas artísticas na área da dança e da performance, nas décadas seguintes.

Com o desenvolvimento tecnológico nos anos 90 surgiu a World Wide Web, e com a criação da nova cultura digital - a Tecnocultura e a Cibercultura (Lévy, 1999; Lemos, 2008) -, aceleraram-se processos comunicativos e criaram-se novas formas de partilha de informação, e a *web* tornou-se uma plataforma não só de arquivo (em constante mutação e evolução) de informação e de contacto social, mas também um espaço de mediação cultural, coincidindo este fato com o desenvolvimento da própria multimédia, e o surgimento da *New Media Art* (anos 90), que abrange toda a produção artística que envolve tecnologia de media eletrónicos, até aos nossos dias.

No âmbito da evolução do vídeo como meio audio-visual, e dos projetores, nos anos 90 surge a projeção mapeada (*projection-mapping*) e o mapeamento vídeo (*video-mapping*) – este associado inicialmente aos eventos de música eletrónica, e que extravasou para outras áreas das artes performativas, como espetáculos de dança e de teatro –, que permitem projetar imagens ou vídeos em qualquer tipo de superfície (plana ou tridimensional), através de um *software* específico, abrindo caminho para a cenarização digital como ela se apresenta nos dias de hoje.

Com o desenvolvimento tecnológico nos anos 90 surgiu a *World Wide Web*, e com a

criação da nova cultura digital - a Tecnocultura e a Cibercultura (Lévy, 1999; Lemos, 2008), aceleraram-se processos comunicativos e criaram-se novas formas de partilha de informação, e a *web* tornou-se uma plataforma não só de arquivo (em constante mutação e evolução) de informação e de contato social, mas também um espaço de mediação cultural, coincidindo este fato com o desenvolvimento da própria multimédia, e o surgimento da *New Media Art* (anos 90), que abrange toda a produção artística que envolve tecnologia de media eletrónicos, até aos nossos dias.

A multimédia, por sua vez, tem vindo a aliar-se a conceitos como Realidade Virtual (RV), Realidade Mista (RM), Realidade Aumentada (RA), Inteligência Artificial (IA), Interação Humano-Computador (IHC), Interface Humano-Computador (ibidem) e Holografia, cada vez mais presentes na nossa realidade contemporânea, muitos destes explorados pela literatura, assim como pelo cinema de ficção científica, além de propostas artísticas híbridas ao nível das artes performativas (como concertos holográficos e concertos em *livestreaming*), museus virtuais e vídeo 360°.

O teatro sofreu também evolução, devido à sua interseção com as tecnologias multimédia, surgindo designações como teatro digital, teatro em campo expandido, teatro-tecnologia (Pimenta, 2022), teatro imersivo/interativo, entre outros. Passando pela *Laterna Magika* (1958), *performance* com tripla projeção paralela (considerada a primeira projeção mapeada), onde se assiste à sincronização de elementos individuais de teatro (atores, cenário) e de cinema em cena (inédito para a época), de Svoboda e Radok, depois pelos trabalhos de Robert Le Page, de carácter multidisciplinar, reunindo teatro com outras áreas artísticas e tecnologias multimédia e, finalmente, pelos espetáculos do *Cirque du Soleil*, onde também se verifica este aspeto.

Em Portugal, são vários os exemplos de aplicação de tecnologias multimédia a obras teatrais, a partir da segunda década do século XXI, como é o caso da primeira peça com um elemento holográfico/3D em cena, assim como som 3D, em 2010 - *Pigmalião*, de Pedro Mexia, com produção do Teatro Oficina -, passando pelas obras analisadas por Carlos Pimenta (2022), entre 2015 e 2018, por este definidas como teatro-tecnologia, que apresentam cenarização digital de diferentes tipologias (vídeo-projeção e/ou *video-mapping*), com diferentes níveis de complexidade técnica – *Pássaro de Fogo* (2015), *L'Isola Disabitata* (2016) e *Morte de um Caixeiro Viajante* (2018) –, e ainda o espetáculo

Alice no País das Maravilhas no gelo (2017), com cenarização 100% digital, através de *video-mapping*, e que também apresenta elementos multissensoriais em cena (odores e interação dos atores com o público).

A pandemia COVID 19, em 2020 e 2021, devido ao encerramento de equipamentos culturais e suspensão de atividades, durante os períodos de confinamento, veio a acelerar a digitalização do teatro a nível global, com apresentação de todo o tipo de eventos *online*, inclusive peças de teatro, de modo a que os profissionais da área cultural continuassem no ativo, e em Portugal observaram-se os primeiros exemplos de teatro digital (em *livestreaming*), com o a peça *O Corpo de Helena* (Teatro Nacional XXI), com os autores a contracenar *online*, mas fisicamente em diferentes espaços, a *Condomín'19* (ETCetera Teatro), realizado através da plataforma *Zoom*, em que o público é que decidia o seu desfecho (Soares, 2022). Ainda, a partilha *online* de peças pré-gravadas de temporadas artísticas anteriores, dos acervos digitais de teatros nacionais como o D. Maria II (em Lisboa) e São Luís (no Porto), assim como o Teatro Aberto (em Lisboa), à semelhança do que já era apresentado pelos projetos *MET Live* (do *The Metropolitan Opera*, em Nova Iorque, nos E.U.A.) e *NET Live* (do *National Theatre*, em Londres), desde 2006 e 2009, respetivamente. Na Região Autónoma da Madeira, em 2021, os eventos também se adaptaram, tornando-se digitais – com transmissão em *livestreaming*, do *Fica Na Cidade* (2021), ou em *streaming*, do *Arts On Line*, em período de confinamento, ou sofreram restrições (em termos de limitação da capacidade das salas, uso de máscaras e obrigatoriedade de apresentação de testes COVID negativos, para assistir aos eventos).

A vídeo projeção nas artes performativas na RAM surge a partir da primeira década do século XXI, primeiro associada a eventos de *Djing* e *Vjing*, e de vídeo-arte/intalação/*performance* (com Hugo Olim/*Pygar*, e mais tarde com os *Glitch Visual Artists*), e, depois, já em espetáculos de dança, como *O que me move?* e *Happy Island* (ambos de 2018), e *Safe* (2019), do GDCAD-IPSS, assim como em espetáculos de *performance*/artes circenses do grupo *Paradise Circus* (como o *Ocean of Dreams* e *Circus Wonderland*, de 2019, ambos com *video-mapping* dos *Glitch Visual Artists*). Na área do teatro, os exemplos de cenarização digital apresentam-se pontuais, sendo *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, um dos primeiros, na RAM, a par com *A Cortina de Soller* (2020), também do mesmo autor, existindo, entretanto, outros exemplos mais recentes, como os

trabalhos de vídeo-arte/*video-mapping* dos *Glitch Visual Artists* para alguns espetáculos - como *Verdade ou Consequência* (2023), *Ilhas* (2023) e *Rainha das Cores* (2021).

Ezequiel apresenta-se como um exemplo de novidade, na Região Autónoma da Madeira, de um espetáculo multi-, inter- e transdisciplinar, que contempla o teatro musical (interpretação teatral, dança, *performance*, e música) e a sua interseção com tecnologias multimédia - patentes na cenarização digital (vídeo-projeção dupla, usada para dar a sensação de profundidade e tridimensionalidade visual, e *video-mapping*, parcialmente interativo) -, assim como na sonoridade pensada como *surround*, numa tentativa de proporcionar imersividade no público, através destes factores. Esta técnica de vídeo projeção dupla, que permite sobreposição de imagens, criando uma sensação de profundidade de campo a nível visual, já havia sido utilizada pelo GDCAD-IPPS em 2019, no espetáculo *Safe*.

Ezequiel (2021) pode-se considerar como uma obra de teatro-tecnologia (Pimenta, 2022), visto que apresenta uma interação entre cenário digital projetado e um intérprete, através da utilização de uma interface, o sistema *Kinect* – uma interface unívoca, segundo Valverde (2010) –, em cenas específicas do espetáculo (ou seja, existe IHC, Interação Humano-Computador, assim como Interface Humano-Computador). Essa interatividade é, no entanto, limitada às cenas interpretadas pelas bailarinas Dimitra Papathanasopoulou e Sónia Gouveia, da personagem *Dara, Espírito da Luz* (nas duas apresentações de *Ezequiel*, em janeiro e em dezembro de 2021, respetivamente), na cena 9 – *Cascata do Lago e a Senhora do Lago*, e na cena 10 – *Inferno*. A aparente interatividade da personagem *Ezequiel*, no final da cena 9 – *Cascata do Lago e Senhora do Lago*, quando este parece estar a manipular as engrenagens, é uma simples coordenação coreográfica de movimentos do ator com a projeção apresentada, simulando uma interação entre intérprete e imagem.

Esse é um dos aspetos passível de ser melhorado, com recurso a outro tipo de interface de IHC/tecnologia de captação de movimentos (*motion-capture* ou *mo-cap*), mais sofisticada e avançada que o *Kinect*, com a qual seria possível obter uma maior sensibilidade interativa ao movimento dos intérpretes, assim como melhor definição gráfica (maior riqueza de pormenores visuais), recorrendo a projetores mais potentes (com maior capacidade de lúmens) e, consequentemente, melhorando a apresentação visual, tornando-a mais vívida (por exemplo, no final da cena 9 – *Cascata do Lago e Senhora do*

Lago, quando aparecem de ambos os lados do palco as faces dos autómatos dourados, poderiam ganhar mais definição e cor, e um efeito quase tridimensional, ou até, holográfico).

A ambiência visual/gráfica da peça é claramente de inspiração *Steampunk*, facto inerente à própria história, que segundo o seu guião literário, passa-se no fim do século XIX, contando a viagem de um inventor, especialmente conhecido pelos seus autómatos. Este facto é igualmente observável nos figurinos das personagens *Ezequiel* (adulto e criança), ao estilo vitoriano (fins do século XIX e inícios do século XX) e nos autómatos, assim como na cenarização projetada, repleta de engrenagens mecânicas, uma referência visual imediata desse estilo retro-futurista.

Já quanto ao processo colaborativo (ou trabalho colaborativo) inter- e transdisciplinar em *Ezequiel*, este operou-se em duas fases distintas: a primeira, com a apresentação do guião literário e conceito da peça por parte do criador/diretor artístico aos elementos principais da equipa artística (encenadora, diretor de imagem e multimédia, coreógrafa, figurinista), que depois procederam ao desenvolvimento das suas respetivas áreas criativas, trazendo a sua própria visão para a construção da peça, incluindo o trabalho com os elementos do elenco; e a segunda, com as bases da peça definidas, o trabalho com a equipa técnica (produção executiva, engenheiro de som, engenheiro de luz, técnico multimédia, produção, maquilhagem, costureiras, aderecista, músicos, intérpretes vocais) para concretizar a visão do autor/diretor, assim como dos restantes elementos da equipa artística.

Em termos de futuro, no que respeita à gestão de processos colaborativos, particularmente para a possível internacionalização de *Ezequiel*, prevista para 2022 (altura em que, ainda nos encontrávamos a colaborar com a Associação de Bandolins da Madeira) contava-se, em 2023 realizar, em co-produção com a entidade e a instituição cultural Instituto Moinho Cultural Sul Americano, da zona de Mato Grosso do Sul, no Brasil, *Ezequiel – O universo atrás da cortina*, possibilitando também, com este passo, uma experiência de mediação de públicos. No entanto, até ao momento de conclusão deste trabalho, não existe qualquer informação disponível tornada pública pela entidade, se tal facto aconteceu, ou se estará previsto realizar-se.

No contexto da internacionalização da peça, foi por nós elaborado, em colaboração

com o seu autor/diretor artístico, um programa das residências artísticas, que estavam previstas serem promovidas pela ABM, através da produção e apresentação de *Ezequiel*, fora da RAM, para se explorarem os aspetos relacionados com a criação, produção e montagem de um espetáculo teatral, com a sua vertente tecnológica e de multimédia, como peça de teatro híbrida entre arte e tecnologia. A apresentação do espetáculo de teatro musical *Ezequiel*, através da criação de residências artísticas para uma execução deslocada, potencializaria o mesmo como um laboratório criativo para futuros núcleos artísticos afastados do contexto original (região de origem) desta produção. Os *workshops* e *masterclasses* previstos abrangeriam, além de uma exploração técnica e teórica, os ensaios e o próprio espetáculo, tornando-se por isso uma experiência única e (verdadeiramente) imersiva para os seus participantes, levando-os a conhecer a realidade por detrás da cortina e do lado das equipas técnica e artística, que dá vida ao universo visual e sonoro imersivo da peça. Pretendeu-se, com este projeto, permitir que a produção *Ezequiel* pudesse implementar as residências artísticas nos países de destino, o que facilitaria a venda do próprio espetáculo nesses locais, possibilitando a complementação de uma equipa in loco em contexto profissional e de fácil mobilidade territorial, com um trabalho inclusivo de artistas/técnicos/criativos locais, fossem eles portugueses ou de outros países, com o intuito de que a mesma se tornasse um trabalho colaborativo e de carácter multi-, inter- e transcultural - uma ponte de ligação e lugar de ação multidimensional entre criativos, artistas, técnicos e linguagens artísticas diversas, que permitiria a criação de polos artísticos de extensão da equipa criativa original e da entidade de apoio/produção.

Com a limitação de mobilidade, devido à pandemia COVID 19, que provocou uma suspensão praticamente total do sector cultural, em termos de apresentações com público, e a aposta por soluções digitais e mais sustentáveis, durante e após a pandemia, aprendemos a urgência de potenciar cada vez mais a capacitação, elaboração e apresentação de projetos artísticos, que possam processar-se, de forma virtual (*workshops* e *masterclasses*) e também presencial (apresentação), otimizando uma logística que permita, de uma forma mais inclusiva e eficaz, a partilha de conhecimentos e práticas artísticas, entre entidades parceiras e a comunidade local, de uma forma mais sustentável, ao reduzir os custos de mobilidade de formadores e de uma equipa artística completa para um espetáculo.

Na nossa perspetiva, uma forma sustentável e inclusiva, de levar trabalho artístico a pessoas e lugares, inclui uma modalidade virtual e presencial, que integra o espetáculo e uma componente de residências artísticas.

Com este estudo, respondeu-se às questões levantadas inicialmente, relativamente a como e a que níveis se define uma obra performativa em campo expandido, proporcionando novas construções e formulações artísticas – define-se como algo que engloba e reúne várias tipologias artísticas, como dança, *performance*, vídeo, imagem gráfica, música, canto, interseção e integração do conhecimento e práticas de outras áreas artísticas distintas da área cénica – artes visuais, mídias audiovisuais, *performance*, dança, (Fabrinni, 2016; Monteiro, 2016).

Quanto às implicações que derivam da criação de uma obra de teatro musical com recurso a tecnologias de multimédia interativas, com potencialidades multissensoriais, de carácter imersivo, onde a dimensão virtual se une ao corpo físico, criando novas dimensões de produção, representação e perceção, estas apresentam-se como as infinitas possibilidades de interfaces de IHC que poderão vir a ser desenvolvidas (a par com as que já existem em utilização na atualidade) e aplicadas em contextos performativos. A construção de cenários 100% digitais (através vídeo projeção e/ou *video-mapping*, mas holográficos, ou seja, com visualização tridimensional) com características interativas entre projeções e os intérpretes em cena, personagens holográficas (avatars) interativas com intérpretes reais e com o público, e até mesmo, encenações 100% holográficas (à semelhança dos concertos holográficos, como o espetáculo dos ABBA) criando uma verdadeira sensação de imersividade no público, visualmente. Existem espetáculos da Disney que já apresentam algumas dessas características, assim como espetáculos dos *Cirque du Soleil*.

No que concerne à colaboração de diversas disciplinas e agentes, nas artes performativas, neste caso, no teatro musical, esse facto é visível no tipo de processo colaborativo que existe em *Ezequiel*, explanado no capítulo 5.3 – *Trabalho Colaborativo, Hibridez e Transdisciplinaridade*, como já atrás referido, nesta conclusão.

Em termos da utilização de interfaces de Interação Humano-Computador (IHC), em contexto de espaço virtual cenarizado, numa peça de teatro, ou outra obra performativa, os próximos passos já estão a acontecer, como é possível observar por exemplo

Os objetivos propostos inicialmente foram igualmente atingidos, na medida em que se procedeu à investigação e aprofundou o conhecimento relativamente ao hibridismo nas artes performativas na RAM, no capítulo 1.2 deste trabalho, no que concerne à sua interseção com tecnologias multimédia, em particular a vídeo-arte, a vídeo projeção e *video-mapping*, na construção cénica digital. Isto é observável em *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, o nosso objeto de estudo principal, mas também nos outros exemplos apresentados (com destaque para os espetáculos do GDCAD-IPSS, *Paradise Circus*, e as criações dos *Glitch Visual Artists*). Um produto artístico híbrido caracteriza-se pelo trabalho colaborativo inter- e transdisciplinar, que existe em *Ezequiel*, facto apoiado pelos relatos dados pela sua equipa artística, técnica e elenco (no âmbito dos inquéritos realizados) – em co-criação entre autor/diretor artístico, encenador, diretor de imagem/multimédia e coreógrafas –, assim como pelo que foi observável durante o processo de observação participada.

No capítulo 5 – *A dimensão inovadora tecnológica e artística em Ezequiel*, foram identificadas as linguagens artísticas que se apresentam na peça, assim como analisadas como estas se interligam e intersectam, ao descrever a sua estrutura como um sistema de comunicação multimodal – a história, o canto, a música, os gestos, a imagem/cenarização digital, , os figurinos, a caracterização das personagens (física e psicológica), a luz, e a ação performativa (bailarinos e artistas circenses), recorrendo ao *Inquérito Pavis*, de Patrice Pavis (2003), para responder a estas questões.

Procedeu-se igualmente à análise da sua interface teatro-tecnologia - a interligação física e virtual entre personagens, narrativa e cenografia digital, ou seja, a Interação Humano-Computador (IHC), que, como já referido anteriormente, só acontece em duas cenas específicas (cena 9 e cena 10), com a personagem *Dara*, e no final da cena 9 essa interação é meramente aparente, sendo simulada pela personagem *Ezequiel*. A promoção do espetáculo, como sendo imersivo e interativo, só foi pontualmente conseguida.

Com a realização deste estudo, nomeadamente o estudo de caso de *Ezequiel* (2021) de Norberto Cruz, esperamos ter contribuído para mais um passo na investigação científica em artes e aberto caminho para que outras se lhe sucedam.

BIBLIOGRAFIA¹⁵⁹

2Pac. (s.d.). *Bio - Tupac Amar Shakur*. <https://www.2pac.com/bio/>

Abreu, L. A. d. (2003, março). “Processo colaborativo: relato e reflexões sobre uma experiência de criação”. *Cadernos da ELT*, 0, 33-41. Escola Livre de Teatro de Santo André. <https://portallivredeteatro.files.wordpress.com/2015/10/processo-colaborativo.pdf>

Adobe. (s.d.). *What is motion capture and how does it work?* <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/motion-capture.html>

Acesso Cultura. (2022, 22 abril). *Rede de Teatros com Programação Acessível*. <https://acessocultura.org/rede-de-teatros-com-programacao-acessivel/>

Agência Lusa. (2018, 29 março). Dançando com a Diferença considera apoio da DGArtes forma de profissionalização. *Diário de Notícias da Madeira*. www.dnoticias.pt/2018/3/29/222379-dancando-com-a-diferenca-considera-apoio-da-dgartes-forma-de-profissionalizacao/

Agência Lusa. (2021, 15 março). *Covid-19. Desconfinamento a “conta-gotas” até 3 de maio*. Observador. <https://observador.pt/2021/03/15/covid-19-desconfinamento-a-conta-gotas-ate-03-de-maio/>

Agenda Cultural Lisboa (2022). *Frida Kahlo, a Biografia Imersiva*. <https://www.agendalx.pt/events/event/frida-kahlo-a-biografia-imersiva/>

¹⁵⁹ Neste trabalho seguiu-se a norma APA 7th, da *American Psychological Association*, no que não está previsto no regulamento do curso de Mestrado em Gestão Cultural da Universidade da Madeira.

- Alexandre, P. (2024, 13 janeiro). *Entre mitos e máquinas: História e idealização dos robôs*. <https://historiablog.org/2024/01/13/entre-mitos-e-maquinas-historia-e-idealizacao-dos-robos/>
- American Psychological Association. (2024). *APA Style: Style and grammar guidelines*. <https://apastyle.apa.org>.
- Amoedo, H. (2019, 25 maio). *Reportagem sobre a estreia de SAFE para o Grupo Dançando com a Diferença em coprodução com a Câmara Municipal do Funchal / Teatro Municipal Baltazar Dias* [Vídeo]. Facebook. https://www.facebook.com/search/top?q=safe%202019&locale=pt_PT
- Anadol, R. (2023, 25 setembro). *Refik Anadol*. <https://refikanadol.com/>
- Antunes, D. (2010). Uma perspetiva sobre o teatro e as artes performativas contemporâneas em Portugal. *Nas Margens — Ensaios sobre Teatro Cinema e Meios Digitais*, 25-37. <http://hdl.handle.net/10400.21/1308>
- Archipel.eu. (2023). *Bem-vindo ao Archipel.eu*. <https://programme-archipel.eu/?lang=pt-pt>
- Associação de Bandolins da Madeira. (2021a, 19 janeiro). *Oh Rickten! Rickten foi o primeiro responsável pela fama de Ezequiel, em cada feira que EZ o apresentava, a reação* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/norbertogcruz/posts/pfbid05Nf3oKzDyk7oTemdS3fQawLEUn5z26C1Lo3XHNkgEZkjmMHnZoMpv588s1REeo09l>
- Associação de Bandolins da Madeira. (2021b, 21 setembro). *Amigos, é com imensa alegria que vos apresentamos o trailer do documentário sobre a vida do bandolim na Madeira e* [Vídeo]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/videos/515595172862558/>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021c, 2 dezembro). *Ezequiel, de 16 a 19 Dezembro no Teatro Municipal Baltazar Dias. Ezequiel, é a história de um construtor de autómatos* [Vídeo]. <https://www.facebook.com/watch/?v=229908569214477>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021d, 8 dezembro). *Tornar a cultura acessível a todos os cidadãos é um dos nossos objetivos! No domingo, dia 19 de dezembro, às 18 horas, haverá uma sessão com audiodescrição (AD) e interpretação em Língua Gestual Portuguesa (LGP)* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid0E1vzJors32qwPdk3CQKhRbprZLJCiRDfmmYCUCjFEr59KCwdNFrjWQghHx2d9z9tl>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021e, 9 dezembro). *Claus é o primeiro autómato de Ezequiel com forma humana, adora brincar com os órfãos da oficina e mesmo pesando* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid02c3uYyyEHYV7nHuycNyeWRRgxfu6oY1D5mNicUJwpWkWWmTvGGQVHtfEc8jWk34kvl>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021f, 10 dezembro). *Dara é o espírito de luz que acompanha o caminho de Ezequiel, ela é o centro, o auxílio, a proteção* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid02zUviLMPRDGn9WKovjXLGzE8gXQBPjnjNYJkUoURVXDRmUMrMB6QcwxB3VwM3daqil>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021g, 12 dezembro). *Arya. O espírito da Terra e da Natureza se manifesta através de Arya. Ela não pretende ser, ela é!* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid03ogfvWHxeSs1DMAMJZf5otmrvcWGTF4LLhZgzYqDbuji7WuxGCd6tN8riuVSS2f8l>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021h, 13 dezembro). *Tiquit* [Publicação]. Facebook.

<https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid034SAAqkaMrpNFhSnw9Fvy7qSWVzP8rzDjBaM13czfHfnx2pdpwnq5BBhCd9jb3oEgl>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021i, 15 dezembro). *Ezequiel (criança)* [Publicação]. Facebook.

<https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid04aMMVPynMCmnqXqYwUgSJqUEvq16qppebnB6yPVcvWuwZVNSB2qSSv9nNxzqVYmKSl>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021j, 18 dezembro). *Assistiu à peça “Ezequiel”, de Norberto Cruz? Partilhe a sua experiência! Link do Inquérito: <https://docs.google.com/.../1FAIpQLSfDEyLpAN8.../viewform...>* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/4562869087100584>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021k, 21 dezembro). *Ezequiel - Estive desde ontem procurando as palavras para exprimir o que significaram para mim estes dias. As emoções foram muitas* [Imagem]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid02vT25FXSzwCBzY1A2eNqiqNafuq9o1qKmJ6QycBMQcxgHVyKPyEWceAXCm2eod9xCi>

Associação de Bandolins da Madeira. (2021, 28 dezembro). *Assistiu à peça “Ezequiel”, de Norberto Cruz? Partilhe a sua experiência! Link do Inquérito: <https://docs.google.com/.../1FAIpQLSfDEyLpAN8.../viewform...>* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/4606440549410104>

Associação de Bandolins da Madeira. (2022a, 7 janeiro). *A ABM e o Instituto Moinho Cultural Sul Americano apresentam o projeto Diálogos Musicais Ibero-Americanos, inserido no programa IBERMÚSICAS* [Publicação]. Facebook. https://www.facebook.com/profile/100064928850150/search/?q=ana&locale=pt_PT

Associação de Bandolins da Madeira. (2022b, 10 julho). *Sobre a Rota do Bandolim da Madeira* [Publicação]. Facebook.

<https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid0NwVrsJcZ361EUqRuk56sKezPWMN94P7JyPg8DxHaRViVbR5rzTThPyJmK3WQitDhl>

Associação de Bandolins da Madeira. (2022c, 24 outubro). *O documentário filmado pela VINCO films, inserido no Festival Internacional de Bandolins da Madeira, deu a conhecer, na passada sexta-feira* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid02D8BgqaHG1x8WBacgAQ6duAxNuXZKx9QN5anJRnczaMNdjEeu2jyHHEtKkZLF7rrPl>

Associação de Bandolins da Madeira. (2023, 24 janeiro). [...] *O filme a “Rota do Bandolim da Madeira com Hamilton de Holanda” vence 5 prémios internacionais! 3 Primeiros Prémios na Índia* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid02JKureFuioUmstpKGypXJ9439rsxmVxf7nwZJQPAQMhfyAxovFNBf8bXkieLXbAyil>

Associação de Bandolins da Madeira. (2024a, 8 julho). *Alguns momentos do III Encontro Nacional de Bandolim e Guitarra, que se realizou de 3 a 7 de julho na Madeira* [Publicação]. Facebook. [https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid029rVBUJfdbfePYasCEkK3zPmzgYecJkLUmQXozq69nuakJs4eBfZDr4pyV3BLxP8zl?__cft__\[0\]=AZVT1WygppQo7OtKB6JLu5SmdsTiD_v8IbeQwzrgqe9jxDZosHf9gkcx6sXL4x3REb2qWkwY8AlH1RJRwhUe5S0MZy-AWDVAobK-1xw62egOfgL4auN-eNJSORro--L4GuJqSdQz4Uaqr-ZnCQBG49PGE-Zwdmcp5aFnaB_waEA3j8DdnSHkR9mcAqrHrvnBtj5T65917ejAYpOMe0f_cZ0euhmO6MaFCwsIPkFOz8By_kMi68sg_g0NuU7_8G7cNAnioDIMAG-YqyBV31caA55FvGWz3qbZEOFZkmEUuhNV3dAulopGnssF9proMYZHa8J9cqFjn9Mi04V8-2IFEbObXlc5ZyUG3h1T_PdyGn1LTk6XDWaVhNHipKk4sKyS8kRa7NIPBAefzuzxt5xfAbS86g0wy1sOrqehO-ENFTsPnGQVZ0CgN6WwhRopq_kzOTyKb8Vhc_TrTHn-mbOXvrqO&__tn__=%2CO%2CP-R](https://www.facebook.com/bandolinsmadeira/posts/pfbid029rVBUJfdbfePYasCEkK3zPmzgYecJkLUmQXozq69nuakJs4eBfZDr4pyV3BLxP8zl?__cft__[0]=AZVT1WygppQo7OtKB6JLu5SmdsTiD_v8IbeQwzrgqe9jxDZosHf9gkcx6sXL4x3REb2qWkwY8AlH1RJRwhUe5S0MZy-AWDVAobK-1xw62egOfgL4auN-eNJSORro--L4GuJqSdQz4Uaqr-ZnCQBG49PGE-Zwdmcp5aFnaB_waEA3j8DdnSHkR9mcAqrHrvnBtj5T65917ejAYpOMe0f_cZ0euhmO6MaFCwsIPkFOz8By_kMi68sg_g0NuU7_8G7cNAnioDIMAG-YqyBV31caA55FvGWz3qbZEOFZkmEUuhNV3dAulopGnssF9proMYZHa8J9cqFjn9Mi04V8-2IFEbObXlc5ZyUG3h1T_PdyGn1LTk6XDWaVhNHipKk4sKyS8kRa7NIPBAefzuzxt5xfAbS86g0wy1sOrqehO-ENFTsPnGQVZ0CgN6WwhRopq_kzOTyKb8Vhc_TrTHn-mbOXvrqO&__tn__=%2CO%2CP-R)

- Associação de Bandolins da Madeira. (2024b). *Home*. Madeira Mandolin Route. <https://www.madeiramandolinroute.com/>
- Associação de Bandolins da Madeira. (2024c). *Orquestras e Artistas*. <https://www.abm-madeira.com/about-3>
- Associação de Bandolins da Madeira. (2024d). *Produções*. <https://www.abm-madeira.com/c%C3%B3pia-orquestras-e-artistas>
- Associação de Bandolins da Madeira. (2024e). *Sobre*. <https://www.abm-madeira.com/sobre>
- Back to the Future. (s.d.). *The Trilogy*. <https://www.backtothefuture.com/movies>
- Bagwell, M. (2022, 27 maio). ABBA Voyage Live: 16 Behind-The-Scenes Secrets From Mind-Blowing ABBA Tour Show. *The Huffington Post*. https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/abba-voyage-behind-the-scenes-secrets_uk_6290de90e4b0cda85dbdf503
- Baptista, R. (2024, 16 junho). *Rock in Rio Lisboa 2024: Extreme e o Glorioso Regresso a Casa do Shredder Nuno Bettencourt*. Arte Sonora. <https://artesonora.pt/reviews/rock-in-rio-lisboa-2024-extreme-e-o-glorioso-regresso-a-casa-do-shredder-nuno-bettencourt/>
- Benyon, D. (2011). *Interação Humano-Computador* (2.^a ed). H. Coimbra de Souza (Ed.). Pearson.
- Bernardino, A. L. (2015, 12 setembro). *Fomos assistir à peça “E Morreram Felizes Para Sempre”*. NiT. <https://www.nit.pt/cultura/09-12-2015-fomos-assistir-a-peca-e-morreram-felizes-para-sempre>
- Bíblia de Jerusalém – Nova edição revista e ampliada. (2002) (3.^a ed). Editora Paulus.

Blade Runner Wiki. (s.d.). *Voight-Kampff test*.
https://bladerunner.fandom.com/wiki/Voight-Kampff_test

Blog FNAC. (2022, 22 fevereiro). *NFT*. <https://www.fnac.pt/NFT-o-que-e-este-fenomeno-digital/cp2961/w-4>

Bodensteiner, K. (2019, 3 outubro). *Merce Cunningham BIPED*. The John F. Kennedy Center for the Performing Arts. <https://www.kennedy-center.org/education/resources-for-educators/classroom-resources/media-and-interactives/media/dance/merce-cunningham--biped/>

Brook, P. (1968). *The Empty Space*. Atheneum
<https://archive.org/details/emptyspace00broo>

Brown, M. (2022, 14 abril). Abba and Tupac in the metaverse: how digital avatars could be the bankable future of band touring. *The Conversation*.
<https://theconversation.com/abba-and-tupac-in-the-metaverse-how-digital-avatars-could-be-the-bankable-future-of-band-touring-181222>

Cabrita, A. (2020). Ministério da Cultura avança com medidas excepcionais. *Expresso*.
<https://expresso.pt/coronavirus/2020-03-23-Ministerio-da-Cultura-avanca-com-medidas-excepcionais>.

Caires, T. (2021, 14 abril). “- *Vai ver as rosas. Assim compreenderás que a tua é única no mundo. Tu voltarás para me dizer adeus*, [Publicação]. Facebook.
https://www.facebook.com/photo/?fbid=279084287265834&set=a.102546821586249&locale=pt_PT

Caires, T. (2022a, 28 julho). *Créditos finais de Ezequiel* [Vídeo]. Facebook.
https://www.facebook.com/1685447442/videos/pcb.10217762334845177/514140453851186?locale=pt_PT

Caires, T. (2022b, 28 julho). *Criação do filme de créditos finais para o espectáculo Ezequiel, a partir da história e música original de Norberto da Cruz* [Publicação]. Facebook.

<https://www.facebook.com/turnino.caires/posts/pfbid02oLjP9du9j9kqEEo1hKCH4vZ5Gf5L3YgchAwgDi27P7Kf981pi2U8CQr8Ao5jvHqkl>

Câmara Municipal do Funchal. (2021a). Entrevista - Norberto Cruz. In Câmara Municipal do Funchal (Ed.), *Agenda TMBD - Setembro-Dezembro 2021* (pp. 78-83).

Câmara Municipal do Funchal. (2021b). Ezequiel. In Câmara Municipal do Funchal (Ed.), *Agenda TMBD - Setembro-Dezembro 2021* (pp. 74-75).

Câmara Municipal do Funchal. (2021c). *Plano Estratégico Municipal para a Cultura 2021-2031*.

Câmara Municipal do Funchal. (2022, 18 março). *Teatro Baltazar Dias com aumento de 40% de espetadores*. <https://www.funchal.pt/teatro-baltazar-dias-com-aumento-de-40-de-espetadores/>

Câmara Municipal do Funchal. (2024, 8 setembro). *Temporada Artística do Teatro Municipal Baltazar Dias arranca com 57 espetáculos*. <https://www.funchal.pt/temporada-artistica-do-teatro-municipal-baltazar-dias-arranca-com-57-espetaculos/>

Cambridge University Press. (s.d.a) Chatbot. In *Cambridge Online Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/chatbot>

Cambridge University Press. (s.d.b). Dandy. In *Cambridge Online Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/dandy>

- Cambridge University Press. (s.d.c) Machine learning. In *Cambridge Online Dictionary*.
<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/machine-learning>
- Cambridge University Press. (s.d.d). Surround Sound. In *Cambridge Online Dictionary*.
<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/surround-sound>
- Canelas, L. (2015, 18 junho). O Pássaro de Fogo da CNB vive num tempo que ainda há-de vir. *Público*. <https://www.publico.pt/2015/06/18/culturaipsilon/noticia/o-passaro-de-fogo-da-cnb-vive-num-tempo-que-ainda-hade-vir-1699424>
- Cardápio. (2017, 24 novembro). "*Alice e o País das Maravilhas no Gelo*" inova com cenografia inteiramente digital. <https://www.cardapio.pt/teatro/34677-alice-e-o-pais-das-maravilhas-no-gelo-inova-com-cenografia-inteiramente-digital/>
- Cardoso, J. A. (2023, 4 outubro). Parte do espólio de Lourdes Castro fica depositado na Madeira. *Público*. <https://www.publico.pt/2023/10/04/culturaipsilon/noticia/parte-espolio-lourdes-castro-fica-depositado-madeira-2065588>
- Carlson, M. (2002). *Teorias do teatro: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade*. Editora Unesp.
- Carmo, H, & Ferreira, M. M. (2008). *Metodologia da investigação: guia para auto-aprendizagem* (2.^a ed.). Universidade Aberta.
https://www.academia.edu/17585183/Metodologia_da_Investiga%C3%A7%C3%A3o
- Carrilho, J. M., Miranda, J. A. B. de, Pinto, J. G., Parikka, J., Ribeiro, L. C., & Ernst, W. (2019). *Fundamento e Imersão - Ensaio sobre técnica*. Orfeu Negro.
- Casino da Madeira. (s.d.). *Locais*. <https://casinodamadeira.com/conferencias-espectaculos/>

- Chapman, N., & Chapman, J. (2000). *Digital Multimedia*. John Wiley & Sons.
<https://saleroo.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/09/digital-multimedia-nigel-chapman-and-jenny-chapman.pdf>
- Chaves, J. S. (2018). Cinema Retrofuturista e Steampunk: Possíveis origens de um subgênero literário. *Revista Abusões*, 6(6), 237-275. UERJ. <https://www.e-publicacoes.uerj.br/abusoes/article/view/32788>
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1994). *Dicionário dos Símbolos: Mitos, Sonhos, Costumes, Gestos, Formas, Figuras, Cores, Números*. (C. Rodriguez, & A. Guerra, Trad.). Editorial Teorema (obra original publicada em 1982)
- Cinema & Território. (2023, outubro). *Programa workshop - videoarte e tecnologias emergentes: da imersão à inteligência artificial na construção de novas materialidades criativas*. Cinema&Território | Encontros UMa. <https://cinemaeterritorio.uma.pt/wpcontent/uploads/2023/10/Workshop-Video-Arte-e-Tecnologias-Emergentes-AntonioBaia-Reis.pdf>
- Circo Mace. (s.d.). *História do Circo*. <https://circomace.webnode.pt/historia-do-circo/>
- Cirque du Soleil. (s.d.a). *About us - History*. <https://www.cirquedusoleil.com/about-us/history>
- Cirque du Soleil. (s.d.b). *About us - Creative process*. <https://www.cirquedusoleil.com/about-us/creative-process>
- Cirque du Soleil. (s.d.c). *Echo*. <https://www.cirquedusoleil.com/echo>
- Cirque du Soleil. (s.d.d). *Kà*. <https://www.cirquedusoleil.com/ka>

Cirque du Soleil. (s.d.e). *Kurius – Cabinet of Curiosities*.
<https://www.cirquedusoleil.com/kurios>

Cirque du Soleil. (s.d.f). *Drawn to Life*. <https://www.cirquedusoleil.com/pt/drawn-to-life>

Cirque du Soleil. (s.d.g). *Luzia*. <https://www.cirquedusoleil.com/luzia>

Cirque du Soleil Wiki. (s.d.). *Kà*.
<https://cirquedusoleil.fandom.com/wiki/K%C3%A0#Gallery>

Coldplay [@Coldplay]. (2024, 3 junho). *Coldplay on Instagram: “An update on our tour’s sustainability initiatives (More at link in bio) #MusicOfTheSpheresWorldTour @mit.environment”* [Imagem]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/C7wFHJ6Ibi0/?utm_source=ig_embed&ig_rid=192e98e6-9df4-4c6d-91cf-b93b67571c6f

Clube de autores. (2022). *Branca de Neve (Irmãos Grimm)*.
<https://clubedeautores.pt/livro/branca-de-neve>

Coelho, A. L. S. (2016, dezembro). Naso Magister erat: A biografia de Públio Ovídio Naso. *Revista Mundo Antigo*, 5(11), 37-46. Universidade Federal Fluminense.
<http://www.nehmaat.uff.br/revista/2016-2/artigo02-2016-2.pdf>

Collins, P. (2024, 24 julho). Charles Dickens. In *Encyclopaedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/biography/Charles-Dickens-British-novelist>

Companhia de Teatro de Almada. (2018). *Morte de um caixeiro-viajante | texto de Arthur Miller | encenação de Carlos Pimenta. 13 abril a 06 maio, 2018*.
<https://ctalmada.pt/morte-de-um-caixeiro-viajante/>

- Cong, R., & Winters, R. (s.d.). *How Does The Xbox Kinect Work*. Jameco. https://www.jameco.com/Jameco/workshop/Howitworks/xboxkinect.html?srsId=AfmBOopIoL0N58KvmS63EA7ib6SgXJeUm_g-KyJmTlwjTrSCQMtPjz_H
- Conti, R., & Adams, M. (2024, 10 maio). *What is an NFT? Non-Fungible Tokens explained*. Forbes. <https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/nft-non-fungible-token/>
- Correia, A. L. (2021, 13 abril). 6ª edição do Fica na Cidade começa hoje. *Diário de Notícias da Madeira*. <https://www.dnoticias.pt/2021/4/13/257625-6a-edicao-do-fica-na-cidade-comeca-hoje/>
- Costa, A. M. (2014). *A tradução audiovisual: os desafios da áudio-descrição* [Dissertação de Mestrado, Instituto Politécnico do Porto, Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto]. Repositório P. Porto. <https://recipp.ipp.pt/handle/10400.22/5424>
- Costa, J. G. (2013). *Steampunk: Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI*. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas]. Repositório Aberto da Universidade Nova de Lisboa. <https://run.unl.pt/handle/10362/11930>
- Covid Art Museum [@covidartmuseum]. (2022, 27 março). *by @marilia_scarabello. Follow for more: @CovidArtMuseum. Share your artwork with us #CovidArtMuseum. The world's 1st museum for art born during COVID-19 #CovidArt #Covid19 #soap #brazil* [Imagem]. Instagram. <https://www.instagram.com/CovidArtMuseum/>
- Crevits, B. (2012). As raízes do Vjing: uma visão histórica. *Teccogs*, 6, 43-58. https://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/2012/edicao_6/5-as_raizes_do_vjing-uma_visao_historica-bram_crevits.pdf

- Crittenden, E. (2021, 14 janeiro). *Video streaming trends for performing arts organizations*. AMT Lab @ CMU. <https://amt-lab.org/blog/2020/12/streaming-trends-performing-arts>
- Cuche, D. (1999). *A Noção de Cultura nas Ciências Sociais* (V. Ribeiro, Trad.). Editora do Sagrado Coração (EDUSC). https://www.academia.edu/4727173/A_No%C3%A7%C3%A3o_de_Cultura_nas_Ci%C3%A7%C3%A2ncias_Sociais_CUCHE?email_work_card=interaction-paper
- Cultura Funchal. (s.d.a). *Entidades culturais*. Câmara Municipal do Funchal. <https://cultura.funchal.pt/entidades-culturais/>
- Cultura Funchal. (s.d.b). *Equipamentos culturais*. Câmara Municipal do Funchal. <https://cultura.funchal.pt/equipamentos-culturais/>
- Cultura Madeira. (s.d.a) *Atlas da Cultura – Entidades culturais*. Direção Regional da Cultura. <https://cultura.madeira.gov.pt/atlas-da-cultura-%E2%80%93-entidades-culturais>
- Cultura Madeira, (s.d.b). *Centros Culturais / Núcleos Museológicos*. <https://cultura.madeira.gov.pt/centros-culturais-n%C3%BAcleos-museol%C3%B3gicos.html>
- Cultura Madeira. (s.d.c). *Mudas - Museu de Arte Contemporânea da Madeira*. Direção Regional da Cultura <https://cultura.madeira.gov.pt/mudas-museu-de-arte-contemporanea-da-madeira>
- Cultura Madeira. (s.d.d). *1ª Mostra de Instalações Artísticas “Colours in the Dark”*. Direção Regional da Cultura. <https://cultura.madeira.gov.pt/agenda-cultural123/5218-1%C2%AA-mostra-de-instala%C3%A7%C3%B5es-art%C3%ADsticas-colours-in-the-dark.html>

- Cunha, S. S. (2003). *O manifesto da transdisciplinaridade, por Basarab Nicolescu: Um breve resumo*. <http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/T2-4SF/Akiko/10-MANIFESTO%20DA%20TRANSDISCIPLINARIDADE.pdf>
- Dançando com a Diferença. (2018a). *Trabalhos/Projeto*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/trabalhos/projeto>
- Dançando com a Diferença. (2018b, 26 março). *Galeria de O que me move?, de Telmo Ferreira e Natércia Kuprian*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/galeria/11/o-que-me-move>
- Dançando com a Diferença. (2018c, 20 junho). *Galeria de Happy Island, de La Ribot*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/galeria/71/happy-island>
- Dançando com a Diferença. (2019a, 13 maio). *Safe, de Henrique Amoedo*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/evento/26/safe-de-henrique-amiedo>
- Dançando com a Diferença. (2019b, 27 setembro). *Galeria de Safe, de Henrique Amoedo*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/galeria/72/safe>
- Dançando com a Diferença. (2020). *Trabalhos/Atividades*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/trabalhos/atividades>
- Dançando com a Diferença. (2024a). *Associação: História*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/associacao/quem-somos>
- Dançando com a Diferença. (2024b, 14 março). *Notícias: Espetáculo “Youth and Tech” no Fórum Machico*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/noticia/99/espetaculo-youth-and-tech-no-forum-machico>

- Dançando com a Diferença. (2024c). *Trabalhos: Repertório*. Dança Inclusiva. <https://danca-inclusiva.com/trabalhos/repertorio>
- DGArtes. (2022). *Resultados Programa de Apoio Sustentado - Dança - Criação (modalidade quadrienal)*. https://www.dgartes.gov.pt/sites/default/files/anexoii_b_ata6_danca_quadrienal_decisao_final_tabela.pdf
- Diário de Notícias da Madeira. (2023, 26 agosto). *5 Sentidos - 'Colours in the Dark' é projecto inovador*. <https://www.dnoticias.pt/2023/8/26/372954-colours-in-the-dark-e-projecto-inovador/>
- Dias, A. (2020, 21 setembro). *Artivismo – reflexões da arte sobre a sociedade*. Património.PT. <https://www.patrimonio.pt/post/artivismo-reflex%C3%B5es-da-arte-sobre-a-sociedade>
- Díaz-Noci, J. (2009). Multimedia and Reading Ways: a State of the Art [Multimedia y modalidades de lectura: Una aproximación al estado de la cuestión]. *Comunicar*, 17(33), 213-219. <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C33-2009-25>
- Digicult. (s.d.). *The never-ending performance that is living. An interview with Hugo Olim*. <https://digicult.it/news/never-ending-performance-living-interview-hugo-olim/>
- Digital in Berlin. (s.d.a). *MADEIRADIG Festival | Edition 2005*. <https://digitalinberlin.eu/archive/edition-2005/>
- Digital in Berlin. (s.d.b). *MADEIRADIG Festival | Edition 2008*. <https://digitalinberlin.eu/archive/edition-2008/>

Digital in Berlim. (s.d.c). *MADEIRADIG Festival | Edition 2009*.
<https://digitalinberlin.eu/archive/edition-2009/>

Digital in Berlim. (s.d.d). *MADEIRADIG Festival | Edition 2010*.
<https://digitalinberlin.eu/archive/edition-2010/>

Direção Regional de Estatística da Madeira. (2023). Cultura. In Direção Regional de Estatística da Madeira (Ed.), *Madeira em Números 2022* (pp. 24-27).
<https://estatistica.madeira.gov.pt/download-now/multitematicas-pt/multitematicas-mn-pt/multitematicas-mn-publicacoes-pt/send/34-madeira-em-numeros-publicacoes/16867-madeira-em-numeros-2022.html>

Disney Wiki. (s.d.). *Alice no País das Maravilhas*. https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas

Divino Sospiro. (2016). 2016 | *Centro Cultural de Belém | L'Isola Disabitata | Música de David Perez, libreto de Pietro Metastasio* | 25-26.11.2016.
<https://www.divinosospino.org/isola-desabitata-belem-2016.html>

Dixon, S. (2006, junho). A history of virtual reality in performance. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 2(1), 23-54. Taylor & Francis Group.
https://www.researchgate.net/publication/228625222_A_history_of_virtual_reality_in_performance

Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of new media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. The MIT Press.

DJ Fierce. (2023, 19 julho). *History of DJing: The ultimate guide to DJ history*. ZIPDJ.
<https://www.zipdj.com/history-of-djing/>

D'Oliveira, T. (2007). *Teses e dissertações: Recomendações para a elaboração e estruturação de trabalhos científicos* (2.^a ed). Editora RH.

Dreamstudio. (2024). *Imagination Realized: Get started generating images using DreamStudio Ai, Midjourney Ai, Claude Ai, Meta Ai and ChatGPT*.
<https://dreamstudio.com/start/>

Eco, H. (2006). *Apocalípticos e Integrados*. Editora Perspectiva.

Ecoedu. (2024, 19 junho). *O Futuro da Realidade Aumentada: 6 Aplicações Práticas*.
<https://ecoedu.com.br/blog/realidade-aumentada>

Eduka.ai. (2024, 30 janeiro). *Cirque du Soleil utiliza IA em nova fase de espetáculos*.
<https://eduka.ai/cirque-du-soleil-utiliza-ia-em-nova-fase-de-espetaculos/>

Enciclopédia Iatú Cultural. (2015, 21 setembro). *Happening*.
<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3647/happening>

Encyclopaedia Britannica. (1998, 20 julho). Erwin Piscator. In *Encyclopaedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/biography/Erwin-Piscator>

Encyclopaedia Britannica. (2024, 10 agosto). Bertold Brecht. In *Encyclopaedia Britannica*. de <https://www.britannica.com/biography/Bertolt-Brecht>

Encyclopaedia Britannica. (s.d.a). Arthur Miller, American playwright. In *Encyclopaedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/biography/Arthur-Miller-American-playwright>

Encyclopaedia Britannica. (s.d.b). Rosalind Krauss, American art critic and historian. In *Encyclopaedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/biography/Rosalind-E-Krauss>

Engineered Arts (2022, 31 janeiro). *Robot Thespian*.
<https://www.engineeredarts.co.uk/robot/robotthespian/>

Estalagem da Ponta do Sol. (2024). *Concertos L*.
<https://www.pontadosol.com/pt/concertos-l>

Estalagem da Ponta do Sol. (s.d.). *Eventos*. <https://www.pontadosol.com/pt/eventos>

Esteireiro, P., Gonçalves, C., & Cristóvão, N. (2016, julho-dezembro). Modalidades Artísticas na Região Autónoma da Madeira (Portugal): Das primeiras atividades de enriquecimento curricular à definição do atual modelo de política educativa (1985-2016). *Revista da Abém*, 24(37), 35-52. Londrina.
<https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/643/473>

Esteireiro, P. (2018). *As Artes Performativas no Funchal. Contributo das Associações para o Planeamento Cultural*. Câmara Municipal do Funchal.
https://www.academia.edu/37651751/As_Artes_Performativas_no_funchal_Contributo_das_Associa%C3%A7%C3%B5es_para_o_Planeamento_Cultural_Funchal_2018_ISBN_978_989_54087_2_6?email_work_card=title

Eveo. (s.d.). Conheça a robô Sophia e suas principais características! *Blog da EVEO*.
<https://blog.eveo.com.br/robo-sophia>

EViterbo (2020). Tomás Augusto Soller. In *Eviterbo*.
https://eviterbo.fcsh.unl.pt/wiki/Tom%C3%A1s_Augusto_Soller

Ex Machina. (2020). *Robert Le Page*. <https://exmachina.ca/en/robert-lepage>

Ezequiel. (2021, 21 janeiro). *Ana foi encontrada pela mãe de Ezequiel ainda bebê num cesto de palha, acompanhada somente por um relógio de bolso* [Publicação]. Facebook.

https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid02SoFMt4TmY9XmA5wY1FdbZGCQvSquj4y5LXQS6sUcpPbbyrdnwVSrRpNf944aHkKKl&id=100640798697595

Fabrinni, R. N. (2016, janeiro/junho). Teatro como campo expandido: a imagem em Gilles Deleuze e Hans-Thies Lehmann. *ARJ - Art Research Jornal*, 3(1), 20-36. ABRACE, ANPPOM, ANPAP, ANDA, UFRN. <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/8212/6805>

Fernandes, J. M. (2017, 9 outubro). A estética aprimorada de ‘Blade Runner 2049’ quase ofusca as suas falhas. *Comunidade Cultura e Arte*. <https://comunidadeculturaearte.com/a-estetica-aprimorada-de-blade-runner-2049-quase-ofusca-as-suas-falhas/>

Fernandes, S., & Isaacsson, M. (2016). Os campos expandidos do teatro. *ARJ – Art Research Journal*, 3(1), i-viii. ABRACE, ANPPOM, ANPAP, ANDA, UFRN. <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/9033/6836>

Ferreira, A. (2022, 20 outubro). VINCO Films destaca-se com documentário de Hamilton. *Diário de Notícias da Madeira*. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=5478051088915708&set=a.4143520212368809>

Ferreira, J. Q., Rodrigues, N., Pérez, M. V. H., e Hoolboom, M. (2008). *Hugo Olim Pedro Maia - II Pensar a Imagem*. Instituto Politécnico do Porto. <https://mikehoolboom.com/thenewsit/docs/303.pdf>

Ferro, A. D. (2021, 22 janeiro). Sessões da peça “Ezequiel” no Baltazar Dias reduzidas a 5 espetadores. *Diário de Notícias da Madeira*. <https://www.dnoticias.pt/2021/1/22/247734-sessoes-da-peca-ezequiel-no-baltazar-dias-reduzidas-a-5-espectadores>

- Folter, R. (2022). *O que é NPC?* Canal Tech. <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-npc/>
- Franco, E. (2020, 30 julho). Concerto e 'vídeo mapping' encerram a Semana Pedagógica do MUDAS.Museu. *dnotícias.pt*. <https://www.dnoticias.pt/2020/7/30/69064-concerto-e-video-mapping-encerram-a-semana-pedagogica-do-mudasmuseu>
- Franco, E. (2021, 7 maio). Exposição 'Norberto Cruz, a caminho de Ezequiel' abre a 14 de Maio na Galeria Espaçoamar. *dnotícias.pt*. <https://www.dnoticias.pt/2021/5/7/260490-exposicao-norberto-cruz-a-caminho-de-ezequiel-abre-a-14-de-maio-na-galeria-espacomar/>
- Fluckiger, F. (1995). *Understanding Networked Multimedia: Applications and Technology*. Prentice-Hall.
- Fundação Calouste Gulbenkian. (2023, 22 dezembro). *Museu Calouste Gulbenkian em Lisboa - bem-vindo!* Museu Calouste Gulbenkian. https://gulbenkian.pt/museu/bem-vindo/?gad_source=1&gclid=CjwKCAjwodC2BhAHEiwAE67hJNim6CZafmK5vV4NeRxFQ
- Gama, M. (2020). Impactos da COVID-19 no setor cultural português: primeiros apontamentos de um estudo em curso. In M. Martins & E. Rodrigues (Eds.), *A Universidade do Minho em tempos de pandemia: Tomo III: Projeções* (pp. 172-188). UMinho Editora. <https://doi.org/10.21814/uminho.ed.25.9>
- Geiringer, K., & Landon, H. C. R. (2024, 14 agosto). Joseph Haydn, Austrian composer. In *Encyclopaedia Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Joseph-Haydn>
- Gentleman's Gazette. (2018, 26 novembro). *Early Victorian Men's Clothing: Black Dominates 1840s – 1880s*. <https://www.gentlemansgazette.com/tuxedo-black-tie-guide/black-tie-tuxedo-history/early-victorian-black-dominates/>

- Gerador. (2024). *Barómetro da Cultura 2023 - Caderno 3*. <https://gerador.eu/wp-content/uploads/2023/06/Barometro-da-Cultura-2023-Caderno-3-Praticas-Culturais.pdf>
- Gerador. (2023). *Barómetro da Cultura 2022 – Caderno 3*. <https://gerador.eu/wp-content/uploads/2022/07/GER-Baro%CC%81metro-da-Cultura-2022-1.pdf>
- Given, L. M. (2008). *The Sage encyclopedia of qualitative research methods* (Vol. 1). SAGE Publications.
- Glitch Visual Artists (2024). *Glitch Visual Artists* [Página do Facebook]. Recuperado a 13 julho, 2024, de https://www.facebook.com/profile.php?id=100064049373245&locale=pt_PT
- Glitch Visual Artists (2025, 26 fevereiro). “*Os Outros*” Encenação: Diogo Correia Pinto Video-arte e video-mapping: Glitch Visual Artists Coreografia: Sara Valentim [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo?fbid=1394879154801269&set=a.724526845169840>
- Gold, R. (1958). Roles in sociological field observation. *Social Forces*, 36(3), 217-233. Sage Publications. <http://msessd.ioe.edu.np/wp-content/uploads/2017/04/GOLD-PARTICIPANT-OBSERVATION.pdf>
- Gomes, D. D. S. J. (2010, agosto/dezembro). Inteligência Artificial: Conceitos e Aplicações. *Revista Olhar Científico*, 1(2), 234-246. FAAr - Faculdades Associadas de Ariquemes. https://www.professores.uff.br/screspo/wp-content/uploads/sites/127/2017/09/ia_intro.pdf

- Gomes, I. M. S. (2021). *A digitalização do teatro em Portugal e a pandemia Covid 19*. [Dissertação de Mestrado, ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa]. Repositório do ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa. <https://www.iscte-iul.pt/tese/12045>
- Gomes, S. (2020, 8 dezembro). *Casas do Povo*. Aprender Madeira. <https://aprendermadeira.net/article/casas-do-povo>
- Gonzalez, R. (2000, julho-setembro). Disciplining Multimedia. *IEEE Multimedia Magazine*, 7, 72-78. Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). https://www.academia.edu/99913108/Disciplining_multimedia
- Gonzalez, R. C., & Woods, R. E. (2000). *Processamento de imagens digitais*. R. M. C. Júnior & L. D. F. Costa (Eds.). Editora Edgard Blüsher.
- Gorillaz. (s.d.). *Gorillaz – Feel Good Inc (Official Video)* [Vídeo]. <https://www.gorillaz.com/#>
- Gorillaz Fandom. (s.d.). *Gorillaz*. Gorillaz Wiki. <https://gorillaz.fandom.com/wiki/Gorillaz>
- Gouveia, I. P. (2021). *Flores de Maio: 35 Anos de Memórias 1986-2021*. Porto da Cruz: Associação Grupo Cultural Flores de Maio.
- Governo Regional da Madeira. (2022, 17 maio). JORAM, Série I, N.º 85. <https://joram.madeira.gov.pt/joram/1serie/Ano%20de%202022/ISerie-085-2022-05-17sup.pdf>
- Greenwood, J. (2019, 25 fevereiro). *Arts-Based Research*. In *Oxford Research Encyclopedias*. <https://oxfordre.com/education/display/10.1093/acrefore/9780190264093.001.0001/acrefore-9780190264093-e-29>

Gregersen, E. (2024a, 1 agosto). Isaac Asimov, American author. In *Encyclopedia Britannica*. Recuperado a 12 de agosto, 2024, de <https://www.britannica.com/biography/Isaac-Asimov>

Gregersen, E. (2024b, 20 agosto). QR Code, bar code. In *Encyclopedia Britannica*. Recuperado a 5 de Agosto, 2024, de <https://www.britannica.com/technology/QR-Code>

Grotowski, J. (2013). *Para um teatro pobre* (I. Chagas, Trad.) (3.^a Ed.). Dulcina.

Grupo de Teatro de Machico. (2017, 19 abril). *O Luar da Poesia já vai para a 5ª edição...* [Publicação]. Facebook.
https://www.facebook.com/photo?fbid=425343374493052&set=a.415225915504798&locale=pt_PT

Grupo de Teatro de Machico. (2018, 23 outubro). *Luís Costa, do grupo de Teatro de Machico a propósito da 5ª edição Festival de Teatro de Machico, que* [Publicação]. Facebook.
https://www.facebook.com/gtmachico/posts/pfbid0py17AkkxAKPTjuF6CPMz28ctSHZJc88gMWf2RRorUnQ6ryDiwiHAgwGjgRB2YPGol?locale=pt_PT

Grupo de Teatro de Machico. (2018, 17 dezembro). *X Machicartes dedicado às Romagens* [Imagem]. Facebook.
https://www.facebook.com/photo?fbid=1431718113632122&set=a.477751815695428&locale=pt_PT

Gupta, R. (2024, 14 fevereiro). *The Evolution and Potential of 3D Projection Mapping*. Magineu. <https://www.magineu.com/journals/the-evolution-and-potential-of-3d-projection-mapping/>

Hanson Robotics. (2024). *Sophia*. <https://www.hansonrobotics.com/sophia/>

- HarperCollins. (n.d.a). Backing vocals. In *Collins Online Dictionary*. Recuperado 7 de maio, 2022, de <https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/backing-vocals>
- HarperCollins. (n.d.b). Front-of-house. In *Collins Online Dictionary*. Recuperado 9 de maio, 2022, de <https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/front-of-house>
- Heeter, C. (1992). Being There: The Subjective Experience of Presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1(2), 262-271. https://www.researchgate.net/publication/200772979_Being_There_The_Subjective_Experience_of_Presence
- Henriques, P. (2021a, 17 janeiro). “Ezequiel” para além do agora. *Diário de Notícias da Madeira*.
- Henriques, P. (2021b, 15 janeiro). Palco “reinventa-se” em Ezequiel. *Diário de Notícias da Madeira*.
- Hoffman, B. (2009). Radicalism and the Theatre in Genealogies of Live Art. *Performance Research*, 14(1), 95-105. Routledge. https://www.academia.edu/7660586/Radicalism_and_the_Theatre_in_Genealogies_of_Live_Art
- IGAC. (2023, 15 novembro). *Sobre a IGAC*. <https://www.igac.gov.pt/sobre-nos/a-igac>
- IGAC. (2024). *O Estatuto dos Profissionais da Cultura*. <http://www.estatutocultura.pt/>
- IMDb. (2009). *National Theatre Live: Phèdre*. <https://www.imdb.com/title/tt1489229/>

IMDb. (2023). *AI and Robots | The Sci-Fi Collection*.
<https://www.imdb.com/list/ls041168639/>

Instituto Moinho Cultural Sul Americano. (s.d.). *O Instituto*.
https://moinhocultural.org.br/?fbclid=IwY2xjawFID0BleHRuA2FlbQIxMAABHUWNLfhyrOS8TAQFFXrMC0DOa5wWZgcyXddbPfrlAMEeKojUwavJbEpeRg_aem_K7Zny7f1TFUtGGI3dJMi3Q

Isaacsson, M. (2008). A criação de Robert Lapage e o modelo pós-dramático. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cénicas*, 2(11), 147-155. Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC/Centro de Artes – CEART.
<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102112008147>

JM-Madeira (2021, 7 maio). *Galeria Espaçomar acolhe exposição ‘Norberto Cruz, a caminho de Ezequiel’*. https://www.jm-madeira.pt/cultura/galeria_espacomar_acolhe_exposicao_norberto_cruz_a_caminho_de_ezequiel-XJJMART127775

Kaufman, G. (2017, 9 março). *Tupac, Michael Jackson, Gorillaz & More: A History of the Musical Hologram*. Billboard. <https://www.billboard.com/music/pop/musical-holograms-history-dead-7717042/>

Kitcast. (2024, 4 janeiro). *The rise of a concert hologram: 6 mind-blowing examples*. *Kitcast Blog*. <https://blog.kitcast.tv/the-rise-of-a-concert-hologram-6-examples/>

Krauss, R. (1984). A escultura no campo ampliado. *Gávea*, 1, 87-93. PUC-Rio, Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura do Brasil.
https://monoskop.org/images/b/bc/Krauss_Rosalind_1979_2008_A_escultura_no_campo_ampliado.pdf

- Leandro, V. (2021, 29 outubro). *25 museus virtuais para visitar a partir do sofá*. Lisboa Secreta. <https://lisboasecreta.co/25-museus-virtuais-visitar-sofa/>
- Lee, E. (2023, 10 outubro). *MoMA Acquires Refik Anadol's "Unsupervised" in Historic First*. nftnow. <https://nftnow.com/news/moma-acquires-refik-anadols-machine-hallucinations-in-historic-first/>
- Lemos, A. (2023). *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea* (9.^a ed.). Editora Sulina. https://books.google.pt/books/about/Cibercultura.html?id=B5i4EAAAQBAJ&redir_esc=y
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura* (C. I. da Costa, Trad.). Editora 34. <https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>
- Lévy, P. (1998). *Becoming Virtual, Reality in the Digital Age* (R. Bononno, Trad.). Plenum Trade. https://www.researchgate.net/publication/30872223_Becoming_Virtual_Reality_in_the_Digital_Age
- Lowne, C., & Bauer, P. (s.d.). *Alice's Adventures in Wonderland, novel by Carroll*. <https://www.britannica.com/topic/Alices-Adventures-in-Wonderland>
- Mack, N., Woodson, C., Macqueen, K. M., Guest, G., & Namey, E. (2005). *Qualitative research methods: a data collector's field guide*. Family Health International.
- Madeira Art Fest (2023a, 12 setembro). *Oficina de Artes Circenses – Margarida Menezes* [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/MadeiraArtFest/posts/pfbid0KAHWs2eEPRMrKnGPhjX1QXFb4sgtzczHizKAeFd37SNtncmmQC2i4fyBc2N7HGeUjl>

- Madeira Art Fest (2021b, 13 setembro). 25 SETEMBRO - FUNCHAL ART FEST 2021 - Complexo Balnear da Ponta Gorda - 16h30 - 00h00. Amigos, vão adquirindo as vossas entradas antes que esgote [Publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/MadeiraArtFest/posts/pfbid02owfpwnd21kMFnknvfwxg5fv3RZqZwSoCKhMvmkiMW5sHEKDrDCKcjKqdhXSV4eabl>
- Madeira, C. M. G. (2007). *Hibridismo nas Artes Performativas em Portugal* [Tese de doutoramento, Universidade de Lisboa, Instituto de Ciências Sociais]. Repositório da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/322>
- Maia, H. G., & Muniz, E. S. (2018). Novos caminhos para a cenografia diante da evolução tecnológica: o teatro e a realidade aumentada. *Revista Tecnologia*, 39(1), 1-10. Universidade de Fortaleza. <https://ojs.unifor.br/tec/article/view/6706/5684>
- Mariano, B. (2016, 24 novembro). Uma ilha desabitada na qual a mensagem central é a esperança. *Diário de Notícias*. <https://www.dn.pt/artes/uma-ilha-desabitada-na-qual-a-mensagem-central-e-a-esperanca-5514776.html/>
- Marietto, M. L. (2018). Observação participante e não participante: contextualização teórica e sugestão de roteiro para aplicação dos métodos. *Revista Ibero Americana de Estratégia*, 17 (4), 05-18. <https://www.redalyc.org/journal/3312/331259758002/html/>
- Mariofa Festival. (2021). *Mariofa Festival – Festival de Marionetas e outras coisas animadas*. <https://mariofafestival.wixsite.com/mariofafestival>
- Mariofa - Festival de Marionetas e Outras Formas Animadas. (s.d.). *Home* [Página do Facebook]. Facebook. Recuperado a 3 de maio, 2024, de <https://www.facebook.com/Mariofa.Festival.Marionetas/>
- Martin, S. (2006). *Video Art* (U. Grosenick, Ed.). Taschen.

- MasterClass. (2021, 29 setembro). *What Is New Media Art? Definition and History of New Media Art*. <https://www.masterclass.com/articles/new-media-art-guide#7fU5DOkI3o7RfnoIUXYp2C>
- Midjourney. (2024). *Midjourney Explore Page*. <https://docs.midjourney.com/docs/explore-page>
- Miled, F. (2022, 18 agosto). *Tudo sobre o echo dot: Dispositivo Alexa e destaque para casa inteligente*. IGN Brasil. <https://br.ign.com/descontos/101403/news/tudo-sobre-o-echo-dot-dispositivo-alexa-e-destaque-para-casa-inteligente>
- Moir, D. (2020, 19 março). *Covid-19: Já pode assistir a peças de teatro online*. Sic Notícias. <https://sicnoticias.pt/especiais/coronavirus/2020-03-19-Covid-19-Ja-pode-assistir-a-pecas-de-teatro-online>
- MoMa - The Museum of Modern Art. (2023a, 21 março). *Documentation of Unsupervised - Machine Hallucinations - MoMA* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=H9wr2hx1PY0>
- MoMa – The Museum of Modern Art. (2023b, 10 outubro). *Refik Anadol Unsupervised Nov 19, 2022 – Oct 29, 2023 MoMA*. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535>
- Mónico, L. S., Alferes, V. R., Castro, P. A., & Parreira, P. M. (2017). A Observação Participante enquanto metodologia de investigação qualitativa. In A. P. Costa, S. Tuzzo & C. Brandão (Eds.), *Atas do 6º Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa: Vol. 3 Ciências Sociais*, (pp. 724-733). Ludomedia. <https://ludomedia.org/publicacoes/livro-de-atas-ciaiq2017-vol-3-ciencias-sociais/>
- Monoskop. (2014, 20 janeiro). *Alfréd Radok*. https://monoskop.org/Alfr%C3%A9d_Radok

- Monteiro, G. L. G. (2016, janeiro/junho). A Cena Expandida: alguns pressupostos para o teatro do século XXI. *ARJ - Art Research Journal*, 3(1), 37-49. ABRACE, ANPPOM, ANPAP, ANDA, UFRN. <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/8427/6806>
- Morais, C. (2016, 6 abril). Teatro ganha novo fôlego no século XXI através da RTP2. *Diário de Notícias*. <https://www.dn.pt/media/teatro-ganha-novo-folego-no-seculo-xxi-atraves-da-rtp2-5111968.html/>
- Move – Associação Cultural, criativa e artística da Madeira. (s.d.). *Home*. <https://movemadeira.com/move/>
- Move. (2023, 29 agosto). E chegou ao fim esta que foi a 1ª edição de Instalações Artísticas do Funchal 2023 - Colours in The Dark [publicação]. Facebook. <https://www.facebook.com/movemadeira/posts/pfbid0p4oPd7dnEnzE7KoJ9bhS8VDLVJvgBgPhthBtQ5JnWhFRCq3hnW3bCpud2qSAxg54l>
- Mudas. (2024). *Mudas Museu Virtual*. www.mudasmuseuvirtual.com/
- Musei Vaticani. (2024). *Tour Virtuali*. <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.html>
- Music Declares Emergency. (2024). *Guia de boas práticas da indústria da música – Tradução em Português [Music Industry Climate Pack]*. https://www.musicdeclares.net/assets/documents/pdfs/CLIMATE-PACK-PT-PT_2023-10-18-111438_rqtw.pdf
- Music Declares Emergency. (2024). *Página inicial*. <https://www.musicdeclares.net/pt/>
- Musopen. (s.d.). *Haydn A isola disabitata, Hob. XXVIII:9*. <https://musopen.org/pt/music/5346-lisola-disabitata-hob-xxviii9/>

- NAMINHATERRA TV. (s.d.). Recordar eventos. <https://naminhaterra.com/eventos.php#>
- National Theatre Live. (2024). *The best of British Theatre, on a cinema screen near you*. Ntlive. <https://www.ntlive.com/>
- Nicolescu, B. (1999). *O Manifesto da Transdisciplinaridade* (L. P. de Souza, Trad.). Triom.
- Nicolete, A. (2002). Criação coletiva e processo colaborativo: algumas semelhanças e diferenças no trabalho dramático. *Sala Preta*, 2, 318-325. Universidade de São Paulo - Escola de Comunicações e Artes. <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57109>
- Nóbrega, B. (2021, 4 setembro). Funchal Art Fest reúne artistas na Ponta Gorda. *Jornal da Madeira*. <https://www.pressreader.com/portugal/jornal-madeira/20210904/282187949126213>
- Norton-Dias, T. (2014). Artes Performativas na Madeira: temas e problemas. In J. E. Franco & C. Trindade, *Que saber{es} para o século XXI: História, Cultura e Ciência na Madeira* (pp. 425-431). Esfera do Caos/APCA Madeira. <https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/9029/1/Que%20Saber%28es%29%20para%20o%20S%C3%A9culo%20XXI.pdf>
- Norton-Dias, T. (2015). *Imigração qualificada: Músicos da Ucrânia na Orquestra Clássica da Madeira*. Centro de Estudos de História do Atlântico (CEHA).
- Norton-Dias, T. (2021a). *'Criatividade participativa' intercultural: o processo de criação no Tanztheater de Pina Bausch* [Tese de Doutoramento, Universidade Aberta]. Repositório UAB. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/11782>
- Norton-Dias, T. (2021b). Todos os nomes & Coisa nenhuma – cumplicidade que dança. Contribuições para o estudo da Dança na Região Autónoma da Madeira. *Islenha*, 68, 79-88. Direção Regional da Cultura.

- Nunes, C. (2020, 18 abril). *The Covid Art Museum: já nasceu o primeiro museu online dedicado à pandemia*. NiT. <https://www.nit.pt/cultura/the-covid-art-museum-ja-nasceu-primeiro-museu-online-dedicado-pandemia>
- OCubo. (2024). *Works*. <https://www.ocubo.com/#works>
- OJPlectro. (2022). *I Encontro Nacional de Bandolim e Guitarra*. https://www.ojplectro.pt/?page_id=672
- OJPlectro. (2023). *II Encontro Nacional de Bandolim e Guitarra*. https://www.ojplectro.pt/?page_id=673
- OJPlectro. (2024). *3º Encontro Nacional de Bandolim e Guitarra*. <https://www.ojplectro.pt/>
- Oliveira, L. (2011, 17 julho). “Opposites Attract - Opostos que se atraem” [Vídeo]. Facebook. <https://www.facebook.com/luisaoliv/videos/10150258166009630>
- Oliveira, L. (2021, dezembro). *Inquérito por questionário N.º 1 (IQ1): Estudo de públicos da peça Ezequiel (2021), de Norberto Cruz*. <https://forms.gle/PJLHkMdALZaBBZ9j7>
- Onion Lab. (2020, 30 setembro). *Article 012: Video Mapping Softwares*. <https://www.onionlab.com/blog/video-mapping-softwares/>
- OpenAI. (2024). *Dall-E 3*. <https://openai.com/index/dall-e-3/>
- OpenAI. (2024). *Introducing ChatGPT*. <https://openai.com/index/chatgpt/>
- Orquestra de Bandolins da Madeira. (s.d.). *A orquestra. A História a “Bem da Arte”*. <https://madeiramandolin.com/pt/>

- Ortiz, P. (2023, 23 outubro). *História – Invenções Gregas: Os autómatos de Heron*.
https://www.nationalgeographic.pt/historia/invencoes-gregas-os-automatos-heron_4345
- Parlamento Europeu. (2020). *COVID-19 impact on culture: new funds must reach creative sectors immediately*.
<https://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20200326IPR75912/COVID-19-impact-on-culture-new-funds-must-reach-creative-sectors-immediately>.
- Pavis, P. (2003). *A análise dos espetáculos: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema* (S. S. Coelho, Trad.). Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 1996)
- Pavis, P. (2008a). *Dicionário de Teatro* (J. Guinsburg & M. L. Pereira, Trans.) (3.^a ed.). Editora Perspetiva. (Obra original publicada em 1996)
- Pavis, P. (2008b). *O teatro no cruzamento de culturas* (N. Fernandes, Trad.). Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 1990)
- Pavis, P. (2010). *A encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas* (N. Fernandes, Trad.). Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 2007)
- Pavis, P. (2017). *Dicionário da performance e do teatro contemporâneo* (J. Guinsburg, M. H. Godoy & M. L. Pereira, Trad.). Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 2014)
- Perogaro, E. (2014, 17-19 outubro). Retrofuturismo e cultura steampunk: apropriações no contexto brasileiro. In M. D. L. Martins & J. Veríssimo (Eds.), *8º SOPCOM: Comunicação Global, Cultura e Tecnologia* (pp. 92-98). Escola Superior de Comunicação Social – Instituto politécnico de Lisboa.
<https://proa.ua.pt/index.php/sopcom/article/view/15115>

- Pestana, J. F. (2021, 22 março). Vídeo de dança inaugura projeto “Arts Online” da Secretaria Regional de Turismo e Cultura. *Diário de Notícias da Madeira*. <https://www.dnoticias.pt/2021/3/22/255021-video-de-danca-inaugura-projecto-arts-online-da-secretaria-regional-de-turismo-e-cultura/>
- Phillips, K. (2023, 28 setembro). Live concert streaming and virtual concerts are transforming music. *6Connex*. <https://info.6connex.com/blog/live-concert-streaming-and-virtual-concerts-are-transforming-music>
- Pimenta, C. M. (2022). *Teatro e tecnologia. Criação, produção, receção. Do Deus Ex Machina ao teatro virtual*. Edições Colibri.
- Pimentel, D. (2019, dezembro). O sujeito contemporâneo e a realidade virtual. *Estudos de psicanálise*, 52, 51-58. Círculo Brasileiro de Psicanálise. https://deborahpimentel.com.br/wp-content/uploads/2020/05/REVISTA-ESTUDOS-52-2019_ok.pdf
- Pinto, D. C. (2025, 12 de março). *Registo - “Os Outros” no TMBD *Teatro, Dança e Multimédia* Com encenação de Diogo Correia Pinto* [Imagem]. Facebook. https://www.facebook.com/photo/?fbid=10229238566369378&set=pcb.10229238610690486&locale=pt_PT
- Portal das Artes. (2022). *Quem somos*. <https://www.portaldasartes.com/>
- Porto Canal. (2021, 13 março). *Covid-19: Teatro 'online' entre o recurso para o confinamento e a solução para manter*. <https://portocanal.sapo.pt/noticia/256948>
- Porto Editora. (s.d.a). ABBA. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 15 de junho, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$abba](https://www.infopedia.pt/artigos/$abba)

Porto Editora. (s.d.b). Alice no País das Maravilhas. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 5 de maio, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$alice-no-pais-das-maravilhas](https://www.infopedia.pt/artigos/$alice-no-pais-das-maravilhas)

Porto Editora. (s.d.c). Avatar. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 3 de abril, 2024, de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/avatar>

Porto Editora. (s.d.d). Blade Runner. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 25 de agosto, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$blade-runner](https://www.infopedia.pt/artigos/$blade-runner)

Porto Editora. (s.d.e). Branca de Neve e os Sete Anões. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 5 de maio, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$branca-de-neve-e-os-sete-anoes](https://www.infopedia.pt/artigos/$branca-de-neve-e-os-sete-anoes)

Porto Editora. (s.d.f). Bronislaw Malinowski. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 11 de abril, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$bronislaw-malinowski](https://www.infopedia.pt/artigos/$bronislaw-malinowski)

Porto Editora. (s.d.g). Dennis Gabor. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 21 de julho, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$dennis-gabor](https://www.infopedia.pt/artigos/$dennis-gabor)

Porto Editora. (s.d.h). Hardware. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 25 de junho, 2023, de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/hardware>

Porto Editora. (s.d.i). Fenomenologia. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 15 de junho, 2023, de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/fenomenologia>

- Porto Editora. (s.d.j). Filipo Tommaso Marinetti. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 11 de junho, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$filippo-tommaso-marinetti](https://www.infopedia.pt/artigos/$filippo-tommaso-marinetti)
- Porto Editora. (s.d.k). Fluxus. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 25 de junho, 2023, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$fluxus](https://www.infopedia.pt/artigos/$fluxus)
- Porto Editora. (s.d.l). Imersivo. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 25 de junho, 2023, de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/imersivo>
- Porto Editora. (s.d.m). Interface. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 18 de junho, 2023, <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/interface>
- Porto Editora. (s.d.n). Intermedialidade. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 18 de junho, 2022, de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa-aa0/intermedialidade>
- Porto Editora. (s.d.o). Josef Svoboda. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 2 de junho, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$josef-svoboda](https://www.infopedia.pt/artigos/$josef-svoboda)
- Porto Editora. (s.d.p). Lúmens. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 7 de junho, 2024, de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/l%C3%BAlmens>
- Porto Editora. (s.d.q). Metamorfoses. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 3 de agosto, 2022, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$metamorfoses](https://www.infopedia.pt/artigos/$metamorfoses)
- Porto Editora. (s.d.r). Metropolis. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 18 de agosto, 2023, de [https://www.infopedia.pt/\\$metropolis](https://www.infopedia.pt/$metropolis)

Porto Editora. (s.d.s). Multimédia. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 13 de maio, 2022, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$multimedia](https://www.infopedia.pt/artigos/$multimedia)

Porto Editora. (s.d.t). Orfeu e Eurídice. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 3 de agosto, 2022, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$orfeu-e-euridice](https://www.infopedia.pt/artigos/$orfeu-e-euridice)

Porto Editora. (s.d.u). Ovídeo. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 3 de agosto, 2022, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$ovidio](https://www.infopedia.pt/artigos/$ovidio)

Porto Editora. (s.d.v). Plectro. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 21 de maio, 2024, de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/plectro>

Porto Editora. (s.d.w). Richard Wagner. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 5 de maio, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$richard-wagner](https://www.infopedia.pt/artigos/$richard-wagner)

Porto Editora. (s.d.x). Semiótica. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 22 de maio, 2024, de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/semi%C3%B3tica>

Porto Editora. (s.d.y). Tupac Shakur. In *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. Recuperado a 13 de junho, 2024, de [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$tupac-shakur](https://www.infopedia.pt/artigos/$tupac-shakur)

Posetti, G. (2021). *A inferência das tecnologias digitais nas narrativas teatrais do século XXI*. Editora UEA. <http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/bitstream/riuea/3560/1/A%20infer%C3%Aancia%20das%20tecnologias%20digitais%20nas%20narrativas%20teatrais%20do%20s%C3%A9c%20XXI.pdf>

Prata, D. (2021). *O palco confinado: a virtualização do teatro durante a pandemia do COVID-19*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas]. Repositório Universidade Nova de Lisboa. <https://run.unl.pt/bitstream/10362/128619/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Daniel%20Jos%C3%A9%20Gomes%20da%20Costa%20Prata%20-%202019100245%20-%20O%20Palco%20confinado.pdf>

Priberam Informática. (s.d.a). Andróides. In *Dicionário Priberam*. . Recuperado a 13 de junho, 2025, de <https://dicionario.priberam.org/andr%C3%B3ide>

Priberam Informática. (s.d.b). Ambliopia. In *Dicionário Priberam*. Recuperado a 10 de junho, 2022, de <https://dicionario.priberam.org/ambliopia>

Priberam Informática. (s.d.c). Deus Ex Machina. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Recuperado a 11 de março, 2024, de <https://dicionario.priberam.org/deus%20ex%20machina>

Priberam Informática. (s.d.d). Hipermédia. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Recuperado a 19 de junho, 2022, de <https://dicionario.priberam.org/hiperm%C3%A9dia>

Priberam Informática. (s.d.e). Hipertexto. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Recuperado a 19 de junho, 2022, de <https://dicionario.priberam.org/hipertexto>

Priberam Informática. (s.d.f). Multimédia. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Recuperado a 19 de junho, 2022, de <https://dicionario.priberam.org/multim%C3%A9dia>

Priberam Informática. (s.d.g). Renderização. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Recuperado a 19 de junho, 2022, de <https://dicionario.priberam.org/renderiza%C3%A7%C3%A3o>

Priberam Informática. (s.d.h). Sinergia. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Recuperado a 17 de junho, 2022, de <https://dicionario.priberam.org/sinergia>

Priberam Informática. (s.d.i). Sinestesia. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Recuperado a 19 de junho, 2022, de <https://dicionario.priberam.org/sinestesia>

Priberam Informática. (s.d.j). WWW. In *Dicionário Online Priberam de Português*. Recuperado a 19 de junho, 2022, de <https://dicionario.priberam.org/WWW>

Público. (2024, 3 junho). Coldplay conseguiram reduzir pegada de carbono da digressão em mais de metade. *Público*. <https://www.publico.pt/2024/06/03/azul/noticia/coldplay-conseguiram-reduzir-pegada-carbono-digressao-metade-2092729>

Público. (2024, 28 junho). Henrique Amoedo deixa a direcção artística do Teatro Viriato. *Público*. <https://www.publico.pt/2024/06/28/culturaipsilon/noticia/henrique-amoedo-deixa-direccao-artistica-teatro-viriato-2095658>

Público P3. (2013, 19 outubro). Cognitivopolis: um festival de arte e tecnologia onde a estrela é um humanóide. *Público*. <https://www.publico.pt/2013/10/19/p3/noticia/cognitivopolis-um-festival-de-arte-e-tecnologia-onde-a-estrela-e-um-humanoide-1818321>

Público P3. (2015, 27 setembro). Casa das Mudas passa a museu com colecção própria. *Público*. <https://www.publico.pt/2015/09/27/culturaipsilon/noticia/casa-das-mudas-passa-a-museu-com-colecao-propria-1709234>

Público P3. (2020, 10 abril). Covid Art Museum: o museu nascido da quarentena, para falar sobre ela. *Público*. <https://www.publico.pt/2020/04/10/p3/noticia/covid-art-museum-museu-nascido-quarentena-falar-1911698>

- Pygar. (2024). *Pygar* [Página do Facebook]. Facebook. Recuperado a 13 de julho, 2024, de https://www.facebook.com/profile.php?id=100064049373245&locale=pt_PT
- Ramos, I. (2016, 21 dezembro). Steampunk. In *Edicionário de Termos Literários de Carlos Ceia*. Recuperado a 16 de julho, 2024, de <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/steampunk>
- Read, A. (2013). *Theatre in the Expanded Field: Seven Approaches to Performance*. Bloomsbury.
- Reinelt, J. G., & Roach, J. R. (Eds.) (2007). *Critical Theory and Performance: Revised and enlarged edition*. University of Michigan Press. <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=mdp.39015068806846&view=1up&seq=2>
- Reis, A. B. (2020, 22 novembro). *Uma escultura deixada ao esquecimento - Performance* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0g4zo2hPVu0>
- Reis, A. B. (2021). *Immersive media, social change, and creativity: a framework for designing collaborative 360° video productions* [Tese de Doutoramento, Universidade do Porto, FEUP]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/132047>
- Reis, A. B. (2023, 4 novembro). *Workshop – Vídeo-Arte e Tecnologias Emergentes: da imersão à inteligência artificial na construção de novas materialidades*. Cinema & Território | Encontros UMa. Universidade da Madeira
- Ribeiro, D. (s.d.). Mise-en-scène. In *DICIO – Dicionário Online de Português*. Recuperado a 6 de março, 2024, de <https://www.dicio.com.br/mise-en-scene/>
- Ribeiro, J. M. S. C. (2022, 5 setembro). *Donald Norman*. Wiki Computação. https://wiki.inf.ufpr.br/computacao/doku.php?id=d:donald_norman

- Ribeiro, N. M. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas* (5.^a ed.). FCA – Editora Informática.
https://www.researchgate.net/publication/222103228_Multimedia_e_Tecnologias_Interactivas
- Ribeiro, N. M., & Gouveia, L. B. (2004). Proposta de um modelo de referência para as tecnologias multimédia. *Revista da Faculdade de Ciência e Tecnologia*, 1, 109-115. Universidade Fernando Pessoa.. <https://bdigital.ufp.pt/handle/10284/565>
- Richau, A. (2021, 9 março). 20 of the Star Wars Galaxy's Greatest Droids. *Star Wars*.
<https://www.starwars.com/news/20-star-wars-droids>
- Rocha, L. (2020, 12 janeiro). “A Cortina de Soller” em cena no “Baltazar Dias” de 16 a 19 de Janeiro. *Funchal Notícias*. <https://funchalnoticias.net/2020/01/12/a-cortina-de-soller-em-cena-no-baltazar-dias-de-16-a-19-de-janeiro/>
- Rocha, L. (2021, 3 novembro). Espectáculo “As Assassinas de Chicago” no Centro de Congressos. *Funchal Notícias*. <https://funchalnoticias.net/2021/11/03/espectaculo-as-assassinas-de-chicago-no-centro-de-congressos/>
- Rocha, L. (2024, 5 setembro). CMF com 26 eventos na temporada cultural. *Funchal Notícias*. <https://funchalnoticias.net/2024/09/05/cmf-com-26-eventos-na-temporada-cultural/>
- Rogers, K. (s.d.). Livestreaming. In *Encyclopaedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/technology/livestreaming>
- Romano, A. (2024, 6 agosto). *These 15 Famous Museums Offer Virtual Tours You Can Take from Your Couch.* Travel + Leisure.
<https://www.travelandleisure.com/attractions/museums-galleries/museums-with-virtual-tours>

- Rosa, N. (2021). Diogo Infante: 'Não há um pensamento estruturado para a cultura em Portugal'. In J. Lourenço & P. Lopes (Eds.), *Comunicação, Cultura e Jornalismo Cultural: NIP-C@M & UAL*. (pp. 252-264). <https://repositorio.ual.pt/handle/11144/4760> DOI <https://doi.org/10.26619/978-989-9002-14-2.12>
- RTP. (2010, 3 outubro). *Peça de Teatro “Pigmalião” em 3D* [Vídeo]. RTP Arquivos – Conteúdos do acervo histórico da RTP. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/peca-de-teatro-pigmalião-em-3d/>
- RTP. (2020, 2 dezembro). *WebSummit. Robot thespian concede entrevista a RTP* [Vídeo]. RTP. https://www.rtp.pt/noticias/mundo/websummit-robot-thespian-concede-entrevista-a-rtp_v1279822
- RTP Madeira. (2021a, 21 janeiro). *Ezequiel sobe ao palco do teatro* [Vídeo]. RTP Madeira. <https://madeira.rtp.pt/cultura/ezequiel-sobe-ao-palco-do-teatro-video/>
- RTP Madeira. (2021b, 16 abril). *Fica na Cidade oferece 26 espetáculos* [Vídeo]. RTP Madeira. <https://madeira.rtp.pt/politica/fica-na-cidade-oferece-26-espetaculos-video/>
- RTP Madeira. (2021c, 16 maio). *Norberto Cruz, na Galeria Espaço Mar* [Vídeo]. RTP Madeira. <https://madeira.rtp.pt/cultura/norberto-cruz-na-galeria-espaco-mar-video/>
- Santa Cruz – Madeira. (2024). *Santa Curtas*. <https://www.santacruz-madeira.com/santacurtas>
- Secretaria Regional do Turismo e Cultura. (2021, 28 fevereiro). *Eduardo Jesus revela novo projeto cultural do Governo denominado “Arts Online”*. Governo Regional da Madeira. <https://www.madeira.gov.pt/drt/pesquisar/ctl/ReadInformcao/mid/13262/InformacaoId/70141/UnidadeOrganicaId/28/LiveSearch/Assist>

Silva, R. D. da (2021, 5 março). *O VOMA é o primeiro museu de arte totalmente virtual*. Time Out Lisboa. <https://www.timeout.pt/lisboa/pt/noticias/o-voma-e-o-primeiro-museu-de-arte-totalmente-virtual-030521>

Soares, D. (2022). *Vamos ao Teatro*. Fundação Francisco Manuel dos Santos.

Solar. (s.d.). *Artistas - Hugo Olim*. <https://solar.curtas.pt/artistas/>

Songkick. (s.d.). *Lists & Guides: The Ultimate Guide to Live Stream Concerts*. <https://www.songkick.com/news/the-ultimate-guide-to-live-stream-concerts>

Svoboda Scenograph. (s.d.). *Polyekran, polyvision*. <https://www.svoboda-scenograph.cz/en/polyekran-polyvision/>

Teatro Aberto. (2021). *Só Eu Escapei, de Caryl Churchill*. <https://teatroaberto.com/espetaculos/escapei/>

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2019, 26 maio). *Foram semanas de trabalho e dois espectáculos esgotadíssimos! Pela emoção que transmitiu, SAFE de Henrique Amoedo conquistou corações e arrebatou* [Imagem]. Facebook https://www.facebook.com/photo/?fbid=2184567098333428&set=a.2184564245000380&locale=pt_PT

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2020a, 14 janeiro). *Boca de Cena Episódio 3 “Cortina de Soller”* [Vídeo]. Facebook. https://www.facebook.com/TeatroMunicipalBaltazarDias/videos/boca-de-cena-epis%C3%B3dio-3-a-cortina-de-soller/537582126843701/?locale=it_IT&paipv=0&eav=AfYSZ2aduu78EI3Lk4AQ-GBSAJxRcbqDCtaaXU_YFLC9sLyoQPG2kOq68JHm_OsDb1I&_rdr

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2020b, 28 janeiro). *A Cortina de Soller* [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=NqwnofFPyMo&list=PLHhvFSd34HB6m-42_17r4Vq0lSgn8Icop&index=8&t=3899s

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2020c, 7 abril). *A Cortina de Soller - Turnino Caires* [Vídeo]. Facebook. <https://www.facebook.com/watch/?v=231964708111333>

Teatro Municipal Baltazar Dias (2021a). *História – Conheça o nosso Teatro*. <https://teatrobaltazardias.funchal.pt/historia/>

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2021b). *Conteúdos digitais*. <https://teatrobaltazardias.funchal.pt/conteudos/>

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2021c). *TMBD Rider Técnico*. <https://teatrobaltazardias.funchal.pt/wp-content/uploads/2021/11/Rider-Tecnico-TMBD-2021-1.pdf>

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2021d, 18 janeiro). *Boca de Cena Episódio 6 “Ezequiel”* [Vídeo]. Facebook. <https://www.facebook.com/watch/?v=425372988809607>

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2021e, 18 janeiro). *Teaser Ezequiel* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5C-i-SUnKUg>

Teatro Municipal Baltazar Dias. (2021f, 14 dezembro). *Lidiane Dualibi, produtora executiva do espetáculo “Ezequiel”, em conversa com Catarina Fernandes, no Madeira Viva RTP-Madeira!* [Vídeo]. Facebook. <https://www.facebook.com/watch/?v=2352512438217909>

Teatro Municipal Baltazar Dias (2021g, 19 dezembro). *Além do que se vê em palco, há um conjunto de profissionais que fazem o espetáculo acontecer. É preciso muito*

[Publicação]. Facebook.
<https://www.facebook.com/TeatroBaltazarDias/posts/pfbid02hbfFcKPApbC51Ed473GfTHX3rJCDWwYE2ga4BoT9NnppgQdKLYnTXwM3VaanwZ75l>

Teatro Municipal Baltazar Dias (2021h, 20 dezembro). *O espetáculo “Ezequiel”, uma coprodução entre a Associação de Bandolins da Madeira e a Câmara Municipal do Funchal, foi* [Publicação]. Facebook.
<https://www.facebook.com/TeatroBaltazarDias/posts/4540745089382272>

Teatro Municipal Baltazar Dias (2025, 3 de março). *“Os Outros” – Um Espetáculo de Teatro, Dança e Multimédia* [Vídeo]. Facebook.
<https://www.facebook.com/TeatroBaltazarDias/videos/1135947738282790/>

Teatro Oficina. (s.d.). *Sobre o Teatro Oficina*. <https://www.aoficina.pt/site/teatro-oficina-sobre/>

Terminator Wiki. (s.d.). *T-800 (Original timeline)*. <https://terminator.fandom.com/wiki/T-800>

The Library (2021). *Referencing handbook APA (7th edition)*. University of Lincoln.
https://guides.library.lincoln.ac.uk/ld.php?content_id=33296585

The Metropolitan Opera. (2024a). *Our story*. <https://www.metopera.org/about/the-met/>

The Metropolitan Opera. (2024b). *The Met: Live at Home*. de
<https://www.metopera.org/season/in-cinemas/the-met-live-at-home/>

The Nobel Prize (2022). *Dennis Gabor – Biographical*. Nobelprize.org.
<https://www.nobelprize.org/prizes/physics/1971/gabor/biographical/>

- Van Deursen, F. (2024, 4 abril). *Há 251 anos, estreava o circo moderno*. Aventuras na História. <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/estreia-circo-moderno.phtml>
- Vandermeer, J., & Boskovich, D. (2014). *The Steampunk User's Manual: An Illustrated Practical and Whimsical Guide to Creating Retro-futurist Dreams*. Harry N. Abrams.
- Vandermeer, J., & Chambers, S. J. (Eds.). (2011). *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*. Harry N. Abrams.
- Vandermeer, A., & Vandermeer, J. (Eds.). (2010). *Steampunk II: Steampunk Reloaded*. Tachyon Publications.
- Vandermeer, A., & Vandermeer, J. (Eds.). (2011). *The Birth of Steampunk*. <http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html>
- Veiga, P. E. de B. (2018). O mito de Orfeu e Eurídice no Livro IV das Geórgicas de Virgílio: tradução e notas. *RÓNAI: Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios*, 6(1), 172-178. UFJF. <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ronai/article/view/23236>
- Vidamar Madeira. (2024). *Congress Center*. <https://madeira.vidamarresorts.com/reunioes-eventos/centro-congressos/>
- Voma. (2024). *Visit VOMA Space*. <https://visit.voma.space/>
- VWR. (2018, 14 fevereiro). *Cirque du Soleil apresentam o seu trabalho em vídeo 360°*. <https://vrw.pt/cirque-du-soleil-apresentam-o-seu-trabalho-em-video-360o/>
- Wainwright, L. S. (s.d). Happening. In *Encyclopaedia Britannica*. Recuperado a 11 de maio, 2024, de <https://www.britannica.com/art/Happening>

Wacken Open Air (W:O:A). (2024). *History - from 1990 to today*.
<https://www.wacken.com/en/all-information/history/>

Wexel, J. (2021). Teatro, audiovisual e streaming: uma análise sobre o fazer teatral em tempos de incerteza pandêmica na experiência pós-dramática da peça Esperando Godette [Theater, Audiovisual and Streaming: an Analysis of Theater-Making in Times of Pandemic Uncertainty in the Post-Dramatic Experience of the Play Waiting for Godette]. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura e Artes*, 1, 39-46. Centro de Investigação em Artes e Comunicação.
<https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/24>

Wikipédia. (s.d.). Kinect. In *Wikipedia, a enciclopédia livre*. Recuperado a 26 de janeiro, 2024, de <https://pt.wikipedia.org/wiki/Kinect>

Woebcken, C. (2021, 12 fevereiro). Live streaming: O que é, como fazer e principais ferramentas. *Rock Content - BR*. <https://rockcontent.com/br/blog/live-streaming/#2>

Yeap, S. (2021, 7 dezembro). N is for New Media. *Plural*.
<https://pluralartmag.com/2021/12/07/n-is-for-new-media/>

YouRope (The European Festival Association). (2024). *Wacken Open Air: Germany / July 31 - August 3, 2024*. <https://yourope.org/member/wacken-open-air/>

APÊNDICES

APÊNDICE A

Guião do inquérito por entrevista N.º 1 (IE1): Norberto Cruz, autor, diretor artístico e musical e compositor musical de *Ezequiel* (2021)

Este inquérito por entrevista dirige-se ao autor, diretor artístico e musical e criador musical da peça *Ezequiel* (2021), Norberto Cruz, visando obter conhecimento do seu perfil individual pessoal e profissional, e de informações acerca de todo o processo conceptual e criativo e características específicas da peça.

Tem como objetivo recolher informação, para uma investigação no âmbito da elaboração de uma dissertação de Mestrado na área de Gestão Cultural, a efetuar na Universidade da Madeira. As questões apresentadas não têm associadas respostas corretas ou incorretas, pretendem apenas recolher opiniões pessoais. Os dados fornecidos são absolutamente confidenciais e anónimos, e serão exclusivamente utilizados para fins de investigação científica. A sua resposta, pessoal e sincera, é importante!

Luísa Oliveira

Secção 1

Informação pessoal

1. Nome completo

2. Idade

3. Sexo

Feminino

Masculino

4. Nacionalidade

Portuguesa

Outra

5. Naturalidade

6. Localidade de residência

Funchal

Madeira Costa Leste (Santa Cruz, Machico)

Madeira Costa Oeste (Câmara de Lobos; Ribeira Brava, Ponta do Sol, Calheta)

Madeira Costa Norte (Porto Moniz, São Vicente, Santana, Porto Santo)

7. Há quantos anos reside na Região Autónoma da Madeira?

Até 5

Entre 6 a 15

Entre 16 e 30

Mais de 30

8. Nível de estudos

9. Área de educação/formação

10. Qual a sua profissão?

Secção 2

Peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

11. Como e quando surgiu *Ezequiel*?

12. Qual é a história de *Ezequiel*?

13. Como se desenvolve a narrativa em *Ezequiel*?

14. Qual é a mensagem de *Ezequiel*?

15. Quais são as personagens principais de *Ezequiel*, e como se caracterizam (fisicamente, psicologicamente, simbolicamente)? Que referências mitológicas podemos encontrar nelas?

16. Como surgiu a ideia e a necessidade de recorrer a tecnologias multimédia/imersivas para a criação e concretização do universo de *Ezequiel*?

17. Já tinha recorrido à utilização de tecnologias multimédia/imersivas noutro espetáculo por si criado anteriormente? De que forma?

18. Como se caracteriza a utilização de tecnologias multimédia/imersivas em *Ezequiel*, particularmente no que diz respeito à interação das personagens com os cenários digitais interativos e som imersivo (tridimensional)?
19. *Ezequiel* é um exemplo de trabalho colaborativo entre várias áreas artísticas. Como se processa esse trabalho colaborativo e a que níveis? Como autor intervém em todos os passos e áreas de ação que compõem a peça, nas suas diversas dimensões?
20. Quais as dificuldades/desafios que encontrou na execução das suas tarefas em *Ezequiel*, enquanto autor, diretor artístico, diretor musical e compositor musical da peça?
21. Como define a sua experiência pessoal de concretização e apresentação em palco na estreia da sua peça, em janeiro de 2021, em plena pandemia e com os constrangimentos inerentes em termos de presença de público?
22. Para que faixa etária acha que está mais orientada a peça *Ezequiel*?
- Até aos 12 anos
 - 12 – 18 anos
 - 18 – 30 anos
 - 30 – 55 anos
 - + de 55 anos
 - Para todas as faixas etárias
23. Justifique a resposta dada à pergunta anterior.
24. Quais as expectativas em relação à reposição da peça, em dezembro de 2021, tendo em conta que haverá abertura à apresentação a um maior número de público, comparativamente à estreia em Janeiro de 2021?
25. Qual acha que será a experiência por parte do público em relação a *Ezequiel*, tendo em conta a cenografia, luz, som, interpretação e caracterização das personagens?
26. Como define a importância desta peça para a evolução do seu percurso artístico, particularmente na área de criação de espetáculos de componente teatral?
27. Quais os seus planos para o futuro, em termos de criação e apresentação de projetos deste género?

APÊNDICE B

Guião do inquérito por entrevista N.º 2 (IE2): Equipa artística e técnica de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

Este inquérito por entrevista dirige-se à equipa artística e técnica da peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, de modo a ter conhecimento do seu perfil individual pessoal e profissional e de como se processou o trabalho colaborativo entre várias áreas profissionais e artísticas na produção da peça, e também qual a sua opinião em relação ao uso de tecnologias multimédia/interativas na construção do universo visual e história da peça.

Tem como objetivo recolher informação, para uma investigação no âmbito da elaboração de uma dissertação de Mestrado na área de Gestão Cultural, a efetuar na Universidade da Madeira. As questões apresentadas não têm associadas respostas corretas ou incorretas, pretendem apenas recolher opiniões pessoais.

Os dados fornecidos são absolutamente confidenciais e anónimos, e serão exclusivamente utilizados para fins de investigação científica. A sua resposta, pessoal e sincera, é importante! Agradece-se, desde já, a sua disponibilidade e colaboração neste estudo!

Luísa Oliveira

Secção 1:

Informação pessoal

1. Nome completo
2. Idade
3. Sexo
4. Nacionalidade
5. Naturalidade
6. Localidade de residência
7. Há quantos anos reside na Região Autónoma da Madeira?

8. Nível de estudos
9. Área de educação/formação
10. Qual a sua profissão?

Secção 2:

Peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

11. Qual é a sua área profissional, como integrante da equipa artística da peça *Ezequiel*, de Norberto Cruz?
12. Qual o seu nível de experiência nessa área profissional?
13. Como veio a integrar a equipa artística desta peça?
14. Quais foram as tarefas que teve a seu cargo, no âmbito da preparação deste espetáculo?
15. Em *Ezequiel* é clara a existência de um processo colaborativo entre diversas áreas artísticas e técnicas, que contribui para a sua complexidade e características específicas enquanto peça teatral musical. Como se processou esse trabalho colaborativo, entre a sua área e as outras áreas artísticas e técnicas da peça?
16. Qual o balanço que faz da sua participação/experiência, enquanto elemento da equipa artística/técnica de *Ezequiel*?
17. Que dificuldades/desafios encontrou, durante a execução do seu trabalho no âmbito da peça?
18. O que acha da utilização de tecnologias multimédia/imersivas na construção do cenário e história desta peça?

Positiva

Negativa

19. Justifique a resposta dada à pergunta anterior.
20. Para que faixa etária acha que está mais orientada a peça *Ezequiel*?

Até aos 12 anos

12 – 18 anos

18 – 30 anos

30 – 55 anos

+ de 55 anos

Para todas as faixas etárias

21. Justifique a resposta dada à pergunta anterior.

APÊNDICE C

Guião do inquérito por entrevista N.º 3 (IE3): Elenco principal de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

Este inquérito por entrevista dirige-se ao elenco principal da peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, visando obter conhecimento do seu perfil individual pessoal e profissional, de como se processou a sua experiência em palco, e também qual a sua opinião em relação ao uso de tecnologias multimédia/interativas, na construção do universo visual, e história da peça.

Tem como objetivo recolher informação, para uma investigação no âmbito da elaboração de uma dissertação de Mestrado na área de Gestão Cultural, a efetuar na Universidade da Madeira. As questões apresentadas não têm associadas respostas corretas ou incorretas, pretendem apenas recolher opiniões pessoais.

Os dados fornecidos são absolutamente confidenciais e anónimos, e serão exclusivamente utilizados para fins de investigação científica. A sua resposta, pessoal e sincera, é importante! Agradece-se, desde já, a sua disponibilidade e colaboração neste estudo!

Luísa Oliveira

Secção 1

Informação pessoal

1. Nome completo
2. Idade
3. Sexo
4. Nacionalidade
5. Naturalidade
6. Localidade de residência
7. Há quantos anos reside na Região Autónoma da Madeira?

8. Nível de estudos
9. Área de educação/formação
10. Qual a sua profissão?

Secção 2

Peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

11. Tem experiência prévia na área de teatro, anterior à sua participação em *Ezequiel*?
12. Indique o seu tempo de experiência, na área de teatro.
13. Em que área(s) de teatro se enquadra essa experiência?
14. Essa experiência foi enquanto:

Ator/atriz

Bailarino/bailarina

Artista circense

Outro/outra

15. Em quantas peças de teatro já participou?

1-2

2-4

4-8

8-10

Mais de 10

16. Qual a sua área de atividade artística na peça *Ezequiel*?

Interpretação teatral

Dança (clássica, contemporânea, outra)

Performance (artes circenses)

Canto

17. Qual a personagem que interpreta em *Ezequiel*?

Ezequiel

Ana

Ezequiel (criança)
Dara, Espírito da Luz
Arya, Espírito da Terra
Tiquit
Rickten
Claus

18. Como se caracteriza essa personagem?

19. Como foi a sua experiência pessoal de participação nesta peça?

Positiva
Negativa
Indefinida

20. Justifique a resposta dada à pergunta anterior.

21. O que acha da utilização de tecnologias multimídia/imersivas na construção do universo visual e história desta peça?

Positiva
Negativa
Indefinida

22. Para que faixa etária acha que está mais orientada a peça *Ezequiel*?

Até aos 12 anos
12-18 anos
18-30 anos
30-55 anos
de 55 anos
Todas as faixas etárias

23. Justifique a resposta dada à pergunta anterior.

APÊNDICE D

Guião do inquérito por questionário N.º 1 (IQ1): Estudo de públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz

Assistiu à peça *Ezequiel*, de Norberto Cruz? Partilhe a sua experiência! Este inquérito por questionário foca-se no consumo cultural na Região Autónoma da Madeira (eventos culturais e artísticos), em particular de espetáculos de teatro e especificamente em relação à peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz.

Tem como objetivo recolher informação, para uma investigação no âmbito da elaboração de uma dissertação de Mestrado na área de Gestão Cultural, a realizar na Universidade da Madeira, sendo o seu público-alvo quem tenha assistido à peça *Ezequiel*, de Norberto Cruz.

As questões apresentadas não têm associadas respostas corretas ou incorretas, pretendem apenas recolher opiniões pessoais. Os dados fornecidos são absolutamente confidenciais e anónimos e serão exclusivamente utilizados para fins de investigação científica. A sua resposta, pessoal e sincera, é importante! Agradece-se, desde já, a sua disponibilidade e colaboração neste estudo!

Luísa Oliveira

Secção 1

Informação pessoal

1. Idade
2. Sexo
3. Nacionalidade
4. Naturalidade
5. Localidade de residência
6. Há quantos anos reside na Região Autónoma da Madeira?

- 7. Nível de estudos
- 8. Área de educação/formação
- 9. Qual a sua profissão?

Secção 2

Consumo cultural na R.A.M. - eventos culturais e artísticos

- 10. Quais os tipos de eventos culturais/artísticos a que costuma assistir?

Concertos

Espectáculos de dança

Espectáculos de teatro

Outros

- 11. A quantos eventos culturais/artísticos assistiu em 2021?

1-5

5-10

10-15

Mais de 15

- 12. Dos equipamentos culturais seguidamente indicados, quais os que costuma frequentar?

Teatros

Salas para concertos

Espaços públicos

Outros

Secção 3

Consumo cultural na R.A.M. - área de teatro

- 13. A quantas peças de teatro assistiu em 2021?

1-2

2-5

5-10

Mais de 10

14. A que tipos de peça de teatro assistiu em 2021?

Teatro clássico

Teatro musical

Teatro de rua

Outro

Secção 4

Teatro – peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

15. Quando assistiu à peça *Ezequiel*, de Norberto Cruz?

Janeiro 2021 – estreia

Dezembro de 2021 - reposição

16. Como caracteriza a sua experiência pessoal, ao assistir a esta peça?

Positiva

Negativa

Indefinida

17. Compreendeu a história apresentada em *Ezequiel*?

Sim

Não

Talvez

18. O programa facultado no início da peça contribuiu para a compreender melhor?

Sim

Não

Talvez

19. Acedeu ao programa completo de *Ezequiel*, através do QR Code no desdobrável, fazendo download para o seu telemóvel/tablet, para conhecer mais aprofundadamente a história da peça (descrição das cenas)?

Sim

Não

20. Para que faixa etária acha que está mais orientada a peça *Ezequiel*?

Até aos 12 anos

12-18 anos

18-30 anos

30-55 anos

de 55 anos

Todas as faixas etárias

21. Anteriormente a *Ezequiel*, assistiu a alguma peça onde tenham sido utilizadas tecnologias multimédia/imersivas, na sua construção visual e narrativa?

Sim

Não

22. Acha que o uso de tecnologias multimédia/imersivas contribui para o enriquecimento do universo visual e narrativa de *Ezequiel*?

Sim

Não

Indefinida

23. Acha que o uso dessas tecnologias contribui para um maior impacto emocional da peça, no público?

Sim

Não

Indefinida

APÊNDICE E

Transcrição do *e-mail* enviado ao Teatro Municipal Baltazar Dias, solicitando o balanço da bilheteira da peça *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz (apresentação de 16 a 19 de Dezembro)

Boa tarde!

O meu nome é Luísa Oliveira, e sou aluna do mestrado em Gestão Cultural na UMa, estando a fazer a minha dissertação de mestrado sobre a peça “Ezequiel”, de Norberto Cruz.

Para fins desta investigação, necessito de informações detalhadas da bilheteira das 5 sessões da peça, de 16 a 19 de Dezembro de 2021, no Teatro Municipal Baltazar Dias.

Não preciso qualquer informação do valor financeiro, somente a informação detalhada do número de bilhetes vendidos para cada sessão (bilhetes a preço normal, crianças até 12 e seniores, convites, etc.), para fins de dados estatísticos do público da peça, para incluir na minha investigação. Será possível cederem essa informação?

Acrescento também a indicação de que trabalho na Associação de Bandolins da Madeira, como gestora de projetos culturais.

Agradeço desde já a atenção dispensada e ajuda.

Com os melhores cumprimentos,

Luísa Oliveira

APÊNDICE F

**Informação de bilheteira do espetáculo *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz,
apresentado no Teatro Municipal Baltazar Dias, entre 16 e 19 de dezembro de 2021**

Quadro 21

Bilheteira de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz (16 a 19 de dezembro de 2021)

Sessão (Ss)	Data	Horário	Tipo de Bilhete	Nº de Bilhetes vendidos (por Sessão)
Ss1	16/12/2021	21h00	Preço Normal/ Preço com desconto	151
			Convites	18
Total da Sessão:				169
Ss2	17/12/2021	21h00	Preço Normal/ Preço com desconto	148
			Convites	6
Total da Sessão:				154
Ss3	18/12/2021	21h00	Preço Normal/ Preço com desconto	198
			Convites	4
Total da Sessão:				202
Ss4	19/12/2021	11h00	Preço Normal/ Preço com desconto	70
			Convites	5
Total da Sessão:				75
Ss5	19/12/2021	18h00	Preço Normal/ Preço com desconto	273
			Convites	34
Total da Sessão:				307
Total de bilhetes vendidos (5 sessões):				840
Total de convites (5 sessões):				67
Total de público 5 sessões:				907

Nota: Transcrição feita pela autora dos dados enviados via *email* para a mesma, relativamente à bilheteira de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz.

Fonte: Email de resposta enviado à autora, pelo Teatro Municipal Baltazar Dias.

APÊNDICE G

IQ1, respostas do G3 à P7 (área de formação)

Quadro 22

IQ1, respostas do G3 à P7

Área de formação	Nº de respostas
Alimentar	2
Arquitetura	3
Artes e Cultura	8
Dança	2
Design e Multimédia	4
Cuidados estéticos	1
Ciências sociais e humanas	8
Ciências e tecnologias	4
Ciências militares	1
Comunicação	4
Construção civil	2
Economia e Gestão	11
Educação	13
Engenharia	4
Línguas	4
Música	1
Saúde	12
Teatro	3
Turismo	4
Segurança civil	1
Total de respostas:	93

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1), Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz (Oliveira, 2021).

APÊNDICE H

IQ1, respostas do G3 à P8 (profissão)

Quadro 23

IQ1, respostas do G3 à P8

Profissão	N.º de respostas
Administrativo(a)	5
Agente da PSP	1
Arquiteto(a)	4
Artista	1
Ator/Atriz	2
Assistente de produção	1
Assistente técnico de educação	1
Bailarino(a)	1
Bancário(a)	2
Biólogo(a)	1
Caixa de loja	1
Cineasta	1
Desenhador técnico	1
Designer	2
Diretor artístico	1
Diretor de museu	1
Enfermeiro(a)	5
Engenheiro civil	3
Esteticista	1
Estudante	3
Fisiatra	1
Gestor(a)	2
Gestora(a) de eventos culturais	1
Guia intérprete	1
Funcionário(a) público	11
Mediador de seguros	1
Médico(a)	1
Museólogo(a)	1

Músico	2
Oficial do exército	1
Pasteleiro(a)	1
Produtor(a) de eventos	2
Professor (a)/Educador(a)/ Formador(a)	19
Psicólogo(a)	5
Reformado(a)	1
Relações públicas	1
Técnico multimédia	1
Tradutor	1
Serralheiro	1
Total de respostas:	93

Fonte: Google Forms, Inquérito por Questionário N.º 1 (IQ1), Estudo de Públicos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz (Oliveira, 2021).

APÊNDICE I

Adereços de cena, de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

Figura 81

Brinquedo autômato de Ezequiel criança, utilizado no momento de abertura do espetáculo, antes da cena 1 – Diário de Ezequiel, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 82

Banco de jardim da cena 2 – Encontro de um amor e cena 3 – A Oficina de Ezequiel, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

Figura 83

Caixa de música com bailarina, utilizada na cena 5 – Quando uma chama se apaga, em Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Fonte: Fotografia da autora, para a Associação de Bandolins da Madeira.

ANEXOS

ANEXO A

Questionário Pavis, para análise de espetáculos, de Patrice Pavis (2003)¹⁶⁰

1. CARACTERÍSTICAS GERAIS DA ENCENAÇÃO

- a. O que sustenta os elementos do espetáculo (relações dos sistemas cênicos)
- b. Coerência ou incoerência da encenação: em que se fundamenta?
- c. Lugar da encenação[,] no contexto cultural e estético.
- d. O que o perturba nessa encenação: [quais os] momentos fortes, fracos ou tediosos? Como se situa na produção atual?

2. CENOGRAFIA

- a. Formas do espaço urbano, arquitetural, [cênico], gestual etc.
- b. Relação entre espaço do público e espaço da representação.
- c. Princípios da estruturação do espaço:
 1. Função dramatúrgica do espaço [cênico] e d[a] sua ocupação.
 2. Relação do mostrado e do escondido.
 3. Ligação entre o espaço utilizado e a ficção do texto dramático encenado.
 4. Relação do explícito e do velado.
 5. Como evolui a cenografia? A que correspondem suas transformações?
- d. Sistemas das cores, das formas, das matérias: suas conotações.

3. SISTEMA DE ILUMINAÇÃO

Natureza, ligação com a ficção, com a representação, com o ator.
Efeitos sobre a recepção do espetáculo.

4. OBJETOS

Natureza, função, matéria, relação com o espaço e com o corpo, sistema de seu emprego.

¹⁶⁰ Transcrição feita pela autora, do *Questionário Pavis*, em Pavis (2003), pp. 33-34.

5. FIGURINOS, MAQUILHAGENS, MÁSCARAS

Função, sistema, relação com o corpo.

6. PERFORMANCE DOS ATORES

- a. Descrição física dos atores (gestual, mímica, maquilhagem); mudanças [na] sua aparência.
- b. Sinestesia presumida dos atores, sinestesia induzida no observador.
- c. Construção da personagem; ator/papel.
- d. Relação do ator e do grupo: deslocamentos, relações de conjunto, trajetória.
- e. Relação texto/corpo.
- f. Voz: qualidades, efeitos produzidos, relação com a dicção e canto.
- g. Estatuto do ator: [...] passado, [situação profissional], etc.

7. FUNÇÃO DA MÚSICA, DO BARULHO, DO SILÊNCIO

- a. Natureza e características: relação com a fábula, com a dicção.
- b. Em que momentos intervêm? Consequências para o resto da representação.

8. RITMO DO ESPETÁCULO

- a. Ritmo de alguns sistemas significantes (trocas de diálogos, iluminação, figurinos, gestualidade etc.). Ligação entre duração real e duração vivida.
- b. O ritmo global do espetáculo: ritmo contínuo ou descontínuo, mudanças de regime, ligação com a encenação.

9. LEITURA DA FÁBULA [DESSA] ENCENAÇÃO

- a. Que história é contada? Resuma-a. A encenação conta a mesma coisa que o texto?
- b. Quais escolhas dramatúrgicas? Coerência ou incoerência da leitura?
- c. Que ambiguidades no texto, que esclarecimentos na encenação?
- d. [Qual é a] organização da fábula?
- e. Como [...] é construída [a fábula] pelo ator e acena?

- f. Qual é o gênero do texto dramático[,] [...] [d]essa encenação?
- g. Outras opções de encenação possíveis.

10. O TEXTO NA ENCENAÇÃO

- a. Escolha da versão [cênica]: quais modificações?
- b. Características da tradução (quando houver). Tradução, adaptação, reescrita ou escrita original?
- c. Que lugar a encenação atribui ao texto dramático?
- d. Relações do texto e da imagem, do ouvido e do olho.

11. O ESPETADOR

- a. No interior de que instituição teatral se situa essa encenação?
- b. Que expectativas [...] tinha desse espetáculo (texto, encenador, atores)?
- c. Que pressupostos são necessários para apreciar esse espetáculo?
- d. Como reagiu o público?
- e. Papel do espectador na produção do sentido. A leitura encorajada é unívoca ou plural?
- f. Que imagens, que cenas, que temas o desafiam e permanecem com você?
- g. Como a atenção do espectador é manipulada pela encenação?

12. COMO ANOTAR (FOTOGRAFAR OU FILMAR) ESSE ESPETÁCULO? COMO CONSERVAR SUA [MEMÓRIA]? O QUE ESCAPA À ANOTAÇÃO.

13. O QUE NÃO É SEMIOTIZÁVEL

- a. Aquilo que na sua leitura da encenação não fez sentido.
- b. O que não é redutível ao signo e ao sentido (e porquê)

14. BALANÇO

- a. Quais os problemas particulares a serem examinados?
- b. Outras observações, outras categorias para essa encenação[,] e para o questionário.

ANEXO B

Desdobrável impresso de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz¹⁶¹

Figura 84

Ficha técnica de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, constante no verso do desdobrável impresso do espetáculo



Nota: Fotografia da autora. Design de Turnino Caires.

¹⁶¹ Entregue ao público em cada sessão de apresentação da peça, entre 16 e 19 de dezembro de 2021.

Figura 85

Capa do desdobrável impresso de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Fotografia da autora. Design de Turnino Caires.

Figura 86

Interior do desdobrável impresso de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Fotografia da autora. Design de Turnino Caires.

ANEXO C

Publicação com *link* de acesso ao inquérito por questionário N.º 1 (IQ1), estudo de públicos de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, na página do *Facebook* da ABM

Figura 87

Publicação de 18 de dezembro de 2021, pela autora, na página de Facebook da ABM

Associação de Bandolins da Madeira - Madeira Mandolin Association
Publicado por Luisa Oliveira · 18 de dezembro de 2021 ·

Assistiu à peça "Ezequiel", de Norberto Cruz?
Partilhe a sua experiência!

Link do Inquérito:
https://docs.google.com/_/1FAIpQLSfDEyLpAN8.../viewform...

Este inquérito por questionário foca-se no consumo cultural na Região Autónoma da Madeira (eventos culturais e artísticos), em particular de espetáculos de teatro e especificamente em relação à peça "Ezequiel" (2021), de Norberto Cruz.

Tem como objetivo recolher informação, para uma investigação no âmbito da elaboração de uma dissertação de Mestrado na área de Gestão Cultural, a realizar na Universidade da Madeira, sendo o seu público-alvo quem tenha assistido à peça "Ezequiel", de Norberto Cruz.

As questões apresentadas não têm associadas respostas corretas ou incorretas, pretendem apenas recolher opiniões pessoais. Os dados fornecidos são absolutamente confidenciais e anónimos e serão exclusivamente utilizados para fins de investigação científica. A sua resposta, pessoal e sincera, é importante!

Agradece-se, desde já, a sua disponibilidade e colaboração neste estudo!

Luisa Oliveira
luisamartaoliveira1978@gmail.com

EZEQUIEL
DE NORBERTO CRUZ
INQUÉRITO
PARA ESTUDO DE PÚBLICOS

DOCS.GOOGLE.COM
"Ezequiel" (2021), de Norberto Cruz - Estudo de Públicos
Assistiu à peça "Ezequiel", de Norberto Cruz? Partilhe a sua experiência! Este ... **Saber mais**

5154 Pessoas alcançadas 491 Interações -- Classificação de distribuição **Promover novamente**

Promovido a 18 de Dezembro de 2021 Concluído De Luisa Oliveira

Pessoas alcançadas	2,3 mil	Interações com a publicação	119
Ver resultados		Ver resultado	

82 3 comentários 17 partilhas

Fonte: Página de Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

ANEXO D

Repartilha da publicação com *link* de acesso ao inquérito por questionário N.º 1 (IQ1), do estudo de públicos de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, na página do *Facebook* da ABM

Figura 88

Publicação de 28 de dezembro de 2021, pela autora, na página de Facebook da ABM



Fonte: Página de Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

ANEXO E

E-mail de resposta do TMBD ao e-mail enviado pela autora, de pedido de informação da bilheteira/lotação da peça Ezequiel (entre 16 e 19 de dezembro de 2021)



Fwd: Resposta automática: Informação lotação Ezequiel

Fátima Maria Correia Silva Henriques <fatima.henriques@funchal.pt>
Para: "luisamartaoliveira1978@gmail.com" <luisamartaoliveira1978@gmail.com>
Cc: Catarina Pereira Faria <catarina.faria@funchal.pt>, Serviços Administrativos do Departamento de Cultura <servicosadministrativos.cultura@funchal.pt>, Produção Cultura <producao.cultura@funchal.pt>

Boa tarde Exma. Senhora Luísa Oliveira,

Em relação ao vosso pedido, acerca de informações da peça de teatro "Ezequiel" realizada na sala de espetáculos do Teatro Municipal, entre os dias 16 a 19 de dezembro 2021 somos a informar que:

- Custo de bilhetes a preço normal – 10€ / bilhetes c/ desconto 5€

- Público:

- Dia 16 dezembro – 21H – Preço normal e c/ desconto

- Bilhetes vendidos 151

- Bilhetes convites 18

- Total bilhetes – 169

- Dia 17 dezembro – 21H – Preço normal e c/ desconto

- Bilhetes vendidos 148

- Bilhetes convites 6

- Total bilhetes – 154

- Dia 18 dezembro – 21H – Preço normal e c/ desconto

- Bilhetes vendidos 198

- Bilhetes convites 4

- Total bilhetes – 202

- Dia 19 dezembro – 11H – Preço normal e c/ desconto

- Bilhetes vendidos 70

- Bilhetes convites 5

- Total bilhetes – 75

- Dia 19 dezembro – 18H – Preço normal e c/ desconto

- Bilhetes vendidos 273

- Bilhetes convites 34

- Total bilhetes – 307

- Nº TOTAL BILHETES DAS 5 SESSÕES 907:

- BILHETES VENDIDOS 840

- BILHETES CONVITE 67

Nos relatórios não menciona se o bilhete é de criança ou seniores, apenas refere o preço com o desconto.

Em relação à questão colocada é o melhor que conseguimos informar.

Sem outro assunto e atenciosamente,

Fátima Henriques

ANEXO F

Currículo¹⁶² de Norberto Cruz

Norberto Gonçalves da Cruz é um reconhecido concertista no panorama do bandolim a nível internacional. Apresentou-se como solista em Portugal, Itália, Estónia, Bulgária, Espanha, Brasil, Áustria, onde colaborou com importantes agentes como o Teatro “Alla Scala”, em Milão, o Teatro “Fenice” em Veneza e a orquestra “Roma Sinfonietta”, de Roma. Como criador/ diretor artístico/ músico, em termos de espetáculos/ produções, são de salientar os projetos *Ezequiel* (2021), *Cortina de Soller* (2020), *Fado Tango* e *Fado - Uma forma de Vida* (2018), para o Teatro Municipal Baltazar Dias no Funchal.

Formação: Licenciatura em Bandolim, orientação de Dorina Fratti, Conservatório de Música Alfredo Casella de l’Aquila, Itália (2006); Mestrado em Classe de Conjunto e Formação Musical, ESART (2015); Professor Especialista, Politécnico de Setúbal (2014).

Experiência profissional: Concertista de bandolim desde 1990; diretor artístico e maestro da Associação de Bandolins da Madeira (ABM), desde 2008; presidente da Direção da ABM desde 2010; professor de bandolim do Conservatório – Escola Profissional das Artes da Madeira, Eng.º Luís Peter Clode / desde 2009; maestro e diretor artístico da Orquestra de Bandolins do CEPAM, entre 2009-2014; membro/músico da MFIC (*Madeira Free Improvisation Community*)/ desde 2011.

Experiência profissional em educação: Professor de bandolim e música de conjunto/ Conservatório Escola Profissional das Artes da Madeira (CEPAM)/ desde 2013; Professor de bandolim e música de conjunto/ Direção de Serviços de Educação Artística e Multimédia (DSEAM)/ 2009-2014; Formador/ Maestro e diretor artístico/ I a IV Estágio da Orquestra de Palheta/ABM/ 2008-2015; Workshop/ Encontro Regional de Tunantes e Tocadores/ Campus Universitário da UMa/ 2009; Masterclasses/ Orquestra de Palheta do

¹⁶² Transcrição do documento cedido à autora, pelo próprio.

CGEA da Madeira/ 2006 e 2007; Conferência sobre o bandolim e sobre a figura de Giuseppe Anedda / GCEA, e Museu da Eletricidade do Funchal/ 2006.

Participação em Júris: Júri na categoria de bandolim e guitarra clássica, *Concurso Nacional para o Concurso Internacional de Guitarra em Amarante* (2017); Prémio “Abbado”, Auditório do Conservatório Vincenzo Bellini, Lucca, Itália (2017 e 2015); Festival da Canção Infantil do Porto da Cruz (Vozes em Flor), da AGC Flores de Maio, Porto da Cruz, 2009; Concurso V Encantunas, Funchal, 2009.

Atualmente trabalha como: Professor de bandolim no Conservatório – Escola Profissional das Artes da Madeira, Eng.º Luís Peter Clode (CEPAM); Presidente da Direção, Diretor Artístico e Maestro da Associação de Bandolins da Madeira (ABM); Diretor Artístico da LIGRA Art & Productions; Membro/Músico da MFIC (*Madeira Free Improvisation Community*).

PRÉMIOS: “Medalha da Representação” da Cultura, República Italiana, *Quinteto Anedda* (2012)

ANEXO G

Calendarização da produção¹⁶³ de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz, de 9 a 19 de dezembro de 2021

Quadro 24

Calendarização da produção de Ezequiel (9 a 19 de dezembro de 2021)

Ezequiel – dezembro de 2021 TMBD	
9 de dezembro (quinta-feira)	
Horário	Atividade
09h00 -12h30	Pré-montagem Luz (apenas Staff TMBD)
14h00-17h30	Pré-montagem Luz (apenas Staff TMBD)
10 de dezembro (sexta-feira)	
09h00 -12h30	Montagem do sistema de som <i>surround</i> + afinação de luz + sistema interativo (Staff TMBD e ABM)
12h30-14h00	Pausa equipas almoço
14h00-17h30	Montagem de som <i>surround</i> + afinação de luz + testes sistema interativo/projeções (Staff TMBD e equipa técnica ABM)
11 de dezembro (sábado)	
09h00 -12h30	Afinações e testes técnicos(som surround, sistema interativo, projeções) - Staff TMBD e ABM)
	teste de som músicos
12h30-14h00	Pausa equipas almoço
14h00-19h00	Afinações e testes técnicos (Staff TMBD e equipa técnica ABM)
14h00-19h00	Ensaios (cenas)
	14h00-16h00 (crianças)
	16h00-19h00 (todo o elenco)
20h00-23h00	Revisão de cenas/ensaio no Portal das Artes
12 de dezembro (domingo) – TMBD encerrado (FOLGA)	
13 de dezembro (segunda-feira)	
19h30-23h00	Ensaio (cenas)
14 de dezembro (terça-feira)	
19h30-23h00	Ensaio (cenas)
15 de dezembro (quarta-feira)	

¹⁶³ Transcrição do documento original, cedido pela ABM, pela autora.

09h00-12h30	Acertos som <i>surround</i> e projeções multimédia Reunião equipa artística e técnica (ABM e TMBD)
12h30-14h00	Pausa equipas almoço
14h00-19h00	14h00-17h30: Ensaios 17h30 – caraterização e maquilhagem para o ensaio geral
19h00-20h00	Pausa equipas jantar
20h00-23h00	Ensaio geral (corrido), com áudio-descrição
16 de dezembro (quinta-feira) - Estreia	
09h00-12h30	Ensaios
12h30-14h00	Pausa equipas almoço
14h00-19h00	16h00 – caraterização e maquilhagem Ensaio geral - acertos
19h00-20h00	Pausa equipas jantar
20h00-23h00	20h00-20h35: retoques caraterização e preparação (aquecimento atores/bailarinos/intérpretes vocais)
	20h40: Abertura das portas ao público
	21h00: Espetáculo
17 de dezembro (sexta-feira)	
09h00-17h00	Dia livre sem trabalhos
20h00-23h00	17h00-19h00: caraterização (maquilhagem/figurinos)
	19h00-20h35: preparação (aquecimento atores/bailarinos/intérpretes vocais)
	20h40: Abertura das portas ao público
	21h00: Espetáculo (com áudio-descrição e LGP)
18 de dezembro (sábado)	
09h00-17h00	Dia livre sem trabalhos
20h00-23h00	17h00-20h00: caraterização (maquilhagem/figurinos)
	20h00-20h35: preparação (aquecimento atores/bailarinos/intérpretes vocais)
	20h40: Abertura das portas ao público
	21h00: Espetáculo
19 de dezembro (domingo)	
08h00-12h30	08h00: caraterização (maquilhagem/figurinos)
	09h00-09h35: preparação (aquecimento atores/bailarinos/intérpretes vocais)
	09h40: Abertura das portas ao público
	11h00: Espetáculo
12:30-14h00	Pausa equipas almoço
15h00-20h00	15h00: Caraterização (retoques maquilhagens)

	17h00-17h35: preparação (aquecimento atores/bailarinos/intérpretes vocais)
	17h40: Abertura das portas ao público
	18h00: Espetáculo (sessão final)
Desmontagem após o espetáculo (Staff TMBD e ABM)	

Fonte: Produção executiva da ABM.

ANEXO H

Guião Literário¹⁶⁴ de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz (descrição das cenas)

Cena 1 - Diário de Ezequiel

A história começa sensivelmente no ano 1897, com Ezequiel, nos seus 20 anos, regressando de América por via marítima no paquete Atlântico. Ezequiel foi levado para a América ainda criança pelo seu tio, onde absorveu as inovações tecnológicas que este novo mundo oferece e onde ele aplicou[-se] [na] sua arte, estes autómatos que aparentam seres com vida própria, tornando seu génio conhecido ao mundo. É nesta viagem que Ezequiel escreve no seu Diário pensamentos sobre sua viagem, as lembranças de sua casa e de Ana, que foi adotada pela mãe de Ezequiel ainda bebé, encontrada com apenas um relógio de bolso [avariado]. Antes de partir, Ana entregou [o] seu bem mais precioso a Ezequiel [,] com a promessa d[o] seu regresso. Ela nem imagina que Ezequiel consertou [o] seu relógio e que ele está cumprindo [a] sua promessa dada a [Ana], [de] regressar a casa...

Cena 2 - O encontro de um amor

Com o reencontro, Ezequiel e Ana [...] aproximam[-se] como nunca antes, fazem tudo juntos[,] e aquela amizade de infância torna-se algo de muito mais, as fragrâncias dos campos e da floresta ganham toda outra dimensão [...] quando estão juntos, ambos contemplam a natureza como nunca antes, como as abelhas [que] pousam docemente nas flores[,] para depois levarem [o] seu pólen, a paleta de cores das flores silvestres que pintam os campos[,] até o recolher das formigas quando está para chover. Tudo é intenso à volta de Ezequiel e Ana, e essa amizade infantil torna-se no amor mais puro[,] entre os dois.

Cena 3 - A Sala dos Espelhos

O pai de Ezequiel, Simão, era um criativo carpinteiro da cidade. Ezequiel conta que [o] seu pai elaborava as peças mais criativas que ele alguma vez viu. Desde criança, Ezequiel

¹⁶⁴ Facultado à autora por Norberto Cruz, autor e diretor artístico de *Ezequiel* (2021). Também se encontra disponível através do QRCode, no interior da brochura impressa do espetáculo.

ficava observando [o] seu pai trabalhar[,] onde a única troca entre os dois eram olhares ternurentos e sorrisos[,] à medida que Simão libertava as lindas imagens da madeira. As peças favoritas de Ezequiel são um grupo de espelhos, que o faziam sentir a presença do pai[,] como nada mais no mundo. Nada fazia sentir Ezequiel tão seguro e amado, como os espelhos de Simão.

Cena 4 - A oficina de Ezequiel

Pela mão, Ezequiel decide mostrar a Ana as suas criações. Ele pede a Ana que o acompanhe até a cidade[,] onde ele tinha comprado uma grande oficina, para as suas criações, ao lado d[e] [um] orfanato e onde as crianças viviam praticamente adotadas por Ezequiel. Ana, vendo todo o espaço se iluminar mostrando as maravilhas escondidas que Ezequiel tinha criado[,] leva as mãos a boca não acreditando nos seus olhos, entre os fumos do vapor, revela-se [que] tudo nesta oficina era automatizado, desde a limpeza do espaço, [à]s abertura das janelas, as chaleiras do café, tudo se movimentava de forma independente, animais e pássaros de metal movimentam[-se] pelo espaço, mas o mais deslumbrante eram as figuras quase humanas[,] [a]os quais Ezequiel chamava de Rickten e Claus, dois autómatos dourados de uma beleza indiscreta. Ana, maravilhada, conhece os órfãos, estas crianças, descalças com seus narizinhos sujos, que demonstravam muita alegria perante as criações de Ezequiel, [e] o ambiente da oficina é de grande alegria e de sonhos por parte das crianças. São tempos de muita luz no coração de Ezequiel, a felicidade das crianças, das suas criações[,] e o amor de Ana.

Cena 5 - Quando uma chama se apaga

Um dia de inverno, Ezequiel [toma] conhecimento d[o] desaparecimento d[o] seu irmão Gael, levando a sua mente a entrar numa espiral de obsessão em saber o que aconteceu com seu irmão. Passa-se muito tempo[,] e Ezequiel, destroçado e revoltado[,] perde completamente o controle sobre si[,] deixando-se cair no isolamento[,] e não se apercebendo que Ana contrai [uma] febre. Ezequiel, ao tempo de seu matrimónio com Ana, constrói uma pequena caixa de música, ao som da qual ambos dançavam todas as noites na sala dos espelhos. Ana acaba por não resistir à febre e [Ezequiel] perde seu amor. O relógio de Ana deixa de funcionar[,] e o coração de Ezequiel fica destroçado.

Cena 6 - O velho Ezequiel, a oficina e os autómatos

Décadas passam[,] e encontramos Ezequiel, agora um velho rico nos seus setenta anos avançados, completamente transformado. Após a morte de Ana, Ezequiel fecha[-se] na solidão, isolando-se da sociedade. Na rua, ele é um homem carrancudo de cartola na cabeça e de olhar baixo, as crianças que se aproximam são afastadas dele pelos pais, o orfanato de Ezequiel agora é um lugar abandonado[,] e a oficina, que então era cheia de vitalidade, torna-se um lugar cinzento e vazio, onde a única companhia de Ezequiel são [as] suas próprias criações. Todas as noites, o velho Ezequiel antes de ir dormir, vai à sala dos espelhos[,] e d[á] corda no carrilhão. Às vezes ele perde-se em si próprio naquela melodia, imaginando-se a dançar com Ana.

Cena 7 - O quarto de Ezequiel

O quarto de Ezequiel é um quarto relativamente pequeno, com um armário de roupa à beira da cama. Nas paredes, encontramos objetos os quais Ezequiel tem particular ligação, objetos de uma vida, relógios, animais autómatos da época das crianças do orfanato[,] e o relógio de Ana, [avariado], ao lado da cabeceira. A [...] certo ponto, uma luz começa a ficar intensa de debaixo da sua cama[,] e tudo começa a rodar[,] como num grande turbilhão frenético, catapultando Ezequiel da sua cama[,] e fazendo-o cair neste vórtice[.] [N]o meio do turbilhão durante a queda, Ezequiel tenta ir se desviando de vários objetos, mesas, relógios, armários, [que] v[ê]m na [sua] direção [...]enquanto cai[,] fazendo com que ele perca a um certo ponto os sentidos.

Cena 8 - O Jardim das Flores e um mundo completamente novo

Ezequiel acorda deitado num prado verde, aos poucos levanta a cabeça e vê que está num lugar completamente surreal[,] mas de grande beleza. [É] acordado por esta estranha criatura[,] que o faz entrar num enorme Jardim, onde ele [se vê] confrontado com todos os seus sonhos de infância, os campos, as formigas e as abelhas, e projeções do futuro, do que ele viria a ser. É o encontro com a sua criança interior[,] e o amor materno que se apresenta pela rosa do jardim.

Cena 9 - Cascata do Lago e a Senhora do Lago

Após o jardim, Ezequiel encontra-se de novo adulto e com a visão de uma imponente cascata, onde encontra Dara, um espírito protetor[,] ao qual Ezequiel manifesta ainda [as] suas inseguranças e medos. Ela mostra[-lhe] o caminho[,] [o] qual somente ele pode percorrer[.] Ezequiel[,] em silêncio, segue um pequeno trilho e depara[-se] em frente de uma enorme máquina. Ezequiel tenta ver se consegue contornar o gigantesco objeto[,] sem sucesso, percebendo que as peças estão fora do encaixe e tem de perceber com as colocar a funcionar e seguir seu caminho, ali perto, consegue visualizar uma válvula na qual Ezequiel movimentava[,] sentindo o calor do vapor entrar na gigantesca engrenagem. Nesse momento as peças ficam soltas e Ezequiel começa a encaixar, lembrando sua genial lógica destes engenhos, peça após peça[,] naquelas que já estavam em movimento, dando aos poucos vida ao engenho. Encaixada a última peça, Ezequiel vê a estrutura [...] modificar[-se,] criando as faces dos seus velhos autómatos, Rickten e Claus, entre esta estrutura gigante abre-se uma brecha para um grande espaço vazio e quente.

Cena 10 - Inferno

Ezequiel acorda num lugar muito vazio e quente, não quente como numa visão católica de um lugar em chamas, mas como uma febre, um calor interno[,] onde é confrontado com seus sentimentos de medo e julgamento[,] a qual se habituara. É aqui que Ezequiel vem a descobrir que o desaparecimento do irmão não foi responsabilidade de ninguém, senão dele próprio[,] e começa a sentir a dor de todos aqueles a quem ele tanto tinha julgado. Ezequiel é confrontado com Arya, que ajuda a Ezequiel a encarar todos esses sentimentos que ele tinha a muito tempo fechado dentro dele próprio, transformando-os em compaixão e desapego, libertando aos poucos Ezequiel destes sentimentos. É aqui que acontece a metamorfose espiritual de Ezequiel.

Cena 11 - Ezequiel encontra Ana, onde o céu encontra a terra

Ezequiel, cansado, [...] encontra[-se] numa vasta planície[,] que chega até onde a vista alcança, um lugar sereno e com [um] céu estrelado como nunca tinha visto antes. Despojado de tudo e não sabendo [para] onde ir, ele sente a necessidade de se sentar e [...]

conectar[-se] consigo próprio. Ezequiel sente no seu bolso o relógio de Ana, mesmo depois de tudo o que ele passou[,] o relógio continuou com ele, “poderia tê-lo perdido” pensou ele[,] e, de joelhos no chão, segurando o relógio, sente a presença de Ana, sent[e] de novo [o]seu amor[,] [o] que lhe encheu o coração, amor que ele há tanto tempo procurava[,] e que agora estava ali com ele.

Cena 12 - Orvalho da Manhã

O amanhecer começa a irromper pelo deserto, e Ezequiel sente no seu corpo o orvalho da manhã[.] Tiquit[,] procurando Ezequiel [...] encontra[-o] aqui, e com a conexão existente entre os dois[,] ele partilha a lembrança de colocar a caneta em cima do papel[,] em manhãs como esta, e ver a paixão crescer por entre as linhas, como a sua mãe lhe disse, que lembra de esperar pelo amanhecer, para conhecer a verdade das coisas, como o seu pai lhe ensinou, mas que a sua verdade é da leveza como seus heróis desaparecem[,] da mesma forma como o orvalho da manhã. Tiquit ouvindo seu amigo, o aconchega em si e lhe pede para acreditar no que sente, porque a vida não dura sempre, mas os sentimentos perduram, como uma rosa debaixo da chuva[,] e aí tudo perdura. Ezequiel[,] olhando para o seu amigo [...] diz[-lhe:] “uma coisa é certa, vou ter muitas saudades de falar contigo”. Ezequiel encontra a Paz.

ANEXO I

Cartaz de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

Figura 89

Cartaz de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz, com design de Turnino Caires



Fonte: Página do Facebook da Associação de Bandolins da Madeira.

ANEXO J

Imagem gráfica do vídeo de créditos finais de *Ezequiel* (2021), de Norberto Cruz

Figura 90

Imagem gráfica da cena 1 – Diário de Ezequiel, no vídeo de créditos finais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de Facebook de Turnino Caires.

Figura 91

Imagem gráfica da cena 2 – O Encontro de um amor, no vídeo de créditos finais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de Facebook de Turnino Caires.

Figura 92

Imagem gráfica da cena 5 – Quando uma Chama se apaga, no vídeo de créditos finais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de Facebook de Turnino Caires.

Figura 93

Imagem gráfica da cena 6 – O velho Ezequiel, a oficina e os autómatos, no vídeo de créditos finais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de Facebook de Turnino Caires.

Figura 94

Imagem gráfica da cena 7 – O quarto de Ezequiel, no vídeo de créditos finais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de Facebook de Turnino Caires.

Figura 95

Imagem gráfica da cena 8 – Inferno, no vídeo de créditos finais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de Facebook de Turnino Caires.

Figura 96

Imagem gráfica da cena 11 – Ezequiel encontra Ana, onde o céu encontra a terra, no vídeo de créditos finais de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de Facebook de Turnino Caires.

Figura 97

Imagem gráfica da cena 12 – Orvalho da manhã, no vídeo de créditos de Ezequiel (2021), de Norberto Cruz



Nota: Design de Turnino Caires.

Fonte: Página de Facebook de Turnino Caires.