

o mundo persistente e os mundos possíveis por Tito Asorey

Um dos maiores praceres que se sente como director é a posibilidade de crear un mundo posible en escena rexido polas súas propias leis. Leis que se basean na creación de convencións que funcionen como código entre o que acontece por detrás do escenario e o público que o está presenciando. Este luxo que nos ofrece o teatro permiténdonos a tentativa de analizar o noso universo nun espazo limitado, de escasos metros cúbicos.

Nas nossas primeiras conversas, Fernando Epelde e mais eu começamos a discutir as temáticas que nos estaban a roldar pola cabeza neste momento das nosas vidas. Falamos entón da virtualidade que semella ter cada vez máis presenza en nós (ata o punto de que todas as nosas conversas para este efecto tiveron lugar a través dunha cámara web); dos recordos en papel dos nosos avós e avoas, que gardamos coma tesouros; de Henry D. Thoreau e a súa filosofía sobre a desobediencia civil, o individualismo e o retorno á sinxeleza como motor de revolución persoal; da falsa sensación de liberdade que nos podían ofrecer os videoxogos; dese recorrente sentimento de nostalxia analóxica, que veces nos invadía aos que, debido á idade, áinda puidemos coñecer o mundo Internet.

Nas nossas primeiras conversas, Fernando Epelde e mais eu começamos a discutir os temas que estaban a roldar pola cabeza neste momento das nosas vidas. Falamos entón da virtualidade que semella ter cada vez máis presenza en nós (ata o punto de que todas as nosas conversas para este efecto tiveron lugar a través dunha cámara web); das lembranzas de infancia e adolescencia (que gardamos coma tesouros); de Henry D. Thoreau e a súa filosofía sobre a desobediencia civil, o individualismo e o retorno á sinxeleza como motor de revolución persoal; da falsa sensación de liberdade que nos podían ofrecer os videoxogos; dese recorrente sentimento de nostalxia analóxica, que veces nos invadía aos que, debido á idade, áinda puidemos coñecer o mundo Internet.

odos eses temas fóreronse concretando dun xeito natural ao longo dos meses que foi nacente *O mundo persistente*, un espectáculo creado para un equipo artístico conformado por mozas e mozos que están a finalizar os seus estudos na Escola Dramática en Vigo, Lisboa e Porto.

aballar con actores novos é algo que sempre me resultou enormemente satisfactorio pola súa entrega, o seu gran desexo de xogar en escena e a súa actitude de arriscar, sabendo que teñen todo por gañar e moi pouco que perder. Todas estas características pódense facer extensibles ás mozas e mozos completan o equipo artístico, cuxas achegas, deseños e propostas fan que o mundo persistente se converta nun mundo posible.

sua entrega, seu  
sabendo que têm  
podem fazer exte-  
contribuições, de-  
transforme em u-  
*O mundo persis-*

*mundo persistente* podería ser a historia (si, é desas pezas que contan unha historia) dunha cuadrilla de amigos que fan unha viaxe. Si, como *Os Goonies*, e que sexa un intento de imaxinar un mundo futuro certamente distópico. Si, o *Fahrenheit 451*. Tamén poderíamos dicir que é a historia dun lucionario que trata de ofrecerllas aos rapaces un novo modo de ver o mundo. Si, como *O club dos poetas mortos*. Quizais algunén veva a historia do paso anterior do espello ao seu exterior, nun reverso da Alicia de Carroll, ou unha versión de *Peter Pan* e os seus nenos perdidos.

er a oportunidade de vivir esta criação foi um prazer inmenso. Agardamos a mistura deste cóctel referencial sexa do voso agrado.

Se tiveses que debuxar a un ser humano do século XXI, que dous teríamos?

Se tiveses que debuxar un ser humano do século XXI, que debuxarías? Quizais as súas costas e a silueta do seu cráneo, sempre recortada contra un gran plasma luminescente. Debuxarías a súa cabeza permanentemente descolgada sobre máis pantallas.

Se tiveses que retratar a este home do presente, debuxarías máis pantallas

que carne. Debuxarías cristal, luz, plasma e teclas, pero apenas chegarías co teu lapis más aló do busto. Se algúnén do futuro vise este debuxo, podería pensar que quizais non tivésemos pernas nesta época da historia, ou que, se cadría, non as usabamos demasiado.

*O mundo persistente* é un texto que bebe do presente máis inmediato para construír unha historia universal coa mocidade como máximo atractivo, un texto protagonizado por personaxes novos e para ser levado á escena por actores novos. Unha peza cargada de contrastes fortes, que contrapón a filosofía en movemento de Henry D. Thoreau coas novas tecnoloxías en mans das xeracións que gobernarán o futuro, que presenta os feitos sempre dende a curiosidade e a

O mundo persistente é un termo acuñado no universo dos videoxogos e que identifica o entorno virtual que existe dentro dunha aplicación de videoxogo. Un

me foi muito satisfatório por e sua capacidade de arriscar, der. Todas estas características son a equipo de arte, cuyas o mundo persistente se atude as contornas virtuais cuxa actividade continua en ausencia do xogador. Un mundo que non precisa de nós expresamente e que, paso a paso, vaille devorando terreo á realidade.

O mundo persistente é o noso mundo. E queremos deternos a entendelo en escena, a pesar de que deterse puidese parecer unha parvada a lombos desta inercia que nos empurra.

O mundo persistente é tamén una obra que xoga coas ideas dun futuro

, é daquelas peças que contam unha historia que non se resumiu a unha viagem. Sim, como Os Párxentes, o autor nos mostra un mundo futuro certamente distópico, para terminar falando dun presente no que as cousas non evolucionaron, senón que se quedaron estancadas para caer sobre o espectador como un reflexo oscilante da súa propia inmediatez.

William Gibson, pai do ciberpunk, dicía que antes de abordar calquera novo dispositivo tecnolóxico procuraba ter a precaución de imaxinalo roto ou criando po, exposto no escaparate dalgunha tenda de empeños ou de segunda man. É esta perspectiva desde a que pretendemos mostrar o noso presente, coa precaución que esta celeridade absoluta esixe, minguados ante un sistema que

non se detén áinda que ti decidas facelo.

Se você tivesse que d

Se você tivesse que desenhar Talvez as suas costas e a sua grande plasma luminescente sobre mais telas.

Se tiver que retratar este carne. Desenharia vidro, lápis para além do busto. Só pensar que talvez não tivesse nenhuma usava muito.

*O mundo persistente* é um livro que convida o leitor a construir uma história universal, estrelado por personagens e situações que se repetem ao longo da história. Uma peça cheia de contrastes entre o idealismo de Henry D. Thoreau com as necessidades práticas de governarão o futuro. Apresenta uma visão poética, e fugindo do julgamento moral, nem bons nem maus, apenas existentes.

O mundo persistente é um ambiente virtual que não precisa ser vivido.

O mundo persistente é o apesar de deter pudesse p

apesar de deter pausse p  
empurra.

O mundo persistente é tão distópico, para terminar falso, mas ficaram estagnadas para sempre.

de sua própria rapidez.  
William Gibson, pai do cyberspace

poeira, exposto na vitrine da

E esta perspectiva a partir com a cautela que esta celebra que não pára mesmo que v





**O Proxecto NÓS – territorio (es)cénico**  
Portugal Galicia é a base dun conxunto de sinerxías entre Portugal e Galicia. Investir nas relacións con Portugal significa investir no futuro. Este é, por iso, un proxecto de cooperación entre as tres escolas nacionais de teatro (Lisboa, Porto e Galicia) e os tres teatros nacionais (TNDM II, TNSJ e Centro Dramático Galego) para crear condicións de producción nacional tendo en mente a circulación profesional de alumnado portugués e galego. Con isto, tentamos crear desde o proceso de formación, redes artísticas e de creación. O Proxecto NÓS ten o plan fundamental de crear redes para o futuro. Esta é a segunda edición do proxecto iniciado en 2015 e agardamos que a sigan moitas más.

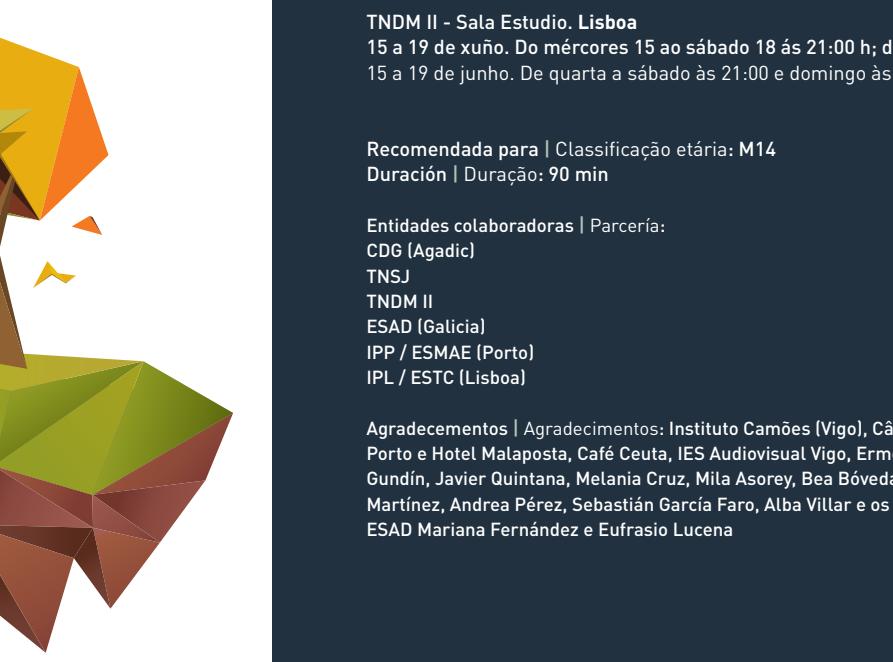
O Projeto NÓS – territorio (es)cénico Portugal Galicia é a base de um conjunto de sinergias entre Portugal e a Galiza. Investir nas relacións com a Galiza significa investir no futuro. Este é, por isso, um projeto de cooperación entre as três escolas nacionais de teatro (Lisboa, Porto e Galicia) e os três teatros nacionais (TNDM II, TNSJ e Centro Dramático Galego) para criar condicións de producción nacional tendo em vista a circulación profesional de alumnos portugueses e galegos. Com isto, tentaremos crear desde o proceso de formación redes artísticas e de creación. O Projeto NÓS tem o plano fundamental de crear redes para o futuro. Esta é a segunda edición do projeto iniciado em 2015 e esperamos que a seguir veñan muitas más.

## SINOPSE

O mundo persistente é un termo do mundo dos videoxogos que denomina os universos virtuais que sobreviven en ausencia do xogador. Vinte minutos no mundo persistente equivalen a un día no mundo real. No espazo entre estas dúas medidas transcorren as vidas dos mozos protagonistas desta historia, que adoitán falar sempre entre eles enmarcados en pantallas, sen compartir espazos físicos. Para eles, o mundo persistente tornouse a única alternativa interesante fronte a un mundo exterior obsoleto e superado. Todo semella fluír sen perturbacións neste universo de xogo, ata que un destes mozos enferma e a mismísima morte, unha morte de pixeles, ainda que morte ao fin e ao cabo, fai acto de presenza para propoñerlle un pequeno paseo a través do mundo real na compañía dos seus amigos. Un paseo para alguém que xamais camiñou.

## SINOPSE

O mundo persistente é um termo do campo de jogos de vídeo, co que se nomea os universos virtuais que sobreviven na auséncia do jogador. Vinte minutos no mundo persistente equivalen a un día no mundo real. No espazo entre estas duas medidas, acontecen as vidas dos novos protagonistas desta historia, que costumam falar sempre entre eles enquadados en ecrás, sem compartir espazos físicos. Para eses jovens, o mundo persistente tornou-se a única alternativa interesante fronte a un mundo exterior obsoleto e ultrapassado. E tudo parece não ter bordas neste mundo e, acima, as coisas fluem sem perturbacións nos jogos de vídeo, até que um desses jovens doente e, a mismísima morte, unha morte de pixels, mas a morte o fin e o cabo - faz sentir a súa presenza para propor um pequeno passeio através do mundo real na compañía de seus amigos. Um paseo para alguém que nunca caminhou.



## Espazos, datas e horarios das funcións en xuño de 2016 Locais, datas e horários de apresentación en xunho de 2016

**SALÓN TEATRO. Santiago de Compostela.** Do 1 ao de 5 xuño

**ESTREA.** Mércores 1 ás 21:00 h  
Do xoves 2 ao sábado 4 ás 21:00 h; domingo 5 ás 18:00 h  
De 1 a 5 de junho  
**ESTRÉIA.** Quarta ás 21:00 h  
De quinta a sábado ás 21:00 h; domingo ás 18:00 h

**TNSJ - TeCA. Porto**  
8 a 12 de xuño. Do mércores 8 ao sábado 11 ás 21:00 h; domingo 12 ás 16:00 h  
8 a 12 de junho. De quarta a sábado ás 21:00 h e domingo ás 16:00 h

**TNDM II - Sala Estudio. Lisboa**  
15 a 19 de xuño. Do mércores 15 ao sábado 18 ás 21:00 h; domingo 19 ás 16:30 h  
15 a 19 de junho. De quarta a sábado ás 21:00 e domingo ás 16:30 h

**Recomendada para | Classificación etária: M14**  
**Duración | Duração: 90 min**

**Entidades colaboradoras | Parcería:**  
CDG (Agadic)

TNSJ

TNDM II

ESAD (Galicia)

IPP / ESMAE (Porto)

IPL / ESTC (Lisboa)

**Agradecimentos | Agradecimentos:** Instituto Camões (Vigo), Câmara Municipal do Porto e Hotel Malaposta, Café Ceuta, IES Audiovisual Vigo, Ermel Morales, Germán Gundín, Javier Quintana, Melania Cruz, Mila Asorey, Bea Bóveda, Alba Muñoz, Mariely Martínez, Andrea Pérez, Sebastián García Faro, Alba Villar e os titores didácticos da ESAD Mariana Fernández e Eufrasio Lucena

**Producción**  
Produción da loxística dos alumnos durante os ensaios

**Tradución**

## O MUNDO PERSISTENTE de Fernando Epelde

**Dirección | encenación**  
Deseño | desenho da iluminación | Audiovisuais | Son  
Deseño da escenografía | desenho da cenografía  
Deseño de vestiario | figurinos  
Axudante de dirección | encenación | edición de son e vídeo  
Rexeduría | dirección de cena  
Interpretación | interpretación

**Operador de luz | son e audiovisuais**  
Apoyo no ST e coordinación técnica en xira

**Construcción da escenografía | cenografía**  
Confección e arranxos de vestiario | figurinos  
Figurinos e atrezzo | figurinos e aderezos cedidos por

**Apoyo redexuría | dirección de cena**  
Apoio luz  
Apoio son e audiovisuais

**Apoio maquinaria**

**Producción**  
Producción da loxística dos alumnos durante os ensaios

**Tradución**  
Instituto Camões (Galiza) Ana Gravata Ramos

**Tito Asorey**

José Manuel Faro (ESAD)

Miguel Costa (ESMAE)

Sofía Rodrigues (ESTC)

Javier Lojo (ESAD)

Mariana Silva (ESMAE); TeCA Cátia Esteves

Germán Alvarez e Tamara Barja (ESAD), Joao

Cachola e Vicente Wallenstein (ESTC), Marta

Dias e Hugo Olim (ESMAE) coa participación de |

participación de Miguel Costa (ESMAE)

José Manuel Faro (ESAD)

Juanjo Amado

Talleres CDG (Fernando Fraga, Antonio Mayo, Xaquín Rei)

TNSJ (Elisabete Leão)

TNDM II, TNSJ; CDG

CDG Salvador Forján; TeCA Cátia Esteves;

TNDMII Carlos Freitas

TeCA Abilio Vinhas; TNDM II Pedro Alves e Luís Lopes

ST Guillermo Vazquez e Antonio Budíño; TeCA

António Bica, Joel Azevedo e Fernando Costa;

TNDM II Pedro Costa

ST Elxio Castro, Mauro Chao, Reinerio Rodríguez; TeCA Joel Santos; TNDMII Rui Carvalheira

CDG Francisco Veiga; TNSJ María Joao Teixeira,

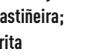
Eunice Basto; TNDM II: Carla Ruiz, Rita Forjaz

ESAD: Cristina Domínguez, Xavier Castiñeira;

ESMAE: Pedro Soares; ESTC: Margarita Sariva, Álvaro Correia

Instituto Camões (Galiza) Ana Gravata Ramos

### ENTIDADES COLABORADORAS



Agrupación Galega das Industrias Culturais



XUNTA DE GALICIA



TEATRO NACIONAL  
D. MARIA II



REPÚBLICA  
PORTUGUESA  
CULTURA



TEATRO NACIONAL  
SÃO JOÃO



P.PORTO



INSTITUTO  
POLITÉCNICO  
DE PORTUGAL

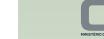


ESTC  
ESTUDOS TECNICOS  
CULTURAIS

### APOIO AO ESPECTÁCULO



CAMÕES  
INSTITUTO  
PORTUGUÊS  
ENSENAZAS  
EXTRANJERAS



SGS  
SERVIOS DE  
GESTIÓN SOCIAL  
DE PORTUGAL



STCP