



Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha

***Objetos fascinados - Performances da criação***

**Natacha Pires Tomásio Costa Pereira**

Orientadora: Professora Doutora Teresa Fradique

Co-Orientadora: Professora Doutora Isabel Baraona

Mestrado em Artes Plásticas 2020



## **Agradecimentos**

Às professoras Teresa Fradique e Isabel Baraona por todo o inestimável apoio e disponibilidade.

Às minhas avós e a todas as mulheres que foram e são importantes na minha vida.

À minha mãe, por tudo.

## **Resumo/ Abstract**

Pretende-se com este projeto trabalhar a marioneta no contexto da arte contemporânea, explorando conteúdos do folclore e da arte popular, tendo por base o conceito *poética das coisas*. O trabalho prático reflecte um fascínio pela ideia de sagrado através de dois elementos fundamentais, a árvore e a mulher.

Palavras-chave: Cosmogonia; Marionetas; Duplo; Feminino; sagrado

This project's aim is to work with puppets in the context of contemporary art while exploring content from folklore and popular art. At its root is the concept of 'poetry in things'. The artistic projects reflect a fascination with the idea of the sacred through two fundamental elements: the tree and the woman.

Keywords: Cosmogony; Puppets; Double; Feminine; Sacred

## Índice

<b>Introdução</b> .....	5
<b>1. a criação do mundo</b> .....	8
1.1. o jardim.....	9
1.2. a árvore.....	12
1.3. o mito e a narrativa.....	15
<b>2. a poética das coisas e o objeto fascinado</b> .....	17
2.1. a poética das coisas.....	17
2.2. objeto fascinado.....	19
2.3. duplos: marionetas e máscaras.....	21
2.4. arte popular.....	28
2.5. os signos.....	31
2.6. o barroco, o neobarroco e as dobras.....	34
<b>3. a mulher, o sagrado e a arte</b> .....	38
3.1. e se deus fosse mulher?.....	39
3.2. Mulheres artistas, algumas influências.....	42
<b>4. o projeto</b> .....	47
4.1. a escultura.....	49
4.2. a performance.....	52
4.3. o vídeo.....	55
<b>5. conclusão</b> .....	57
<b>Bibliografia</b> .....	59
<b>Índice de imagens</b> .....	62
<b>Breve glossário</b> .....	63

## Introdução

Como profissional do teatro de marionetas e artista plástica de formação, tive como pressuposto para este projeto a experimentação do universo da marioneta no contexto da arte contemporânea. Era imperativo aliar estes dois elementos para um crescimento pessoal artístico que se vinha impondo. Aparentemente em lados opostos, - o teatro de marionetas oriundo da linhagem da tradição popular, e a arte contemporânea, caracterizada pelo rompimento com o *velho* criando usualmente, novas abordagens -, revelaram-se categoricamente apetecíveis para a exploração deste fértil terreno contraditório. Parti então de um Auto do repertório dos tradicionais Bonecos de Santo Aleixo, *O Auto da Criação do Mundo*, e criei uma peça de 12 minutos para marionetas, onde uma entidade demiúrgica feminina pare terra, água, sol e lua, animais e humanos. Um parto onde nasce o mundo, com uma narrativa apenas descrita através de músicas e cânticos de trabalho do folclore português, para além, obviamente, da manipulação direta das marionetas de mesa. Este seria o ponto a partir do que se desenrolaria todo o projeto, trabalhando conceitos fundamentais como a cosmogonia, o feminino e o sagrado. O processo criativo revela-se então numa desfragmentação dos fundamentos basilares, constituindo-se numa auto apropriação, deixando em cada peça uma fresta de acesso a futuras reutilizações e à reinterpretação dos seus elementos. Tal como na árvore - outro elemento essencial a este estudo -, todos os trabalhos nele apresentados, são troncos da mesma raiz. Troncos que se podam, regeneram e que se tornam numa sequência de outras coisas. Esta árvore - o projeto - tem como base o conceito que defino como *poética das coisas*. O instante poético que se revela esporadicamente através de tudo quanto podemos observar, é o que nos traz o regozijo da descoberta do real, ou de outros reais que até aí ainda não tínhamos podido alcançar. A poesia é o instante do *fascínio* com que nos deixamos invadir pela teatralidade do que se nos apresenta, mais do que a realidade em si. Sophia de Mello Breyner Andresen, uma das escritoras que mais influência têm tido no meu percurso, dizia que perseguia o real através da poesia, e é precisamente nesse conceito que me debruço, porque me interessa mais a transcendência do que é supostamente real, do que a realidade científica em si. Podemos dizer que o *fascínio*, é o motor para a descoberta do instante poético. Tal como os objetos sagrados ou ritualistas, que comportam em si esta característica *fascinante*. Só à força de neles se acreditar, nos deixamos levar pela sua componente mágica. Neste sentido, crio uma analogia entre objetos e símbolos sagrados e o objeto artístico que, a meu ver, requer aos nossos olhos um instante poético que o defina como encantatório, e que nos devolva a transcendência das *paixões da alma*, característica também do barroco que buscava compreender a multiplicidade dos fenómenos através da alegoria, buscando a transcendência e a salvação.

A receção da obra artística deve procurar o instante poético antes de ser racionalizada. A teatralidade do que é supostamente real, deve acontecer na receção da obra de arte tal como faz o espectador no teatro, que tem consciência que está ali para ser *enganado*, e que ainda assim se entrega ao deleite desse propósito. Tal como acontece, na minha opinião, também no ritual.

Esta componente escrita da tese divide-se em quatro capítulos, sendo os três primeiros dedicados ao desenvolvimento conceptual do trabalho, e o quarto ao desenvolvimento prático.

No primeiro capítulo, *A criação do mundo*, desenvolvo três subcapítulos: *O Jardim*, *A árvore* e *O mito e a narrativa*, o objeto chave de todo o projeto, o mito bíblico da criação do mundo. Deste modo, os três principais elementos que dele retirei para a conceção de grande parte das peças deste projeto são o jardim do éden, como um possível lugar que todos idealizamos de forma mais ou menos consciente; a árvore, símbolo sagrado da representação do universo e da natureza, onde tudo nasce, cresce e se regenera num movimento cíclico; e, por fim, o mito e a narrativa que, através da sua linguagem simbólica, não produz argumentos, mas dispõe o espírito a uma certa verdade. Esta trilogia congrega assim, a essência daquilo a que chamo *poética das coisas* e que dá origem ao segundo capítulo.

Este segundo capítulo, o mais extenso de todo o texto, é formado por seis subcapítulos onde discorro sobre conceitos como a *poética das coisas* e o *objeto fascinado* (atrás mencionados) dos quais no meu entender, fazem parte dois elementos da família dos *duplos*, a marioneta e a máscara, centrais em todo o meu processo criativo, e que constituem o terceiro subcapítulo. Elementos da tradição popular, levaram-me ao estudo da *arte popular*, o quarto subcapítulo, e, sobretudo, ao conceito de *arte ingénua* de Ernesto de Sousa. Ainda no seguimento da linguagem simbólica, no quinto subcapítulo, ainda que de um modo sintético, abordo os *signos* e a importância da imaginação na apreensão das imagens. É ela que permite ultrapassar os limites entre o real e o abstrato, proporcionando a compreensão das imagens dentro dos seus respectivos campos de significação. Por fim, no sexto subcapítulo, o *Barroco*, o *neobarroco* e *as dobras*, começo por abordar este movimento artístico pela identificação conceptual com o meu trabalho. A polaridade do Barroco com o Clássico invoca de certa maneira a polaridade arte contemporânea/tradição popular que o caracteriza. Também a busca pela transcendência e a atenção desmedida ao detalhe, os conflitos entre o tradicionalismo e a procura pelo novo numa época repleta de contradições estruturais, as tensões e os consequentes desdobramentos na obra barroca, levaram inevitavelmente a refletir também sobre o neobarroco, bem como sobre o conceito de *dobra* de Gilles Deleuze.

O terceiro capítulo, *a mulher, o sagrado e arte*, é dividido em dois subcapítulos. No primeiro *E se deus fosse mulher?* o objeto de estudo recai sobre o sagrado feminino, sobretudo nos seus símbolos e signos, com especial enfoque no trabalho arqueológico de Marija Gimbutas e da sua tese de uma sociedade matrilinear na antiga europa, pacífica e igualitária, antes da invasão indo-europeia, assente na ideia de uma entidade divina, feminina e unitária, que personifica a própria natureza. A descoberta desta tese, revelou-se transformadora e deu origem a uma viragem no rumo de todo o projeto, a partir daqui, mais focado neste conceito da Grande Deusa. Controversa no seio da comunidade académica, a tese de Marija Gimbutas, interessou-me uma vez mais, pela poética da sua teoria e não tanto pela sua dimensão científica, revelando-se frutíferas as suas possibilidades criativas. No subcapítulo seguinte, *Mulheres artistas, algumas influências* faço uma breve descrição do papel da mulher na história da arte e

e destaco três artistas dadaístas (Marie Vassilieff, Sophie Taeuber e Alexandra Exter) que trabalharam com marionetas e cuja obra influenciou o meu projeto.

Por último, o quarto capítulo, *O projeto*, desenvolvo de forma mais específica, os trabalhos que considero mais relevantes ao corpo prático deste projeto artístico. Ainda que caracteristicamente o meu trabalho seja um cruzamento de várias técnicas distintas, divido este capítulo em três subcapítulos, com as técnicas mais pertinentes, utilizadas ao longo de todo o processo: a escultura, a performance e o vídeo.

## 1. A criação do mundo

Ao longo do meu percurso de 15 anos como profissional do teatro de marionetas tive oportunidade de estar um pouco por todo o mundo em contato direto com as múltiplas vertentes deste tipo de teatro - do mais contemporâneo, maioritariamente vindo da Europa, ao mais tradicional, sobretudo o das culturas orientais, em que este continua a ser uma forma de expressão muito presente. Tive diversas experiências, tanto como espectadora, como enquanto artista. No Irão fui submetida a um visionamento prévio da peça que ia apresentar, na China fui recebida no aeroporto como uma estrela internacional e, na Índia, fui *obrigada* a apresentar o meu espetáculo para 1500 pessoas, quando os bonecos em causa tinham apenas 50 centímetros. Estes são alguns exemplos de situações vividas em diferentes países onde as marionetas tradicionais continuam a ter uma forte representatividade no cotidiano cultural e onde pude experienciar o seu contato de um modo mais genuíno, como se de certa maneira fosse conduzida às *origens*, algo sacro e endémico que apenas havia sentido com o teatro tradicional de marionetas português, nomeadamente com os alentejanos Bonecos de Santo Aleixo. Nunca nenhuma experiência artística me levou a um lugar tão estranhamente familiar e desconhecido e, simultaneamente tão fascinante, como aqueles pequenos bonecos de varão feitos de madeira e cortiça.

Uma das características mais proeminentes dos Bonecos de Santo Aleixo é a mistura da temática religiosa com a profana, sendo uma das suas peças mais populares o *Auto da criação do mundo* que narra o mito bíblico através de textos transmitidos oralmente que resultaram de uma fusão entre a cultura popular e a escrita erudita.

Desde que iniciei este trabalho no mestrado em Artes Plásticas, que me propus pesquisar e transportar esse lugar de fascínio para a arte contemporânea. Partindo do mesmo mito bíblico da criação do mundo, tento explorar ao longo do meu trabalho questões da narrativa popular e como ela se relaciona com o mundo atual. O estudo da história e as suas conseqüentes narrativas, muitas vezes deturpadas pelo intuito de seguir propósitos políticos vigentes, sempre foram para mim um foco de interesse. Como se através do estudo de pequenos discursos repetidos ao longo dos séculos, com inúmeras alterações, adições ou subtrações de factos, pudéssemos trazer alguma transparência à compreensão dos comportamentos e modos que, de uma forma ou de outra, hoje se apresentam imersos em águas turvas relativamente ao seu significado.

Caminhar rumo ao passado e tentar ir à *origem* das histórias, acredito ser uma forma de tentar, não só compreendê-las, como aceder um pouco melhor ao presente. Foi tomando esta direção que cheguei ao mito da criação, ao jardim das delícias e ao paraíso terrestre.

## 1.1. O jardim

No persa antigo, *apiri-daeza* significa um pomar rodeado de um muro. Posteriormente esta expressão foi adaptada para o hebraico como *pardés* e mais tarde para o grego como *paradeisos*, grafado entre o séc. III a.c. e o séc. I a.c., significando jardim do Éden (feliz) (Delumeau, 1994).

Durante muitos séculos nem judeus nem cristãos duvidaram da veracidade da narrativa histórica do Génesis relativa ao idílico jardim que deus teria plantado no Éden:

Então plantou o Senhor Deus um jardim, da banda do oriente, no Éden; e pôs ali o homem que tinha formado. E o Senhor Deus fez brotar da terra toda qualidade de árvores agradáveis à vista e boas para comida, bem como a árvore da vida no meio do jardim, e a árvore do conhecimento do bem e do mal. (Gén. 2, 8-9).<sup>1</sup>

Este jardim era um campo feliz onde homem e mulher viviam em harmonia com a natureza e onde a água corria exuberantemente. Era um lugar poético, pleno de felicidade e abundância, sonhado pelos povos que por ali habitavam, constantemente ameaçados pela aridez desértica.

Ao longo dos séculos, segundo o historiador francês Jean Delumeau, diferentes pensadores como FLÁVIO JOSEFO (100 a.d.), EFRÉM (373), JOÃO DAMASCENO (749), TOMÁS DE AQUINO (1274), tentaram localizá-lo geograficamente e, mesmo sem nunca terem chegado à sua localização exata, concluíram que dois dos seus quatro rios seriam indubitavelmente o Tigre e o Eufrates, situados no Crescente Fértil, região que abrange atualmente países como o Irão, Iraque, Síria, Egito e Turquia.

E saía um rio do Éden para regar o jardim; e dali se dividia e se tornava em quatro braços. O nome do primeiro é Pisom: este é o que rodeia toda a terra de Havilá, onde há ouro; e o ouro dessa terra é bom: ali há o bdélio, e a pedra de berilo. O nome do segundo rio é Giom: este é o que rodeia toda a terra de Cuque. O nome do terceiro rio é Tigre: este é o que corre pelo oriente da Assíria. E o quarto rio é o Eufrates. (Gén. 2, 10-14)

Existem muitas ligações entre o jardim descrito na Bíblia e os de outras religiões e civilizações do oriente.

Analogias com o pomar bíblico podem ser encontradas nos zigurates sumérios, onde um bosque-santuário figurava no seu topo, e no Irão há relatos de sagas relativas a um jardim no alto de uma montanha onde cresciam árvores mágicas e de onde corria um curso de água que levava a fertilidade a toda a terra. Também no decurso da antiguidade greco-romana, o tema “jardim” reforçou o imaginário com variadíssimas descrições do paraíso terrestre como paisagem ideal onde reinava a perfeição, a felicidade, a abundância, a ausência de tensões e conflitos, e a harmonia com os animais, numa comunicação sem esforço com o mundo divino.

---

<sup>1</sup> Todas as citações da Bíblia são retiradas da edição revista e atualizada da tradução de João Ferreira de Almeida (1993).

Por volta de 50 a.C. já se começava a pensar que se devia entender a descrição do jardim do Éden também no sentido figurado. Mas foi Santo Agostinho, por volta do ano 400, quem deixou marcas mais profundas no decorrer dos séculos seguintes, quanto à dúvida entre a realidade e a alegoria, ainda que não se negasse a sua existência, embora como um lugar longínquo e por isso inatingível, até ao séc. XVII (Delumeau, 1994).

A produção intelectual e artística teve durante a idade média, inúmeras vezes, o seu foco no Jardim das Delícias e no pecado original sendo o seu exemplo mais significativo o tríptico O Jardim das Delícias (1504) de Hieronymus Bosch. Embora a interpretação desta obra esteja longe de ser consensual, o painel esquerdo é geralmente associado a uma representação do paraíso, o central como a representação do mundo terreno, e o painel da direita do inferno. Uma vez mais, sem total concordância, a maioria dos historiadores identifica nesta pintura, no entanto, um carácter religioso e moralizador, à semelhança da representação dos bestiários medievais da sua época, que procuravam doutrinar através do grotesco.

O interesse por este tema não esmoreceu durante o Renascimento, ao contrário do que poderíamos julgar, por este ter sido um período marcado pelas suas características humanistas, racionais e científicas. Pelo contrário, os intelectuais renascentistas, fazendo uma abordagem erudita multidisciplinar e cruzando várias matérias como a geografia (agora renovada com o aumento das descobertas ultramarinas) e o estudo das línguas antigas, só para dar alguns exemplos, intensificaram o estudo deste assunto, pretendendo esclarecer, de forma definitiva, os primórdios da humanidade.

No séc. XVIII o estudo dos fósseis viria a provar que a terra afinal não tinha seis mil anos e que a história humana seria mais longa do que se tinha acreditado até ali. Desta forma, a narrativa do Génesis deixava de ter uma leitura literal e seria atribuído ao paraíso, de uma vez por todas, um significado simbólico, ainda que a Igreja se tenha esforçado durante muito tempo para dissimular esta ideia (Delumeau, 1994).

Os chamados *mitos de origem*, acervo de textos mesopotâmicos, encontrados no séc. XIX em escavações no antigo Próximo Oriente, (onde consta por exemplo, A Epopeia de Gilgamesh), por serem congéneres e contemporâneos dos textos de Génesis 1-11, vieram a revelar-se chave fundamental para a sua compreensão. Existem inumeráveis pontos de contacto entre as narrações do Génesis e as que constam nestes mitos de origem, tendo sido possível concluir que os textos bíblicos foram seguramente influenciados pelos anteriores. Os mitos da criação mesopotâmicos marcaram de tal forma os autores da Bíblia, que estes deles se apropriaram e os integraram no seu próprio sistema cosmogónico (Vaz, 2007).

Tomada pelas fortíssimas impressões que ainda ressoavam em mim desde o primeiro contato com o Auto da Criação do Mundo dos Bonecos de Santo Aleixo, decidi que este seria o ponto de partida para o primeiro trabalho de projeto deste mestrado. Um tema com esta complexidade, tal como acabámos de ver, contado de um modo tão simples e incisivamente capaz de provocar “um encontro original da pessoa com o mundo à sua volta, coisa que anda próxima do encontro com o sentido da vida” (Vaz, 2007: 69), fazia-me estar pela primeira vez, cara a cara, com o poder incontestável do mito. E porque “a profundidade da linguagem poética do mito não está no que diz ou

conta, mas no que intui, insinua e sugere” (Vaz, 2007: 67), um inusitado fértil e verdejante pomar, plantado no meio de um território estéril, uma árvore, um fruto, um homem e uma mulher, uma serpente e a nudez humana, qualificam-se como elementos chave para a compreensão do mundo. São eles que convoco para o meu trabalho.

Como usar esta linguagem simbólica assertiva mas que, ainda assim, está até hoje envolta em mistérios e equívocos, provocados por leituras enviesadas ao longo dos tempos? Não por não cumprir eficazmente a sua função de mito, mas pelos preconceitos erróneos causados sobretudo pela Igreja que o relegou até ao séc. XX, atribuindo-lhe um carácter fantasioso e pagão. São estas as inquietações que estão na origem da minha pesquisa e do trabalho desenvolvido.

Carregado de simbolismos, mistérios e perguntas sem respostas ao longo dos séculos, este mito revelou ser ainda mais fascinante por se encontrar neste ponto sem retorno, deixando à sua volta um vastíssimo espaço à imaginação e, por consequência, ao ato criativo. É desta forma que este se me apresentou como um tema premente para o desenvolvimento do trabalho artístico que estava apenas a iniciar.

Pensar um hipotético espaço onde foram criados céu e terra, noite e dia, e tudo quanto existe no mundo, revestido de múltiplas significações, dando origem a um dos mais célebres diálogos entre o visível e o invisível, no contexto da história ocidental, determinou sem dúvida, todo o meu percurso artístico durante estes dois anos. Muitos dos arquétipos mais relevantes deste mito acabaram por se converter em objeto de estudo presente em diversos trabalhos realizados, particularmente, a serpente, a árvore e o jardim. O que pensei tratar-se apenas de um tema inicial, acabou por revelar-se rizoma, durante todo este processo.

## 1.2 A árvore

A representação da *árvore sagrada* pode ser encontrada em todas as religiões, nas metafísicas arcaicas, na iconografia e nas tradições populares um pouco por todo o mundo. Ela é colocada no centro do universo, sustentando-o. Representa o poder, não é adorada em si mesma, mas sim por aquilo que, através dela, se revela. Este poder encerra uma qualidade extra-humana, que dá fruto e se regenera periodicamente, tornando-se num *lugar sagrado* que mimetiza a paisagem cósmica e é o reflexo do *todo*. É uma fonte de regeneração que justifica ao homem as esperanças na sua própria imortalidade. É transversal a inúmeras culturas, esta imortalidade concentrada numa *árvore da vida* que se encontra quase sempre num lugar inacessível, guardada por um monstro (no contexto trabalhado nesta pesquisa, a serpente) e por isso mesmo, inatingível (Eliade [1977-1986] 2008).

É uma manifestação tangível da presença dos deuses na terra, que sobrevive no imaginário coletivo da humanidade e, embora a relação com este símbolo esteja disseminada de forma global desde tempos imemoriais, parece haver, nos dias que correm, um distanciamento cada vez maior com este vínculo homem-natureza, que é inevitavelmente preocupante. Não tanto pela perda do seu carácter místico, mas pelo desrespeito cada vez maior a um dos organismos que mais responsabilidades tem na sustentabilidade do planeta (Pontes 1998).

Assumindo um total fascínio pela simbologia da *árvore* no mito bíblico da criação do mundo, fui concentrando nela o meu foco de estudo e desenvolvi experiências que redirecionaram o rumo do meu trabalho, tendo-se revelado esta temática de forma mais proeminente na peça *Ábaco*. Se numa primeira fase o meu interesse recaía sobretudo na risibilidade do mito da criação e de como ele se tornará parte do folclore de quase toda a humanidade, justificando de forma primária a nossa existência enquanto espécie humana com concretizações civilizacionais específicas, com o desenvolvimento da pesquisa fui encontrar na poética da simbologia da *árvore*, uma propulsão ao questionamento artístico a que me tinha proposto nestes dois anos de estudo. No texto da peça *O auto da criação do mundo* dos tradicionais Bonecos de Santo Aleixo, na sua versão fixada por Michel Giacometti em 1967<sup>2</sup>, a Serpente dirige-se a determinada altura a Eva: “*Na mesma hora que comeres (o fruto da árvore do conhecimento) se te hão-de abrir os olhos e serás sabedora do bem e do mal!*”, como se esta voz da consciência lhe abrisse a possibilidade da sabedoria e do julgamento do que é bom e do que é mau, enfim, a possibilidade do livre arbítrio.

*Ábaco* partiu de uma proposta na disciplina Máquinas de Imaginar (2º ano do Mestrado em Artes Plásticas, ESAD.CR), que tinha como objetivo pensar um trabalho *site specific* num pedaço amputado de pinhal, oferecendo a possibilidade de redesenhar a paisagem. Durante este processo, senti que a minha própria natureza estava a ser instigada, colocando-me frente a frente com questões de cariz metafísico,

---

<sup>2</sup> Bonecos de Santo Aleixo, Volume I, Auto da Criação do Mundo - Michel Giacometti e Fernando Lopes Graça – Strauss, 2000. Registo sonoro de uma representação em Estremoz em 11 de novembro de 1967.

obrigando-me a olhar nos olhos do planeta e enfrentar a infinita cadeia de relações dos seus elementos, questionando qual o meu lugar na hierarquia deste gigante corpo orgânico, no qual também corro nas veias. Foi o primeiro trabalho ancorado na ideia da árvore, e partiu da poesia que encerra a expressão *comer da árvore do conhecimento*. Trata-se de um simulacro de árvore, *plantado* quase em levitação, num pedaço de terreno onde foram cortadas todas as árvores, cujos *frutos* são homens representados por dois varões de matraquilhos intersectados paralelamente no seu tronco. Há uma inevitável analogia com a árvore genealógica, mas, sobretudo com o jogo hierárquico de classes e género em que as sociedades se organizam. Um ábaco (Fig. 1) que faz o somatório de quantos fomos, somos ou seremos na terra, com a possibilidade de virar máquina empática quando manuseados os varões, onde se pode praticar a beleza de passar pela vida entendendo o lugar do outro, sem ser preciso *pontapear a cabeça* daquele que se encontra abaixo de nós. Ser *conhecedora do bem e do mal* e agir em conformidade com a responsabilidade de quem possui a consciência de ser parte de um vital e complexo sistema orgânico. Ser parte de um todo.



Fig.1 Ábaco (2019)

Na verdade, é possível detectar o embrião do interesse pela matéria *árvore* aquando de um trabalho proposto pelo professor Philip Cabau, na disciplina de Desenho (1º ano do Mestrado em Artes Plásticas, ESAD.CR) com o tema “O desenho como experiência singular de compreensão de *um mundo*”, onde desenvolvi a proposta a partir de uma só entidade: a árvore (Fig. 2).

Este enunciado levou-me a uma prática mais meditativa do desenho, confrontando-me com questionamentos essenciais para a perceção do mundo e, mais concretamente, daquele *mundo* das árvores. Centrei o meu estudo nas árvores de fruto envolventes da minha casa. Árvores que foram plantadas pelo meu avô; que vi crescer, e das quais comi os frutos desde criança, e das quais agora cuido. Após o falecimento dos meus

avós, e desde que o terreno foi abandonado, com pouca ou nenhuma experiência, iniciei um processo de procura de conhecimentos agrícolas. Hoje continuo, assim, a comer as peras e as maçãs daquelas árvores que, embora tivessem estado sempre ali, pareciam-me nunca as ter percecionado antes. Se primeiramente elas eram *invisíveis*, com os cuidados que lhes fui prestando, deixaram de ser apenas a *paisagem* da minha memória afetiva e passaram a ser organismos vivos, isto é, *realmente* árvores. Por outro lado, com os desenhos que delas fiz ao longo de meses, tornaram a ser novamente *coisas*, cada uma um possível mundo fictício, repleto de personagens indispensáveis à sua subsistência. Embora nunca tenha perdido a noção real da complexidade da natureza da árvore, cada pedaço seu que fui desenhando ganhava outra forma, era outra coisa. Era como se estivesse a tirar de dentro dela os seres e as coisas que a ajudaram a lutar pela sobrevivência durante o abandono e esta árvore parecia-me, assim, cada vez mais uma *árvore real*, muito longe da árvore que tentei representar nos primeiros desenhos. Devido a esta sequência de experiências, o seu significado amplificou-se num somatório entre a realidade, a imaginação e a emoção, traduzindo-se por fim, na *minha* única realidade.



Fig.2 *Árvore: O desenho como experiência singular de compreensão de um mundo* (2018)

De certa maneira este processo aproximou-me da sacralidade da árvore, restituiu-me uma espiritualidade que, por sua vez, me devolveu os meus avós. Com este evento pude sentir na primeira pessoa o poder da árvore como símbolo ancestral.

### 1.3. O mito e a narrativa

O *mito* conta uma história sagrada, um acontecimento ocorrido no tempo primordial, uma realidade que passou a existir. O mito é a narrativa de uma *criação*. Ele revela um modelo a seguir nas atividades humanas mais significativas, como seja o casamento, o trabalho ou a morte. É, portanto, um mecanismo de aprendizagem. Avaliza padrões de comportamento impregnado pelo poder sagrado que o caracteriza (Eliade, [1963] 1972). O mito cosmogónico, em que centralizo o estudo do meu trabalho, conta uma história sagrada e relata um acontecimento que teve lugar num tempo primordial. Nas sociedades em que o mito se mantém vivo, são perfeitamente distinguidas as histórias *verdadeiras* das histórias *falsas*, sendo que as primeiras tratam das origens do mundo com os seus protagonistas divinos, celestes ou astrais, e as segundas de eventos profanos. Os mitos transmitem uma explicação do mundo e da forma de o habitar através de histórias persistentemente reinterpretadas ao longo do tempo. No entanto, geralmente os mitos arcaicos, apesar de terem sofrido alterações, continuam a refletir um estado primordial, continuam ainda vivos e a justificar o comportamento e o modo de vida do homem, não saindo do seu contexto sócio-religioso original. Segundo M. Eliade o *retorno à origem* permite reviver o tempo em que as coisas se manifestaram pela primeira vez, o que constitui uma experiência de importância capital para as sociedades arcaicas (Eliade, [1963] 1972).

Ora, o "começo" absoluto é a Criação do Mundo. Não se trata, evidentemente, de uma simples curiosidade teórica. Não basta conhecer a "origem", é preciso reintegrar o momento em que tal ou tal coisa foi criada. Ora, isso se traduz num "voltar atrás" até a recuperação do Tempo original, forte, sagrado. E, conforme já vimos e tornaremos a ver ainda mais claramente a seguir, a recuperação do Tempo Primordial, indispensável para assegurar a renovação total do Cosmo, da vida e da sociedade, é obtida sobretudo através da reactualização do "começo absoluto", isto é, da Criação do Mundo. (Eliade, [1963] 1972: 30).

E porque tem essencialmente a ver com a vida, a sua natureza complexa responde à complexidade e ambiguidade do ser humano. A sua abordagem pode ser tomada de vários ângulos: sociológico, etnológico, psicológico, fenomenológico, linguístico, literário, religioso e antropológico. O mito é abrangente em significados, mas é essencialmente um reservatório de imagens a que se recorre para colocar as grandes questões da humanidade: "É um museu dos arquétipos do imaginário" (Vaz, 2007: 54).

Ao contrário da filosofia moderna que, para explicar e conhecer, tende a desdobrar, a separar e a dissociar, o mito, para compreender, tende a integrar e a unir "operando uma totalização que excede o objecto de compreensão, relacionando-o com o transcendente e absorvendo-o numa totalidade que reúne o realizado e o virtual, o visível e o invisível, o fenoménico e o meta-empírico. O mito é particularmente fecundo para dar mais sentido a tudo o que não é inteiramente redutível ao visível." (Vaz, 2007: 63).

A linguagem simbólica do mito, através de uma espécie de experiência imediata, gera um discernimento emocional, contrário à lógica do raciocínio, que nos permite aceder a um determinado sentido, da mesma forma que se acede a uma obra de arte. Não estando, no entanto, ausente o pensamento racional, esta linguagem não produz argumentos, mas dispõe a *alma* para uma certa verdade.

É precisamente nesta disposição à emoção, ou às *paixões da alma*, na terminologia barroca, que encontro forte paralelo com a motivação basilar que procuro explorar no meu trabalho: a expressão do pensamento fascinado e a busca da transcendência poética, nas coisas reais.

Ao trabalhar a narrativa mítica, nomeadamente o mito da criação, tento transportá-la para um ambiente plasticamente mais desvinculado à literalidade da palavra, pretendendo demonstrar que as histórias destes eventos relevantes, tornadas modelos a seguir, são tão bem construídas que a sua capacidade modelar não se modifica ao longo dos séculos. E, mesmo que as imagens que apresento neste projeto estejam muito longe da significação das suas palavras originais, o seu poder é tão inquestionável que continua ainda hoje a surtir efeito ao nível das emoções, perdurando em nós o seu fascínio.

É nas peças *O Lugar* (Fig. 3 ), *O Jardim* (Fig. 4 ) e *And* (Fig. 5 ) que encontramos com mais evidência a pesquisa à volta destas narrativas. Em *O Lugar* é feita uma abordagem mais aproximada ao conceito de narrativa. Um vídeo de plano fixo, mostra uma pessoa usando uma máscara antropomórfica, feita em rede, e uma voz de inteligência artificial que narra, de forma poética, um lugar hipotético. Em *O Jardim*, é repetida exaustivamente a frase *O jardim é a nossa casa*, enquanto uma pessoa em máscara, também antropomórfica, mas desta vez feita de tecido, interage com um retábulo<sup>3</sup> de ferro com um galho de árvore no seu interior, representando o paraíso terreal e a árvore do conhecimento. Por último, a peça *And* (palavra que, quando traduzida para português, indica a conjunção coordenativa “e”, e é usada para ligar por coordenação, constituintes ou frases). Uma pessoa em máscara (a mesma da peça *O Lugar*) relaciona-se com uma parede onde se pode ler a inscrição *and*, evocando uma narrativa intermitente, suspensa a cada interação com aquela palavra, fazendo com que o espectador espere, tal como nas histórias, por alguma coisa que vai acontecer depois do e...



Fig. 3 *O lugar* (2019)



Fig. 4 *O jardim* (2019)



Fig. 5 *And* (2019)

<sup>3</sup> Nome utilizado no teatro de marionetas, sobretudo no tradicional, para definir a estrutura onde se apresenta a peça.

## 2. A poética das coisas e o objeto fascinado

### 2.1 A poética das coisas

Devido à sua natureza heterogénea, o meu trabalho desenrola-se num processo encadeado de eventos e experiências que somam e subtraem alterações, e o que vai surgindo a cada etapa, aparece de forma tão espontânea, que apaga da memória a consciência do caminho percorrido. Mascara-se de *aparição*, tenta enganar-nos tão descaradamente que somos obrigados a entrar na luta do caminho inverso para perceber de que forma fomos parar *àquele* lugar. Mas saber de antemão que todo o processo criativo é uma cadeia de eventos não agiliza a tomada de consciência e, mais ainda, quando o próprio trabalho reúne no seu todo, fragmentos e eventos que se desmultiplicam. Ao trabalhar conteúdos do folclore, desfragmentando e manipulando uma das suas mais notáveis ficções - o mito da criação do mundo-, existe uma tentativa de manifestar desejos e posicionamentos políticos relativamente ao contexto social em que nos encontramos. Isto é, uma tentativa de questionamento do mundo a partir dele mesmo, criando o meu próprio folclore a partir da teatralidade da cosmogonia, porque me interessa mais a poesia inerente à descrição hipotética da criação do mundo, do que a realidade científica da cosmologia. Porque me interessa mais a poética da teatralidade das performances ritualistas do que o estudo dos seus propósitos. Porque me interessa a transcendência poética daquilo que existe e daquilo que é supostamente real.

Sophia de Mello Breyner Andresen afirmava que a poesia sempre foi para ela, uma perseguição pelo real. No seu discurso na entrega do Grande Prémio de Poesia pelo seu Livro Sexto, em 1964, afirmou:

A coisa mais antiga de que me lembro é dum quarto em frente do mar dentro do qual estava, pousada em cima duma mesa, uma maçã enorme e vermelha. Do brilho do mar e do vermelho da maçã erguia-se uma felicidade irrecusável, nua e inteira. Não era nada de fantástico, não era nada de imaginário: era a própria presença do real que eu descobria. (Excerto do discurso na entrega do Grande Prémio de Poesia pelo seu Livro Sexto, 1964)

Na maioria dos momentos da nossa vida andamos tão distraídos que não tomamos consciência das coisas que existem à nossa volta, ignoramos a beleza ou mesmo a fealdade dos pequenos detalhes, porque a sua presença é tão óbvia que se torna *invisível*. Mas há um momento em que se dá uma espécie de *aparição*, e ele surge em toda a sua força como epifania. Vergílio Ferreira precisamente em *Aparição*, pretendeu tornar o homem visível a si mesmo. Para o autor, o que se vê melhor é aquilo que não se vê, porque “o que está mais perto dos olhos, são os olhos e aos olhos ninguém os vê<sup>4</sup>”.

---

<sup>4</sup> Vergílio Ferreira em entrevista no documentário Grandes Livros - Aparição, RTP, 2009 (em <<https://ensina.rtp.pt/artigo/aparicao-de-vergilio-ferreira/>>, último acesso a 05/11/20).

Sinto, sinto nas vísceras a aparição fantástica das coisas, das ideias, de mim, e uma palavra que o diga coalha-me logo em pedra. Nada mais há na vida do que o sentir original, aí onde se instalam as palavras como cinturões de ferro, aonde não chega o comércio das ideias cunhadas que circulam, se guardam nas algibeiras. (Ferreira, 1994: 10)

Se pensarmos numa enorme e inusitada construção arquitetónica na orla marítima, constatamos que a harmonia daquela paisagem natural foi destruída, mas se o nosso ponto de vista for do interior dessa construção, a harmonia da paisagem continua a mesma, porque daquele lugar onde nos encontramos, não vemos o elemento perturbador. Temos de sair do nosso prédio e aproximarmo-nos das coisas, experienciá-las e tocar-lhes o seu lado sagrado, não para as compreender nem venerar, mas sim para nos permitirmos ao regozijo da experiência do sensível.

Também para Jorge Luís Borges só na arte o real atinge o seu verdadeiro significado. Borges expressa o essencial através de um processo de decantação da arte. Integra os contrários como elementos constitutivos da sua escrita e considera que na contradição está o outro lado, o que falta para criar uma ideia completa de realidade. O real nasce na sua obra, da palavra e da ficção. A palavra torna real o que não nasceu, e sintetizará o universo (Bella 2006). O meu trabalho encontra-se num território híbrido entre o teatro de objetos, a assemblage, e a performance. Objetos que comunicam entre si, e com os quais crio pequenas narrativas através da sua manipulação, onde a presença do corpo e da máscara tomam um lugar essencial, tendo na sua génese o tema da cosmogonia. Tal como anteriormente referido, proponho com o meu trabalho estabelecer laços estreitos com manifestações culturais de cariz popular, onde sagrado e profano se desmultiplicam e se misturam, convidando ao *fascínio* da transcendência das coisas reais, assente na convicção de que a poética das coisas faz-nos compreender o real.

É por isso que o meu trabalho enquanto marionetista é indissociável do meu trabalho enquanto artista plástica. A influência entre ambos é notória na medida em que cada aprendizagem numa das áreas, se manifesta inevitavelmente na outra. O teatro de marionetas, ao englobar várias outras áreas artísticas como a cenografia, a iluminação e a sonoplastia, para além, obviamente, da escultura e da dramaturgia, comporta, por isso mesmo, uma menor abstração que permite trazer uma visão formal mais globalizante para as artes plásticas e, em particular, para a performance. O contrário também se verifica, permitindo levar uma abordagem mais conceptual para o teatro caracteristicamente mais normativo.

Não obstante, é a minha visão poética das coisas que constitui a ponte que permite caminhar livremente entre as duas margens. O *fascínio* com que olho para técnicas ancestrais de construção de bonecos e para os materiais menos nobres que lhe estão associados, bem como para as suas narrativas antigas, concede-lhes o *ilustre* espaço da arte contemporânea; e vice-versa, porque é desse cruzamento que nasce a comoção do olhar poético sobre o que existe e sobre o que foi, ou ainda está para ser criado.

## 2.2 O objeto fascinado

Dada a influência no meu trabalho da poética das coisas, ou do espaço reflexivo que os objetos de um modo geral me concedem, usualmente através de um lirismo que lhes sinto inerente, seria então inevitável trazer para a componente escrita da tese uma reflexão sobre a cultura material, nomeadamente sobre os objetos etnográficos e, em particular, bonecos, marionetas e máscaras, objetos pertencentes à família dos *duplos*, e que têm especial afinidade com o meu universo artístico. A duplicidade, essa característica de espelhamento do que é humano, exerce desde logo um particular fascínio sobre quem os observa, provocando, ao mesmo tempo, uma magnética estranheza, a que ninguém fica indiferente.

Estes são, por excelência, objetos fascinantes, que exercem um poder mágico não só dentro das suas comunidades, como também noutras culturas que lhes são distantes, tanto pela sua estranheza plástica, como pela sua suposta significância ritualista.

O primeiro contacto que o ocidente teve com os artefactos ditos exóticos, à época considerados “primitivos” - classificação aliás que se manteve até à primeira metade do século XX -, foi quando foram trazidos pelos europeus das terras distantes que iam conquistando e ocupando. Designados como *mirabilia*, estes objetos eram misturados, sem nenhuma distinção, com espécimes naturais e integrados em coleções e *gabinetes de curiosidades* que se propagaram por toda a Europa, desde o séc. XVI até ao séc. XVIII, e que serviam como um mostruário de “exotismos”, oriundos de mundos “desconhecidos”. Mais tarde passaram lentamente a ser classificados e distinguidos entre *artificialia* e *naturalia*, passando a ter o estatuto de objetos de *conhecimento*, perdendo o seu estatuto de objetos de mera contemplação e de maravilhamento. As ciências naturais ao elaborarem as primeiras teorias acerca da origem e da evolução da humanidade contribuem para um contexto que vê surgir a noção de *objeto etnográfico*, “que se define por oposição aos outros objetos: aos naturais, por ser humano; aos arqueológicos, por ser de primitivos contemporâneos e não de povos desaparecidos; às obras de arte, por, ao contrário delas, ser um objeto funcional, ter uma utilidade prática e social.” (Dias, 2000: 108)

É a partir do séc. XVIII que se constitui uma teoria das religiões dos “povos primitivos”, designando-a de fetichismo. A palavra fetiche é utilizada para classificar os objetos de culto desses povos, sendo depois substituída por totem e, mais tarde, por objeto mágico. São objetos materiais que dão corpo a valores socialmente significativos e tocam profundamente o indivíduo

(...)o fetiche não é definitivamente do regime da imagem – mesmo que as suas formas, ou algumas delas, assumam uma configuração de imagens, de semelhança visual com o mundo da experiência quotidiana; porque nos habituamos a identificar o sentido do objeto com o seu tema, figurado através de formas miméticas – e no fetiche é ele próprio, como objeto físico complexo e não como imagem, que é visto como lugar de apresentação simbólica (porque dinâmica e relacional) de algo que de outro modo não têm existência tangível.” (Dias, 1992: 129)

Ainda hoje, à luz da visão ocidental sobre os objetos etnográficos de culturas não-ocidentais, é notável perceber que, mesmo fora do propósito para o qual eles

foram criados, e fora do seu contexto geográfico e cultural, estes objetos não perdem a sua dimensão metafísica, causando de forma indelével fortíssimas impressões a quem os observa, independentemente do espaço ou do tempo em que se encontram.

A palavra fascínio, do latim *fascinum*, significa feitiço, encanto, e estes objetos são fascinantes porque têm encantamento, dentro e fora de si. São objetos encantados que provocam fascínio tanto aos que os criaram e deles usufruem, como a nós, estranhos às culturas que os produziram, mesmo que fascínio seja necessariamente descontextualizado. A propósito do seu estudo sobre máscaras de povos do Brasil, o antropólogo João Pacheco de Oliveira afirma o seguinte:

Através delas [máscaras] o invisível, o imaterial e o sagrado se instalam entre os homens como uma realidade sensível, como um personagem em ação. (...) Chamam a atenção pelos enigmas que carregam, plantados dentro de uma materialidade única, que suscita a admiração estética e propicia uma aventura do espírito, sempre aberta a leituras múltiplas e renovadas. (Oliveira 2000: 209)

Geralmente os objetos etnográficos servem uma finalidade, lidam com poderes e entidades, são objetos simbólicos e ritualistas, parte integrante de um processo de aprendizagem e ensinamentos na gestão da vida quotidiana de cada povo. Para além do seu propósito, importa-me também o fascínio que estes objetos continuam a ter fora do seu enquadramento. Serão sempre objetos encantados, com poderes mágicos, devido ao seu carácter de duplo, de identificação e transferência, de duplicação do eu.

Pretendo defender que tal fenómeno ocorre também com os objetos-marionetas e objetos-máscaras produzidos hoje no teatro contemporâneo, ficando claro que não é o seu carácter ritualista, mas sim a especificidade de duplo, que lhe confere o fascínio. Este encantamento nem sempre se traduz numa sensação agradável, pelo contrário, acontece com frequência traduzir-se num sentimento de repulsa. Porém, a estranheza de nos vermos desdobrados em algo insólito e muitas vezes grotesco, mas simultaneamente familiar, impele-nos ao seu fascínio. Desenvolver abordagens artísticas através de elementos que carregam esta carga ancestral, e que ainda hoje se assemelham em pontos tão cruciais, permite uma comunicação mais sensorial com as pessoas e aproxima-me de certa forma a algo primordial.

## 2.3. Duplos

*Outro exemplo seria o aparecimento de um Ser inventado, feito de pano e de madeira, inteiramente artificial, não correspondendo a nada, e, no entanto, inquietante por natureza, capaz de reintroduzir em cena um pequeno sopro do grande medo metafísico que é a base de todo o teatro antigo.*

Artaud, *O teatro e o seu duplo* (Artaud, [1938] 2006: 36)

## Marionetas

Bonecos, fantoches, títeres, bonifrates e robertos, a tudo isto se convencionou em Portugal, chamar simplesmente marionetas, colocando em justaposição a sua técnica. São marionetas de fios, marionetas de luva, de varão, ou mesmo marionetas de manipulação direta. Ao que tudo indica, o teatro de marionetas existiu em todas as culturas e civilizações e em todas as épocas, sendo ainda hoje uma expressão artística fortíssima, sobretudo em países do oriente. Pensa-se mesmo que terá surgido antes da escrita, por ser uma expressão quase instintiva da espécie humana (Blumenthal, 2005).

As marionetas concedem-nos um espaço de reflexão quanto à nossa humanidade, mostram-nos, muitas vezes cruamente, as nossas fragilidades e defeitos, são uma materialidade da nossa condição projetada, que nos oferece a distância necessária para suportar as nossas culpas. Podem ser também objetos de sátira que tomam o nosso papel, criticando destemidamente, livrando-nos de possíveis julgamentos e responsabilidades. Não terá sido à toa que no século XVI o Concílio de Trento proibia as representações com marionetas nas igrejas. Elas representavam o que as pessoas tinham de mais pateta, bizarro e mesquinho. A duplicidade é por isso, uma das características mais relevantes do objeto-marioneta.

Por se tratar de uma arte desde sempre considerada *menor*, relativamente ao teatro convencional, e devido ao seu cariz popular, só existe em Portugal documentação a ela referente a partir do séc. XVIII, embora haja pela primeira vez menção<sup>5</sup> à palavra *bonifrate* em 1547. Na época barroca surgem os locais específicos de apresentação como o teatro do Bairro Alto onde se realizavam as óperas de António José da Silva - “O Judeu”, o maior autor dramático para marionetas português (Montero, 2009).

Simultaneamente, floresciam nas ruas e pátios, os teatros ambulantes de marionetas, chamados primeiramente de *Presépios*, por representarem eventos religiosos onde eram utilizados entre outras figuras, *bonecos de arame*<sup>6</sup>, e depois por extensão, passaram a designar-se Teatro de Bonifrates, por incluírem também no seu repertório igualmente peças profanas (Passos, 1999).

---

<sup>5</sup> Comédia *Ulyssipo* de Jorge Ferreira de Vasconcelos, escrita em 1547 onde é usada a expressão “a mulher não há-de ser bonifrate”.

<sup>6</sup> Marionetas que são manipuladas através de um varão de arame na cabeça.

Alexandre Passos, em *Bonecos de Santo Aleixo: a sua (im)possível história: as marionetas em Portugal nos séculos XVI a XVIII e a sua influência nos Títeres alentejanos* (1999), conclui que os *Presépios* não limitavam a sua atividade a Lisboa e que a sua itinerância em digressões que *giravam todo o reino*, permite entroncar neles, o surgimento dos Bonecos de Santo Aleixo. Além deste facto, outras semelhanças podem ainda argumentar esta tese, como a erudição dos textos religiosos que integram o seu repertório, muito dificilmente oriundos da comunidade agrícola que constituía estas trupes alentejanas.

Os Bonecos de Santo Aleixo caracterizam-se pelos seus títeres de varão de pequenas dimensões, fabricados em madeira e cortiça, que protagonizam um repertório de dezassete autos, que representam assuntos religiosos como a trilogia dos autos da Criação do Mundo, do Nascimento do Menino e da Paixão, e temas profanos, como bailaricos, fados e cantigas. A música da guitarra portuguesa e as cantigas são executadas ao vivo. Esta representação tem lugar num retábulo construído em madeira e tecidos coloridos, reproduzindo um palco tradicional em miniatura, com pano de boca, cenários pintados em papelão e iluminação a candeias de azeite, tendo em comum uma comicidade e uma irreverência próprias deste tipo de teatro, fruto da fusão entre a cultura popular e a erudita (Zurbach, 2006).

No séc. XIX afirmam-se os teatros itinerantes de marionetas no circuito de feiras e festas populares, modelo que se mantém vivo até hoje, através do Teatro de Robertos e dos Bonecos de Santo Aleixo. Hoje, com o crescente interesse pelas marionetas nas artes performativas, dá-se também o caminho inverso, e leva-se este teatro tradicional cada vez com mais frequência, para dentro das salas de espetáculo, sendo também cada vez mais constante, o seu cruzamento com o teatro contemporâneo. Sendo esta uma área artística eclética, proporciona, por conseguinte, um campo extremamente fértil à criação artística contemporânea, uma vez que nele se inserem simultaneamente, múltiplas formas de expressão plástica, tornando-o muito prolífero à experimentação.

Inúmeros artistas utilizaram a marioneta como objeto artístico ao longo da história da arte mas foi sobretudo na primeira metade do século XX que o teatro de marionetas mais influenciou o trabalho de muitos e importantes artistas como Paul Klee, Hannah Höch, Fernand Legér, Alexander Calder, Oskar Kokoshka, Salvador Dali, Picasso, entre outros.

Este fenómeno ocorreu essencialmente dentro do movimento Dada, resultado de um período muitíssimo conturbado, depois da primeira guerra mundial e da revolução russa, onde ocorreram mudanças sociais e políticas notáveis. Uma reação aos transtornos psíquicos causados pela guerra, bem como uma reação à estrondosa revolução tecnológica da era da máquina, provocou o surgimento de uma nova maneira de observar o mundo. A marioneta foi, por isso mesmo, uma ferramenta essencial a este novo discurso artístico. Além do mais, a missão do artista era ultrapassar a fronteira do prazer estético e ser um agitador de consciências e a marioneta mostrou ser indispensável para a renovação de códigos de um programa artístico académico, considerado desatualizado (Richter, [1964] - 1997).

Com mais ou menos influência ao longo do tempo, a marioneta nunca deixou de ser objeto de exploração artística até aos dias de hoje, estando novamente agora num dos

seus momentos mais prolíferos. Destaco aqui dois artistas contemporâneos que a ela recorrem nas suas obras.

É este o caso da artista visual francesa Annette Messager que, através de uma prática concetual e feminista, numa linguagem multidisciplinar, recorrendo a diversos materiais do cotidiano, trabalha os princípios da montagem, do colecionismo e a dramaturgia dos objetos, questionando o feminino e o masculino, nomeadamente, as perceções convencionais que a sociedade tem da mulher.

O seu trabalho é conhecido pela sua heterogeneidade de forma e assunto, variando entre o biográfico e o ficcional, através de diversos meios como a linguagem, os brinquedos, a taxidermia, o desenho, a fotografia, os tecidos, os bordados, as coleções de imagens, a escultura e a instalação. Usa a reminiscência e a memória como veículo de inspiração, com afinidades com a mitologia e as tradições. O universo de Annette Messager é tão multidisciplinar que agrega temas tão díspares como o jogo, a memória, a perda e o género. Trabalha as dicotomias do cotidiano numa procura incessante pelo equilíbrio. O articulado/desarticulado, o prazer/dor, o dentro/fora do corpo, a realidade e a ficção estão presentes ao longo da sua carreira artística. Tomemos como exemplo a instalação *Pénétration*, que consiste num espaço que é o interior do corpo, onde o observador passeia por entre órgãos feitos de esponja e tecido colorido, em forma de brinquedo de peluche, pendurados por cordas no teto, caindo em direção ao chão. A relação física do observador com a instalação é criada pela escala exagerada dos elementos, que se multiplicam pelas sombras que se projetam na parede. O ambiente age sobre o observador que vê a escala do seu corpo diminuída, podendo assim penetrar no interior deste corpo que é ao mesmo tempo familiar e desconhecido. O observador oscila entre duas posições diferentes, a de estar no interior de um corpo anónimo e a de estar no interior do seu próprio corpo.

Já no campo do teatro de marionetas, tomemos como exemplo o artista contemporâneo Ezéquiél Garcia-Romeu encenador, marionetista, cenógrafo, professor na Universidade de Nice e fundador da companhia de teatro de marionetas *Théâtre de la Massue*. Depois de encenar inúmeras óperas e trabalhar como cenógrafo para cinema, teatro e televisão, dedica-se exclusivamente ao teatro de marionetas para adultos. Participa ativamente na exploração de novas formas de escrita dramática, particularmente no contexto da marioneta contemporânea e da arte contemporânea.

Neste sentido, importa salientar a sua criação *Petit Théâtre du Bout du Monde - Opus I* de 2015, uma performance poética, um espetáculo/instalação de marionetas, que vai sendo escrito ao longo do tempo. Um cenário despojado, com construções efêmeras de pequenas ilhas povoadas por vezes por personagens estranhos que trazem à luz potenciais histórias que estimulam os nossos olhos e pensamentos. Longe de ser um espetáculo de teatro de objetos, no sentido usual do termo, delega a ficção à imaginação do espectador. Em 2018, Ezéquiél Garcia-Romeu, cria o *Opus 2* deste *Petit Théâtre du Bout du Monde* composto por três partes de trinta minutos como uma tragédia em três atos. Uma máquina onipresente (embora com vários mecanismos à vista do espectador), ataca incansavelmente a poesia que é oferecida pelos gestos delicados dos manipuladores, e ajudada pela música, incentiva este processo de brutalização do mundo. *Opus 2* evoca um país distante, e fala-nos sobre o mundo contemporâneo e designa um lugar universal de criação, no meio das nossas utopias.

Estes dois artistas fizeram parte da minha pesquisa de trabalho por múltiplas razões. Annette Messenger, sobretudo pela heterogeneidade plástica - a multiplicidade de materiais utilizados - especialmente o uso de têxteis e, pela identificação de contextos feministas na sua obra; e Ezéquiel Garcia-Romeu, pelo uso transgressivo do espaço performativo no teatro de marionetas, especialmente pela transgressão de escalas entre objetos/marionetas, objetos de cena e estruturas cénicas.

Por ser uma área artística menorizada ao longo dos tempos, procuro trabalhar o teatro de marionetas através de cruzamentos interdisciplinares, desenvolvendo as infinitas possibilidades criativas que nos oferece, na tentativa de lhe restaurar a dignidade artística que merece. Procuro, por isso também, de uma forma muito atenta, buscar pontos de afinidade com o trabalho de artistas que façam uso da marioneta na sua obra, bem como do trabalho de companhias de teatro de marionetas que as exploram de um modo mais contemporâneo, passando as fronteiras do que está estabelecido. Os exemplos aqui referidos ampliam assim, as possibilidades do crescimento artístico e contribuem para o reconhecimento da importância indiscutível que a marioneta tem tido.

## **Máscaras**

No início dos anos 80 do séc. XX, Sophia de Mello Breyner Andresen afirmou em entrevista ao *Jornal de Letras*, que “a máscara” é uma forma de alguém dizer o que é, ninguém diz o que não é.

Ao ler pela primeira vez esta frase fui apossada pelo clarão lúcido da poesia das coisas e pude perceber que aquela era a tradução clara do génio do pensamento poeta, na minha opinião, muito próximo da linguagem mítica. Um pensamento simbólico, representativo e imagético, que nos fala diretamente e nos intima às mais profundas emoções, desvendando assertivamente a sua mensagem, mesmo, como neste caso, tratando-se de um tema com a complexidade com o é do da máscara.

Com a máscara, à semelhança da marioneta, dá-se como que um efeito de desdobração. Ela esconde e revela simultaneamente. Lévi-Strauss afirmava já em *A Via das Máscaras* ([1979] 1981):

Seria pois ilusório imaginar, como etnólogos e historiadores da arte ainda o fazem atualmente, que uma máscara e, de maneira mais geral, uma escultura ou um quadro possam ser interpretados cada um por sua conta, pelo que eles representam ou pelo uso estético ou ritual a que se destinam. Temos visto que, ao contrário, uma máscara não existe em si; ela supõe, sempre presentes ao seu lado, outras máscaras reais ou possíveis que poderiam ser escolhidas para substituí-la. Discutindo um problema particular, esperamos ter mostrado que uma máscara não é inicialmente o que ela representa mas o que ela transforma, isto é, a escolha de não representar. Como um mito, uma máscara nega na medida em que afirma; ela não é feita somente do que diz ou acredita dizer, mas do que exclui. (Strauss, [1979] 1981: 124)

A máscara e a marioneta são objetos que, apesar de terem origem no universo do simbólico, sendo na sua génese representações visíveis antropomórficas da esfera do divino, têm em comum o facto de não terem a estaticidade como sua característica principal, isto é, são objetos concebidos para serem manipulados e não apenas para serem observados num tempo e espaço determinados, como são a maioria dos objetos, desde os de veneração aos decorativos.

O uso da máscara seja em ambiente ritualista, seja no teatro, representa, desde os primórdios, e, tanto num caso como noutro, forças e ideias abstratas. São deuses e personagens-arquétipos de cerimónias religiosas e profanas que reverenciam, assustam, brincam e contestam (Amaral, 2001).

Usar a máscara é deixarmos de ser nós próprios e encarnar, durante o tempo que dura a mascarada, a Potência do além que se apossou de nós, de quem mimamos tanto a face, como os gestos, como a voz. O desdobramento do rosto em máscara, a sobreposição do segundo ao primeiro que o torna irreconhecível pressupõem uma alienação de si (...). (Vernant, 1999: 91)

Numa primeira fase de experiência para o trabalho performativo *Faça-se o firmamento do meio do mundo*, usei somente o meu corpo como agente de intervenção no dispositivo cénico, o que se veio a revelar bastante desconfortável e ineficaz quanto à expressão que contava passar. Decidi então colocar uma máscara feita de pano simulando o rosto de uma pessoa, mantendo exatamente os movimentos anteriores, e tudo mudou. Acabei por concluir que a máscara, à semelhança da marioneta, opera transformações imediatas no corpo que lhe está associado. A consciência do meu corpo de não-ator e a presença nele daquele objeto estranho, fazem com que eu passe da minha condição a uma outra, quase instantaneamente. A conexão que se verifica entre estas duas realidades opostas dá origem a algo com uma significação ininteligível, que imagino ser próxima da do ambiente mágico operado no homem em máscara, no ritual.

É muito provável que isto não se verifique num ator, uma vez que a sua aprendizagem e treinamento passam por um processo constante de oscilação entre ser si mesmo e pretender ser outro, num diálogo permanente com o seu próprio corpo (Amaral, 2001). O mesmo ocorre com o marionetista que, não sendo ator – o que eu defendo com certeza-, comunga da mesma ininteligibilidade quando manipula um objeto exterior a si, tornando-se em última análise, um duplo de si mesmo operando um outro duplo.

Tal como afirma Grotowski em relação à abordagem teatral, o teatro deve ser reduzido à sua essência e nele deve ser eliminado tudo o que é artificial, restando apenas dois grupos de pessoas: os atores e a audiência. Defende também a redução da divisão entre palco e espectadores, onde a ação possa ocorrer na totalidade do espaço, tal como se verifica nas performances ritualísticas.

A experiência da máscara no trabalho supracitado revelou-se de tal forma transformadora que várias outras se seguiram com a mesma metodologia. Nomeadamente após uma viagem à ilha de São Tomé, onde tomei pela primeira vez contacto com o teatro de Tchiloli, ou a *Tragédia do Marquês de Mântua*, que consiste na representação de uma tragédia portuguesa renascentista ao longo de seis horas,

em que vários dos seus personagens recorrem ao uso de uma máscara de rede onde são pintados olhos, nariz e boca. Estas máscaras exerceram em mim um tal fascínio que foi inevitável a sua apropriação em futuras experiências no meu trabalho.

O Tchiloli é uma história de morte e traição, fortemente moralizadora, em que a representação ficcional da morte se funde, segundo os princípios cosmológicos locais, com a presença de defuntos seduzidos pela música, a batucada, as ofertas alimentares. Este é um dos índices da apropriação subterrânea mas eficaz (...) desta história europeia pela cosmologia “tradicional” (uma categoria local prioritária), que é fortemente hegemónica. (Valverde, 1998: 221,222).

Senti que o meu trabalho encontraria vários focos de interesse no teatro Tchiloli, não só pelo uso destas máscaras fascinantes, como também pelas suas características heterogéneas, que me conduziram a uma identificação, em ambos os casos, próxima do universo barroco e do meu próprio trabalho.

No caso do Tchiloli, esta ambiguidade ideológica e simbólica, que marca a apresentação e a dissimulação do eu e da identidade da pessoa, é materializada, exemplarmente, nas máscaras que, outrora, eram usadas pela maioria das personagens. (...) Estas são máscaras que protegem e dissimulam o eu íntimo do figurante, mas que, ao mesmo tempo, por detrás do reticulado metálico, parecem prometer o seu quase impossível reconhecimento. Por isto, a Tragédia do Tchiloli é um jogo de dissimulações e de reconhecimentos materiais e simbólicos que, no passado, foi literalmente, um jogo de máscaras. (Valverde, 1998:247).

Paulo Valverde afirma por fim na sua reflexão que a Tragédia do Tchiloli nos oferece uma lição quanto à experiência criativa que o ser humano deve ter perante o mundo, tantas vezes, difícil e injusto: “Se o ser humano prescindir da sua máscara, real ou simbólica, pode expor-se fatalmente. Torna-se vulnerável aos rivais, e à própria morte, a suprema cilada do mundo” (Valverde, 1998).

Ainda em São Tomé, tentei comprar uma destas máscaras através de um elemento integrante de uma das Tragédias locais mais famosas - a Tragédia da Formiguinha da Boa Morte -, tendo já em vista a sua utilização num futuro trabalho, o que não se veio a concretizar, por o construtor se encontrar ausente da ilha. Chegada a Portugal, decidi então que iria recriar uma máscara Tchiloli, e comecei por tentar uma aproximação realista que de imediato se revelou frustrante. Apesar da reprodução ser tecnicamente fácil, devido à sua simplicidade formal, sentia uma estranha distância em relação àquele objeto que produzia, como se estivesse a construir uma verdade que não me pertencia. Rapidamente abandonei aquela intenção e optei por fazer a máscara com objetos que me eram familiares e que de alguma forma se podiam assemelhar à idéia de máscara Tchiloli (Fig. 6). Usei como base um passador de cozinha que modeliei de forma menos complexa do que a original, para fazer a saliência do nariz e das maçãs do rosto. Com tinta acrílica pintei as narinas, a boca e as sobrancelhas, mas foi quando pintei os olhos, e me apercebi da sua analogia com os olhos de alguns bonecos do teatro de marionetas, como os Robertos e os bonecos de Santo Aleixo, que me senti definitivamente confortável com o objeto que acabara de construir. Estava finalmente perante a minha verdade.

Tal como acontece com as marionetas, também muitos artistas contemporâneos recorrem no seu trabalho ao uso da máscara, como é o caso de Romuald Hazoumè, artista iorubá da República do Benin. Hazoumè põe em perspetiva a história social e política, não só do seu país, como de toda a África, e o seu papel no cenário artístico internacional. Defende, no entanto, que os problemas africanos não são diferentes dos do resto do mundo, baseando-se no princípio de que embora em diferentes níveis, eles existem globalmente devido à aculturação e o consequente afastamento de cada povo às suas culturas e origens. O artista apropria-se de objetos encontrados, nomeadamente de jericãs usados de forma massiva no mercado negro do Benin para transportar combustível, e transforma-os em máscaras. O seu trabalho traduz uma correlação imediata entre os navios negreiros do séc. XVII, onde se contrabandeavam pessoas, e o atual contrabando prolífico de combustível no seu país. Para ele a ideia de África como mercadoria ainda ressoa no discurso político contemporâneo. A ascensão meteórica de Hazoumè nos últimos anos elevou-o ao primeiro escalão da comunidade artística internacional, tornando-o único entre os artistas africanos contemporâneos, contribuindo de forma inequívoca para o afastamento da visão exotizante que, sobretudo o ocidente, tem da arte africana (Coghlan, 2007).



Fig. 6 Recriação de máscara Tchiloli (2019)

## 2.4. Arte Popular

Tomando como ponto de partida expressões artísticas que emanam do que, genericamente, poderíamos identificar como a “arte popular”, importa começar por realçar a controvérsia que o tema, desde logo, suscita no que diz respeito à própria nomenclatura. A ambiguidade do termo “popular”, torna-o quase tão indefinível quanto a própria “arte”, e uma vez associados, a questão complexifica-se, tornando ainda mais difícil chegar a uma concordância quanto à sua definição. Confunde-se frequentemente Arte Popular com arte de massas, arte primitiva, artesanato ou folclore e se, muitas vezes, esta associação é legítima dadas as semelhanças, outras há, em que essas semelhanças não se verificam (Saldanha, 2008).

Por exemplo, na história da antropologia, o estudo da arte popular foi secundarizado até à viragem do séc. XX, tendo sido Joaquim de Vasconcelos (1849-1936) o principal responsável pela sua valorização e afirmação enquanto domínio autónomo dentro do vasto universo das coisas populares. Contextualizado num gosto nacionalista dominante, Joaquim de Vasconcelos, defendia um programa de nacionalização da arte portuguesa e procurava as particularidades do *génio nacional* nos estilos do passado (Leal, 2002). Esta leitura nacionalista da arte vai prolongar-se até ao Estado Novo (1933-1974). Na década de 40, no seio da intelectualidade da esquerda, surgem vozes oponentes, que reclamam uma nova conceção de cultura popular. Entre elas, Ernesto de Sousa, figura proeminente da cena artística portuguesa e que, segundo João Leal, “inaugura uma nova sensibilidade na caracterização e qualificação da arte popular” (Leal 2002: 274).

Essa nova sensibilidade manifesta-se desde logo no tipo de objetos que tipificam agora a arte popular. Em substituição da produção artesanal domesticada pelo gosto do Estado Novo, é sobre a estatuária de autor, de formas imprevistas e soluções plásticas não padronizadas que passa a repousar a representação do popular. Esta nova escolha de objetos repousa sobre uma leitura decididamente modernista da arte popular, marcada pelos critérios estéticos do chamado primitivismo modernista.” (Leal, 2002: 274)

O interesse da criação artística pelo “primitivo”<sup>7</sup> surgia de uma tentativa de aceder a modos fundamentais de ver e pensar considerados mais instintivos e, por isso, menos presos às convenções da história da arte e mais próximos de aspetos fundamentais da existência humana. Esta aproximação é influenciada pelo pensamento de vanguarda dos modernistas, expressionistas e dadaístas, movimentos próximos do culto da “mente primitiva” como detentora de valores primordiais que importava recuperar (Leal, 2002: 274), e que viam no exemplo não ocidental um sistema de empréstimos formais e fonte de renovação das práticas artísticas, lutando contra o academismo. É

---

<sup>7</sup> Termo usado no texto *Metamorfoses da arte popular*: Joaquim Vasconcelos, Vergílio Correia e Ernesto de Sousa, de João Leal (2002) e refere-se à terminologia utilizada à época para definir estes artefactos. Um termo naturalmente já em desuso.

aqui que Ernesto de Sousa concebe a sua ideia de *arte ingénua*, classificação que passaria então a dar à arte popular (Leal, 2002). Nas palavras de leal (2002):

Mas na sua [de Ernesto de Sousa] teorização é sobretudo importante uma conceção da arte ingénua como uma prática estética tributária de um sistema de valores caracterizado de acordo com alguns tópicos centrais do primitivismo modernista. É uma arte feita de “objetos culturais (...) essencialmente transitivos e abertos à surpresa do real” (1973:62), É uma arte onde “ o encontro com as coisas, com o mundo, é sempre um primeiro encontro, é uma origem” (1973:7) É uma arte que se compraz expressionisticamente na “deformação”, no “exagero”, na “aglutinação”(1973:62), “com um definitivo estatuto mágico”, possuidora de um conjunto de valores primitivos caracterizados com recurso a autores como Lévi-strauss e Leiris, Greimas, e Foucault, Eliade e Lévy-Bruhl. (Leal, 2002: 275)

Outra importante característica desta conceção de Ernesto de Sousa é a distinção entre artesanato e arte ingénua, defendendo que esta não é apenas resultado da atividade atávica de um povo, mas sim resultado da produção de artistas individuais, que estão à margem, não só das convenções académicas, como também à margem das suas próprias comunidades rurais. O artista ingénuo não reproduz, cria, materializa a mistura da tradição e modernidade numa espontaneidade que não existe no artista culto, que se disciplina numa constante e académica auto-censura: “O artista popular é um artista de vanguarda que não sabe que o é.” (Leal, 2002:276). Joaquim Pais de Brito, referindo-se em concreto ao escultor popular Franklin Ribeiro, “descoberto” por Ernesto de Sousa, afirma que: “O escultor, analfabeto, que trabalha a madeira, não é mais do que uma situação concreta revelada pela busca de formas e expressividades que, com toda a atenção letrada sobre ele, acaba por induzir o sentido da produção continuada daquele autor”. (Brito, 1995: 17) No texto “Para o estudo da escultura portuguesa”(1973), Ernesto de Sousa afirma:

A chamada arte culta – e isto em geral – é desintegradora, isola o produto cultural num contexto racional, canónico, e tendencialmente académico. Só no limite é globalizante. A obra-prima, que é sempre obra primeira, é sempre também, como se diria em linguagem matemática, uma globalização de conjuntos finitos. Furtada à tendência academizante é então evolutiva e estrutural. Pelo contrário, aquilo a que chamaremos de arte 'ingénua' (designação preferível à de 'popular') é integradora e afetiva. Os seus objetos culturais são essencialmente transitivos e abertos à surpresa do real. As suas motivações afetivas e sentimentais são inaceitáveis nos termos de qualquer disciplina da Razão. A arte 'ingénua' é conjuntural (e não nos esqueçamos de que há conjunturas longas)”. (Sousa, 1973 citado por Faria 2014)

Baseado nas ideias de redução e essência do estruturalismo e da fenomenologia, Ernesto de Sousa desenvolve a teoria da ingenuidade enquanto categoria estética e ferramenta teórica. Pretende aceder a uma nova forma de olhar o mundo, tanto para o artista, como para o espetador e o crítico. A ingenuidade é a capacidade de gerar novas e inesperadas conexões a partir de tudo o que nos chega.

Ernesto concebeu a ingenuidade como categoria estética e encarou-a simultaneamente como permanência do passado e possibilidade de futuro. A ingenuidade por ele teorizada possibilita a incorporação sistemática de informação em redes constantemente estabelecidas e desfeitas, e em seguida refeitas, entre imagens, obras, autores, artistas, materiais, etc. E possibilita ainda a incapacidade de

constantemente refazer o passado à medida do que se absorve no presente. É portanto, instrumento para a invenção e reinvenção de si. (Pinto dos Santos, 2007:22)

É a partir desta visão da “arte ingénuo” como busca de uma expressividade primordial, onde o reconhecimento e a descoberta do próprio no outro, e onde o encontro com o mundo é sempre um primeiro olhar, característica *fascinante* do primitivismo, que se manifestam pontos comuns com a linha teórica do meu trabalho. Tanto a cultura material como a cultura imaterial portuguesa exercem uma impactante influência sobre mim. Provocam o impulso criativo e a busca de um caminho novo que quase sempre me leva para trás, ao encontro de um passado afetivo que se projeta no futuro. O que vejo nos objetos de cariz popular, tal como nos objetos etnográficos em geral, reflete-se quase sempre numa admiração profunda em primeiro lugar, pela sua genialidade sintética. Este sintetismo, sobretudo de caráter técnico, vem de uma repetição infinita ao longo dos tempos, que se aprimorou ao ponto de não poder ser mais perfeita, como é o caso por exemplo, dos instrumentos de trabalho. O mesmo acontece também nos motivos decorativos populares e no artesanato, as suas linhas fixaram-se por exaustão de aperfeiçoamento. Não são raros os artistas contemporâneos que buscam arduamente trazer para o seu trabalho uma espontaneidade que é muito mais difícil de se revelar, do que à partida poderíamos pensar. Nesse sentido, o artista contemporâneo pode até invejar a naturalidade do artista popular. Não sendo eu exceção, é preciso mencionar a relevância que o exercício em teatro de marionetas teve no abrandamento da inquietação pela busca dessa espontaneidade e capacidade de síntese. Ao longo dos anos, com o trabalho nesta área oriunda da cultura popular, foram-se soltando algumas amarras do academicismo, o que se veio a traduzir num alargamento de possibilidades criativas, com o qual hoje me sinto mais realizada. Posso, portanto, afirmar que foi com a cultura popular que cheguei a um entendimento artístico contemporâneo onde me consigo enquadrar de um modo mais ajustado. Trago por isso hoje, de forma consciente, para este território, elementos da cultura popular, como por exemplo, os Bonecos de Santos Aleixo, a máscara santomense do Tchiloli, e o jogo de matraquilhos, que dão origem a outros objetos artísticos híbridos, constituintes de um folclore pessoal em construção, sabendo de antemão os riscos que comporta a apropriação, e esperando ainda contribuir para que se fure a bolha essencialista.

José Fernandes Dias conclui no texto “Arte Primitiva – Arte Moderna, Encontros e Desencontros” que “o artista no mundo é um artista sem mundo, na interseção de um mundo com outro, de uma tradição com outra” (1989: 102). Ainda segundo Fernandes Dias, não basta reconstruir o olhar artístico ocidental sobre as artes primitivas, é preciso que exista também um conhecimento profundo quanto à sua produção e vivência no seu contexto original, para que se estabeleça um diálogo honesto entre o que é absorvido e a proposta de novas possibilidades do objeto artístico contemporâneo. É necessária, portanto, uma consciência clara da relação que existe entre todos os agentes, dos artistas com a sua obra, da obra com os seus modelos e dela com os espectadores.

## 2.5. Os signos

A evolução complexa e adaptável de todos os seres vivos, seria impossível sem a utilização de sinais. Esta comunicação resulta da emissão e da recepção de sinais entre seres da mesma e de diferentes espécies, que reagem em conformidade no meio ambiente que os rodeia. Mesmo nos estados mais baixos do desenvolvimento em que a reação das espécies aos sinais é inata, há programas de aprendizagem. Hoje sabe-se que os sinais podem ser reorganizados numa série infinita de transformações.

Nós experimentamos a significação como algo que flui do exterior rumo a uma consciência psíquica. Um mundo exterior apresenta-se através de uma multiplicidade de meios. A capacidade de encontrar orientação, compreendendo os sinais, continua a constituir uma aquisição da empatia e do intelecto. Requer-se interpretação, uma tentativa adaptativa de integração com a experiência passada e presente, para se prevenir eventuais consequências. A psique humana distingue-se por esta capacidade de criar sentido. (Burket, 1996)

Entre os seres humanos os sinais são apreendidos e traduzidos através da experiência da linguagem, a sua forma fundamental de comunicação. Esta experiência é formada através de complexas e intrincadas interações de fatores, quer de ordem biológica quer cultural, embora o poder da linguagem através dos ensinamentos tradicionais, tenda a sobrepôr a cultura à biologia, modelando e influenciando a recepção a novas e imprevistas experiências exteriores.

Os signos servem, portanto, para ultrapassar a distância que separa o mundo do indivíduo através de um processo de distinção, análise, interpretação e integração dos detalhes num contexto, de forma a darem-lhes um sentido. Quando a referência de sinais imprevisíveis e invulgares, não pode ser verificada pela maior parte dos indivíduos e é constatada apenas por alguns *intérpretes carismáticos*, na terminologia de W. Burket, ela é integrada no domínio da ação sagrada. Desta forma, a adivinhação valida a religião. Sinais importantes emanam de fontes divinas e são compreendidos apenas por alguns que possuem a faculdade de os entender e de os traduzir aos demais. Os períodos de crise são por norma, profícuos ao surgimento de oráculos e adivinhos.

Neste contexto, o interesse dos signos e as suas diferentes interpretações, especialmente ao nível do sagrado, tornou-se mais preponderante para o meu trabalho quando tive contacto com as descobertas arqueológicas de Marija Gimbutas e com a sua tese da existência de uma sociedade matrilinear na antiga Europa, pacífica e igualitária, antes da invasão indo-europeia, e assente na ideia da Grande Deusa. Os milhares de imagens e artefactos que encontrou nas suas escavações categorizam uma entidade divina feminina e unitária, que se apresenta de diversas formas, tanto antropomórficas como zoomórficas, revelando uma total identificação com a própria natureza através da multiplicidade de fenómenos e ciclos que nela se produzem.

Se durante o percurso deste trabalho prático a minha atenção se voltava já para uma pesquisa sobre o universo da simbologia, pelo seu carácter interpretativo e, como tal, profícuo à criatividade, com o conhecimento do trabalho Gimbutas, a atenção redobrou e tornou-se numa temática central, sobretudo nas últimas peças deste trabalho prático, como os Lencinhos de chorar (Fig. 7 e 8 ) e as Bonecas de amar (Fig. 9 ).



Fig. 7 e 8 *Lencinhos de chorar* (2020)

Fig. 9 *Bonecas de amar* (2020)

Se a linguagem trouxe um contributo inequívoco ao armazenamento e ao processamento da informação, com a invenção da escrita há cerca de 5000 anos, instalou-se uma nova forma de objetividade no indivíduo.

A escrita reduziu drasticamente a necessidade de interpretação dos sinais, bem como o recurso a experiências paranormais de êxtase e misticismo, contudo, deu origem à interpretação como tentativa renovada de construção do sentido, apesar dos lapsos dos testemunhos. (Burket, 1996:234)

Mircea Eliade recusa o método positivista do séc. XIX que entendia as religiões e as suas manifestações de um ponto de vista puramente histórico, e busca recuperar o valor das imagens, da imaginação e do símbolo religioso. Refuta a tradução de uma imagem numa terminologia concreta, reduzindo-a a um só dos seus múltiplos planos, e defende que ao fazê-lo se está a mutilá-la e a anulá-la como instrumento de conhecimento. Para Eliade o símbolo, o mito e a imagem pertencem à substância da vida espiritual, e ainda que durante o processo de dessacralização do homem moderno, se os tenha tentado camuflar ou mutilar, nunca se os conseguiu extinguir.

Traduzir as imagens em termos concretos, é uma operação destituída de sentido: as imagens englobam, sem dúvida, todas as alusões ao concreto trazidas à luz por Freud, mas o real que elas procuram significar não se deixa esgotar por tais referências ao concreto [...] as imagens são, pela sua própria estrutura, multivalentes. Se o espírito utiliza as imagens para aprender a realidade última das coisas, é justamente porque esta realidade se manifesta de uma maneira contraditória e por conseguinte não poderia ser expressa por conceitos. (Eliade [1952] 1979:15,16)

Uma imagem não se limita ao que ela prefigura, vai além do figurativo e abstrato, do visível e do invisível. Ela tem o poder de ser ao mesmo tempo, imitação e invenção do modelo que representa, que quer evocar. O poder de comunicação das imagens só é explorado quando estas se relacionam com a imaginação pois é ela que nos revela o que as imagens querem anunciar através das suas analogias. É nesta relação entre imagem e imaginação que novas imagens serão suscitadas e compreendidas dentro de seus respectivos campos de significação. É a imaginação que rompe com os limites entre o real e o abstrato, e este é o ponto de ligação ao conceito de *objeto fascinado* e à *poética das coisas*, que nos podem conduzir à transcendência das coisas reais.

A interpretação dos sinais no exercício da comunicação é algo que me fascina por revelar ter a mesma importância tanto na arte, como na religião, ou como na vida mundana. Apesar dos seus códigos, a comunicação terá sempre de ser interpretada à luz da subjetividade e da criatividade e, sujeita a possíveis declives interpretativos que tanto podem originar os maiores e mais nefastos equívocos, como as melhores obras de arte.

## 2.6. O Barroco, o Neobarroco e as dobras

As realidades extremas e distintas que hoje enfrentamos, e o confronto diário com contrastes como a euforia e a depressão, o excesso e a pobreza, a revolução informática e as notícias falsas, só para citar alguns exemplos, leva-nos a uma associação do nosso cotidiano, com o universo barroco e os seus paradoxos. Severo Sarduy, romancista e ensaísta cubano, foi um dos primeiros a debater-se sobre o conceito *neobarroco*. O autor afirma interpretar e praticar o barroco enquanto apoteose do artifício, enquanto ironia e irrisão da natureza. Em *Barroco* (1974) reflete a influência, recíproca e atemporal, entre os modelos cosmológicos e as diversas formas de expressão artística. Sarduy abre o seu ensaio com a figura espacial da *câmara de eco*, onde presenciamos que o eco precede a voz, permitindo ressonâncias entre modelos que independem da causalidade e da contiguidade.

No espaço simbólico do barroco – o espaço, fictício, para o qual se abrem página e tela; o da cidade e da igreja, físico mas trabalhado pelo símbolo – o que sobressai é uma citação textual ou uma metáfora do espaço fundador (cosmológico) postulado pela astronomia da época; e na produção atual dos signos, a expansão ou a estabilidade do universo que a cosmologia, hoje indestrinçável da astronomia, supõe: já não podemos observar sem que os dados obtidos nos reenviem, pela sua própria grandeza, à origem do universo. (Sarduy, 1989:22)

Na europa do séc. XVII estava-se não só perante a consolidação de uma nova realidade social e económica, mas também perante uma nova realidade relativa à subjetividade. O homem barroco confrontava-se com contradições estruturais íntimas, e mudava agora a sua perspetiva de *ver* e *estar* no mundo. A Europa era sacudida pelo turbilhão provocado pela contrarreforma, o mercantilismo expansionista e o colonialismo e, como consequência, o homem era arrastado para uma conflitualidade inerente à nova realidade que então se consolidava. Mas o aspeto essencial da conflitualidade barroca reside muito mais na existência de comportamentos aparentemente incompatíveis no âmago do mesmo indivíduo, do que no contraste entre indivíduos diferentes.

A convivência entre o tradicionalismo e a busca da novidade, a procura pela verdade e os cultos de dissimulação, a superstição e a racionalidade, são, entre muitas outras, características desta conflitualidade que deu origem a uma arte carregada de tensões, que tem no centro da sua estética o desequilíbrio e a paixão. É vibrante, caminha entre a luz e a sombra, através da dúvida e da inquietação, ao contrário da arte estável e ordenada do renascimento que expressava um homem firme e seguro nas suas crenças e convicções. Estas características do barroco devolvem-me uma identificação artística que se revela em todas as suas dimensões. O diálogo entre o sagrado e o profano, as contradições, e todas estas polaridades, são aspectos fundamentais que procuro questionar e trabalhar.

Até ao séc. XIX o barroco foi considerado a corrupção da perfeição clássica, uma cultura que expressava a decadência e a crise moral e só passou a existir positivamente quando Wolfflin, em 1888, em *Renascimento e Barroco* percebeu, pela primeira vez, que este era um universo que continha em si, muito mais a ser estudado, do que apenas a *degeneração* do ideal clássico renascentista. O Barroco wolffliniano tem uma polaridade com o clássico, onde o primeiro se caracteriza pelo poder da emoção sobre o espectador, e o segundo se caracteriza pela beleza tranquila que causa bem-estar. Ao contrário do clássico que convoca a plenitude do ser, o barroco convoca o *devir* e a insatisfação. É caracterizado pela profundidade de composição, pela luz e sombra, a massa e a matéria - a carne e os seus desejos-, pela forma *aberta*, pela unidade da obra em si mesma (e a importância desmedida ao pormenor), como ponte para a transcendência.

A história das formas nunca deixa de evoluir. Existem épocas em que os impulsos são mais vigorosos, e outras em que a atividade imaginativa se desenvolve mais lentamente; mas, mesmo assim, um ornamento repetido constantemente começa a modificar pouco a pouco a sua fisionomia. (...) Este processo não deve ser explicado somente pela teoria negativa da perda progressiva do interesse e a conseqüente necessidade de novos estímulos; cabe lembrar o seu lado positivo, na medida em que cada forma engendra outra, e cada efeito reclama um outro, novo. (Wolfflin [1915] 1989:255)

O artista barroco tentava compreender a multiplicidade dos fenômenos através da alegoria, dissimulava as diferenças em representações tendentes à semelhança e inscrevia a sua alma atormentada pela conflitualidade, caracterizando sobretudo a sua obra, pelo movimento e pela ação, buscando a transcendência e a salvação. Colocava o imaginário como uma possibilidade de desdobramento do real, projetando assim o seu *desejo* de reconstruir um mundo que se encontrava desmoronado. Trata-se de um conflito constante entre a carne e o espírito, já que a satisfação de um, representa, por extensão, a negação do outro. Paradoxalmente, essa polaridade *alma/ espírito* vs. *corpo/ carne* é que possibilita a transcendência.

Para Deleuze é precisamente o *desejo* que vai permitir criar as dobras e redobras que discute em *A Dobra – Leibniz e o Barroco* (1991). Para ele, cada intervalo na obra barroca, é um espaço aberto ao surgimento de uma nova dobra, uma redobra. O dobrar e o redobrar, dois movimentos de contenção, não se opõem diretamente ao desdobrar, que por essência é uma expansão de algo anteriormente escondido na dobra. Os movimentos são complementares e representam o afastar-se e aproximar-se da essência divina através de uma contínua *tangência*, que coloca toda a obra em constante *suspensão* no espaço, uma vez que não se consegue superar o conflito *divindade* vs. *vida profana*.

No Barroco, a alma tem com o corpo uma relação complexa: sempre inseparável do corpo, ela encontra nele uma animalidade que a atordoia, que a trava nas redobras da matéria, mas nele encontra também uma humanidade orgânica ou cerebral (o grau de desenvolvimento) que lhe permite elevar-se e que a fará ascender a dobras totalmente distintas. (Deleuze, 1991:26)

A perspectiva barroca não está no sujeito, mas sim no ponto de vista, o local a partir do qual qualquer sujeito pode observar o objeto barroco e apreendê-lo. O artista barroco coloca a sua representação do desejo para ser interpretada em ilimitadas possibilidades de redobramentos e desdobramentos, lançando assim esse seu desejo ao infinito, ao devir. No conto *Aleph* (1949) de Jorge Luís Borges, esta perspectiva, ou melhor, este ponto de vista, é retratado de forma sublime:

Nesse instante gigantesco, vi milhões de atos prazerosos ou atrozes; nenhum me assombrou tanto como o fato de que todos ocupassem o mesmo ponto, sem superposição e sem transparência. O que viram meus olhos foi simultâneo; o que transcreverei, sucessivo, pois a linguagem o é. Algo, entretanto, registarei. (...) O diâmetro do Aleph seria de dois ou três centímetros, mas o espaço cósmico estava aí, sem diminuição de tamanho. Cada coisa (o cristal do espelho, digamos) era infinitas coisas, porque eu a via claramente de todos os pontos do universo. Vi o populoso mar, vi a aurora e a tarde, vi as multidões da América, vi uma prateada teia de aranha no centro de uma negra pirâmide, vi um labirinto roto (era Londres), vi intermináveis olhos próximos perscrutando-me como num espelho, vi todos os espelhos do planeta e nenhum me refletiu, (...) vi a noite e o dia contemporâneo, vi um poente em Querétaro que parecia refletir a cor de uma rosa em Bengala, vi meu dormitório sem ninguém, vi num gabinete de Alkmaar um globo terrestre entre dois espelhos que o multiplicam indefinidamente, (...) vi a circulação de meu escuro sangue, vi a engrenagem do amor e a modificação da morte, vi o Aleph, de todos os pontos, vi no Aleph a terra, e na terra outra vez o Aleph, e no Aleph a terra, vi meu rosto e minhas vísceras, vi teu rosto e senti vertigem e chorei, porque meus olhos haviam visto esse objeto secreto e conjetura) cujo nome usurpam os homens, mas que nenhum homem olhou: o inconcebível universo. (Borges, [1949] 1999: 93,94)

Através da sua escrita simbólica e labiríntica, Borges obriga-nos a usar os sentidos em detrimento da razão, para deixarmos que um desvio (a dobra), nos leve a outro contido no seu interior, e assim sucessivamente até ao infinito, transportando-nos para um real mágico absoluto, que não é real, mas que pela sua verosimilhança, se torna mais real que a própria realidade.

Tal como Borges dá a *Aleph* uma função metalinguística, explicando a literatura (que é infinita), através da literatura, também David Lynch o faz, só para dar um exemplo, com *Mulholland Drive* (2001), através do cinema, numa mestria formal pós barroca, em que nada é falso nem real, e mais uma vez, é preciso que o observador deixe os sentidos sobreporem-se à razão. Já em *Twin Peaks*, série televisiva estreada em 1990, com uma linguagem absolutamente inovadora, pela sua complexidade narrativa, Lynch veio exigir ao espetador muito mais que o visionamento passivo habitual nos sofás de casa e, ainda hoje passados 27 anos, percebemos que nem os produtores de televisão e cinema nem a audiência massificada estão preparados para tal inovação, tal como na época também não estavam, terminando a série ao fim de duas temporadas. Esta linguagem simbólica e labiríntica teve desde sempre uma notável influência em mim e acabou por se manifestar inevitavelmente no meu trabalho.

Nos dias de hoje, embora inúmeros fatores nos conduzam a um relativo paralelismo com o Barroco, inúmeros outros nos distanciam da mesma forma. Para Vicente Verdú

(1990), jornalista e sociólogo espanhol, o ceticismo atual está satisfeito com sua própria descrença, age sobre o simulacro do real e perdeu a fé em obter uma explicação unívoca do mundo. A subversão barroca foi substituída pelo abstencionismo, passividade, individualismo e apolitismo. Deste modo, ressaltando todas as diferenças que nos extraviam atualmente dos conceitos barrocos, não posso deixar de salientar o fascínio que estes exercem em mim, tendo por identificação, também o impulso das tensões, contradições e desfragmentações das paixões da alma, como mola propulsora da criatividade, onde é possível colocar o imaginário como desdobramento do real, para mim, lugar vital de questionamento.

A polaridade do barroco com o clássico leva-me a um lugar de experiência com o meu próprio trabalho na medida em que tento uma comunicação aparentemente contraditória, entre o folclore/arte popular e, a arte contemporânea. Posso ainda afirmar que o estudo deste movimento contribuiu, de forma clara, para a construção da linha teórica onde o meu projeto se situa.

A título de exemplo, refiro a peça *Ossos do mesmo osso* (2020), uma performance feita a partir de um monte de lenha, dividido por um corredor que permite a circulação e onde manipulo marionetas feitas de galhos, que se confundem com o próprio dispositivo cénico. Há aqui um claro diálogo entre o teatro de marionetas e a tentativa de trazê-lo para um contexto mais abstrato e contemporâneo (Fig.10). Profissionalmente, tenho também encurtado o caminho entre o popular e o contemporâneo em várias produções da companhia S.A.Marionetas, sendo a mais evidente o espectáculo *Consonância* (2019), onde se cruzam o teatro tradicional de marionetas português Dom Roberto, e o jazz de improvisado, tocado ao vivo pelo pianista Daniel Bernardes.



Fig.10 *Ossos do mesmo osso* (2020)

### 3. A mulher, o sagrado e a arte

Tal como defendido acima, tendo eu vindo a estreitar interesses sobre as origens da humanidade, sobretudo as suas narrativas e os seus mitos, através do meu trabalho, torna-se cada vez mais imperativo perceber onde está situado, neste momento, o meu ponto de vista. Em que presente me encontro quando olho para o passado? Num presente ocidental, europeu e português? Sim, sem dúvida tudo isso, mas, e antes de qualquer outra coisa, encontro-me no corpo em que nasci. A matéria de que sou composta é do género feminino, e, mesmo que no meu caso, com total identificação, isso condiciona absolutamente o meu olhar. Se a minha cultura me edificou com determinantes características, ser mulher dentro dessa cultura, distinguiu-me com a mesma importância. Chimamanda Ngozi Adichie diz que a cultura não faz as pessoas, mas são as pessoas que fazem a cultura (Adichie, 2019). Referindo como exemplo a sua própria experiência de vida, dentro da cultura Igbo, e que sendo no seu núcleo familiar a pessoa que mais interesse tem nela, não pode, no entanto, ter voz ativa nas reuniões em que são tomadas as decisões familiares mais importantes, pelo simples facto de ser mulher.

Adichie defende ainda que a cultura serve para dar continuidade a um determinado povo, mas nem sempre ela é dada pelos seus agentes mais capazes, porque a maioria das vezes as *regras* são impostas apenas pela sua humanidade de homens, excluindo as mulheres de papéis relevantes, condicionando inevitavelmente, tanto uns como outros. Esta inevitabilidade acontece na cultura Igbo como acontece em Portugal e no resto do mundo, embora com *regras* obviamente, diferentes. A questão que se impõe é: porquê? Talvez nunca se vá chegar a uma resposta cabal, mas eu acredito que só com um estudo antropológico mais neste sentido perspectivado, nomeadamente às primeiras narrativas da humanidade, e sobretudo, ao estudo dos seus mitos, se possam vislumbrar alguns indícios de justificação. É por esta via que procuro trazer para o meu trabalho uma abordagem feminista. Eu quero saber cada vez mais sobre a humanidade, mas quero particularmente, conhecer ainda mais sobre o papel da mulher na construção dessa humanidade. Quando se deslaçou a igualdade entre os géneros humanos? Porque ainda persiste? Alguma vez existiu?

### 3.1. E se deus fosse mulher?

Podemos considerar que em todos os sistemas religiosos derivantes do substrato bíblico, o gênero masculino domina o edifício teológico. Tudo leva a crer, no entanto, que houve uma mudança de paradigma quanto à concepção divina de origem, do estado matriarcal para o estado patriarcal, tornando a deusa-mãe em deus-pai. Alegadamente esta mudança assenta na tese do desconhecimento do papel masculino na procriação. A mulher, que até aí produzia misteriosamente vida, era objeto de profundo respeito e veneração, desta forma, o mais provável é que a humanidade primitiva considerasse o divino de natureza feminina. Até que, no neolítico, se dá a sedentarização e com ela o desenvolvimento da agricultura e da pecuária, e através da observação da regeneração dos cultivos, e da observação dos animais dos seus rebanhos, o homem toma consciência que a sua participação é fundamental para gerar vida. Mesmo que lentamente, é a partir daqui que se desenvolve no seio da elite destas sociedades arcaicas, uma viragem na mentalidade coletiva com a ideia de patriarcado. Sendo essas elites a classe sacerdotal, restam poucas dúvidas que essa mudança tenha origem religiosa (Markale, 1997).

E tudo isso é confirmado no Génesis, partindo do princípio de que temos em consideração os seus onze primeiros capítulos, escritos tardiamente conforme a tradição patriarcal de Moisés, como uma mistura de mitos fundamentais e de reminiscências históricas reduzida ao estado de imagens simbólicas. O episódio do pecado original, que pode revestir múltiplas significações, contém, todavia, elementos que não são nem mitológicos nem morais, apesar da evidente culpabilização com que eles foram marcados através dos milénios. É, com efeito, uma mulher que comete a falta antes de a fazer cometer ao homem. O equivalente grego dessa figura é Pandora, que se tornou responsável por todos os males que deixou escapar da sua famosa caixa, enquanto ela é, de acordo com o sentido do seu nome, a despenseira de todos os dons, e, por conseguinte, a própria deusa-mãe. Mas o que é ainda mais revelador, é que Eva comete a falta sob a influência da Serpente. No pensamento religioso ocidental temos feito, quase unanimemente, da Serpente do Génesis a representação concreta do tentador, (...) a imagem do Mal absoluto. Todavia, nada é menos seguro, pois essa interpretação ignora deliberadamente o aspeto feminino da Serpente (Markale, 1997: 15).

Ainda segundo Markale, sendo a Serpente o animal emblemático da deusa Terra, a primitiva figuração simbólica da deusa mãe, ter em consideração a sua feminilidade pode modificar completamente a significação do suposto pecado original. Quando Eva transgredir o interdito patriarcal, e segue a tentação da Serpente, pode tratar-se de um regresso ao culto antigo e uma verdadeira renúncia à religião que cultua o deus pai.

Apesar do meu projeto ter a sua raiz no trabalho *O auto da criação* onde é representado o nascimento do mundo, através da imagem de uma marioneta com 1,5m que pare vaginalmente, água, terra, animais e homens, e de ter sido minha intenção desde o início, que esse ser demiurgo fosse uma mulher, não se pode considerar que o meu trabalho tenha um caráter essencialmente feminista. Tem, por outro lado, indubitavelmente, uma visão feminina sobre o universo feminino, que não

deixa de ter, ocasionalmente, uma posição crítica face ao sistema patriarcal que ainda hoje perdura, tema que, obviamente, me preocupa. Era, portanto, inevitável que o foco de estudo caísse sobre o sagrado feminino, sobretudo nos seus símbolos, signos, e na sua iconografia em geral.

Durante a investigação para este capítulo, deparei-me com o trabalho surpreendente da arqueóloga lituana Marija Gimbutas (1921-1994), conhecida pelas suas pesquisas sobre as culturas do neolítico na Europa Antiga e pelas suas pesquisas avançadas sobre a Grande Deusa. Gimbutas reinterpretou a pré-história à luz dos seus conhecimentos em linguística, etnologia, e história das religiões, desafiando várias suposições tradicionais sobre o início da cultura europeia. Com particular relevância, Gimbutas encontrou diferenças entre o antigo sistema europeu, que ela considerava centralizado na Grande Deusa e na mulher ("matrístico") e a Idade do Bronze, e um modelo Indo-Europeu patriarcal ("androcrático") que suplantou o matrístico. De acordo com esta interpretação, as sociedades gineocráticas eram pacíficas e igualitárias. Nas suas extensas escavações, sobretudo a partir de 1973, Gimbutas encontrou milhares de esculturas representando deusas, em templos e sepulturas, sendo evidente a ausência de armas e fortificações, trazendo à luz as suas primeiras visões de uma cultura matrilinear, muito diferente da posterior indo-europeia que terá vindo, segundo a sua teoria, a aglutinar a primeira e a implantar a partir daí a sua estrutura patriarcal (Murdock, 2016).

A razão do grande número e variedade de imagens existentes na velha Europa está no fato de que esse simbolismo é lunar e clónico, construído em torno do pressuposto de que a vida na terra é uma transformação eterna, em constante mudança rítmica entre criação e destruição, nascimento e morte. (...) Parece mais apropriado ver todas essas imagens de deusas como diferentes aspetos ou invocações de uma Grande Deusa com suas funções essenciais: dominante da vida, portadora da morte, regeneração e renovação. A analogia mais óbvia está na própria natureza; através da multiplicidade de fenómenos e ciclos contínuos que nela se produzem, reconhece-se uma unidade fundamental subjacente a ela mesma. A Deusa é imanente mais que transcendente e portanto, manifesta-se de forma física (Gimbutas, 1989: 316).

Gimbutas recusa a denominação das divindades femininas pré-históricas, de deusas mãe e deusas da fertilidade:

Recordemos que a fertilidade é apenas uma das muitas funções da Deusa; é portanto, inexacto denominar as imagens do paleolítico e do neolítico de "deusas da fertilidade", como ainda acontece nos tratados de arqueologia. A fertilidade da terra só se converteu numa preocupação fundamental, na era da produção de alimentos e, precisamente por isso, não é uma função primária da Deusa, nem tem absolutamente nada a ver com a sexualidade. (...) É certo que existem imagens de mães e protetoras da infância, e que também há uma Mãe Terra e uma Mãe dos Mortos, mas não se pode aplicar ao resto das imagens femininas, o termo Deusa Mãe. (...) Por esta razão, para o período pré-histórico, prefiro o termo Grande Deusa, já que na minha opinião, é o que melhor descreve o seu domínio absoluto e os seus poderes criadores, destrutivos e regeneradores (Gimbutas, 1989; 316).

Segundo a teoria de Marija Gimbutas, a arte da Europa Antiga reflete uma sofisticada religiosidade simbólica, categorizada pelas diferentes identidades da Grande Deusa.

Identificou a deusa do nascimento: como a deusa pássaro, a deusa cobra e a deusa boi; como deusa da morte: a deusa abutre e a deusa coruja; e como deusa da regeneração: a deusa ovo e a deusa sapo, entre várias outras nas três categorias. Estas imagens e a sua simbologia, mais do que a sua suposta verdadeira significação ou religiosidade, foram uma influência profunda para o trabalho que estava a desenvolver, concedendo-me um generoso espaço à concretização formal, de um mundo primordial que eu tentava conceber. Não obstante, pôs-me também de frente a uma espiritualidade que, garantidamente, não estava tão desperta e, embora seja, um assunto ainda por desenvolver e aprofundar, afetou-me de um modo que considero pessoalmente transformador, e que poderá continuar a ser um contributo essencial para o desenvolvimento futuro do meu trabalho.

Até ao seu trabalho se direcionar neste sentido, Gimbutas foi muito bem aceite no meio da arqueologia. Mas a partir da publicação de dois dos seus mais importantes livros, *The Language of the Goddess* (1989) e *The Civilization of the Goddess* (1991), passou a ser ostracizada dentro da comunidade científica, devido à insistência na interpretação das figuras da Deusa, como prova concreta da existência de uma religião matrística pré indo-europeia. Independentemente da controvérsia à volta da sua investigação, hoje é unânime que o seu contributo foi inestimável, sobretudo para o pensamento feminista e, quaisquer que sejam as reações às teorias de Gimbutas, é importante reconhecer as implicações maiores da ideia de um feminino sagrado que precedeu o patriarcado e como este foi transformador para a história da religião e filosofia ocidentais.

Como refere Maureen Murdock no artigo “The Goddess and Marija Gimbutas” (2016), o trabalho de Gimbutas ajuda-nos a alimentar a esperança de que a opressão do patriarcado nem sempre existiu e que se, de facto, houve uma cultura pacífica há cerca de 8.000 anos, antes dos indo-europeus, isso deve ser certamente, um modelo de um *mythos* para o século XXI.

A descoberta de Marija Gimbutas e da sua tese sobre a Grande Deusa, acabou por ser um ponto de viragem no percurso do meu trabalho. Eu já havia começado a projetar, através do desenho, uma proposta de um mundo primordial.

Como é quem lá vive? Chove muito? Faz frio? Como é esse lugar? Mas ao conhecer, sobretudo através do seu livro *The Language of the Goddess* (1989), as imagens e os fragmentos encontrados nas suas escavações, e a possibilidade da existência de uma sociedade que presta culto à terra através de uma entidade feminina, expandiu em mim a visão poética do lugar que tentava descobrir através do desenho. Essa possibilidade veio a revelar-se em várias outras experiências e trabalhos seguintes, dos quais destaco os *Lencinhos de chorar* (2020). Estes lenços, bordados a linha de algodão, representam fragmentos dos desenhos anteriores e são objetos ritualistas. São pedaços de pano bordado que se usam para cultuar a terra com o objetivo de nos deixarmos levar pela comoção de fazermos parte de um todo universal. São objetos emotivos que servem para chorar de alegria. Ainda neste contexto dos objetos ritualistas, construí uma série de bonecas revestidas a pano, a que dei o nome de *Bonecas de amar* (2020). Servem também para prestar culto a esta deusa-terra, não no sentido de prece ou agradecimento, mas no sentido de nos ajudar a sentir em conexão com o planeta e com o universo.

### 3.2. Mulheres artistas, algumas influências.

Franco Volpi, filósofo e historiador da filosofia, na sua introdução em *A arte de lidar com as mulheres* ([1851] 2011) de Schopenhauer, diz que se fizermos uma revisita à história do pensamento filosófico, a primeira impressão que temos é de que a questão filosófica sempre foi, e sempre será, tipicamente masculina. Muito embora figurem na História desde a Antiguidade nomes de mulheres pensadoras, Volpi questiona-se quanto ao facto de não ter restado até aos nossos dias um único pensamento, ou fragmento que seja, de alguma delas. Terá sido um acaso ou a história universal emitiu apenas o seu julgamento universal? Nenhum desses pensamentos merecia ser conservado? Se Heidegger afirmou que a história do pensamento ocidental é caracterizada pelo “esquecimento do ser”, Volpi ironiza dizendo que ela é marcada por um esquecimento ainda muito mais escandaloso: o *esquecimento da mulher*.

Em 1949 são publicadas duas obras dedicadas à análise das relações sociais entre os sexos, de duas autoras que na época desbravavam caminho ao posicionamento da mulher no mundo intelectual. Em Paris, a filósofa Simone de Beauvoir lançava *O segundo sexo* e, nos Estados Unidos, a antropóloga Margaret Mead, lançava *Macho e Fêmea*. Duas mulheres que, não só romperam com muitos dos padrões impostos pelas ideologias de género até então vigentes, como também procuraram falar, cada uma à sua maneira, às mulheres da sua época. Margaret Mead, que dez anos antes tinha publicado *Sexo e Temperamento*, trabalho pioneiro na problematização das identidades de género, abriu caminho para que Simone de Beauvoir, numa mensagem libertadora, afirmasse “Ninguém nasce mulher, torna-se mulher”, destacando-se como uma das principais autoras feministas de todos os tempos (Sardenberg, 1999).

Mais do que nunca se tem debatido, nos últimos anos, a presença de um olhar feminino nas artes como expressão artística diferenciada da masculina. O tema é controverso e os conceitos a ele inerentes difíceis de caracterizar. Existirá a estética das mulheres, atribuída às mulheres, ou uma estética construída por mulheres? Haverá uma distinção estética entre a produção artística feminina e a masculina, ou apenas um conjunto de experiências vividas pelas mulheres que podem ou não se manifestar nas suas obras? Felizmente são questões que têm vindo a ser largamente debatidas e, apesar das várias opiniões divergentes, é de extrema importância este diálogo, sobretudo para fazer justiça ao papel das mulheres artistas na história da arte, tendencialmente ignoradas ao longo de séculos.

Um dos exemplos mais notórios, é o caso do dadaísmo, criado no início do séc. XX e que incluía dentro do movimento, uma participação feminina muito expressiva.

E, embora estas mulheres tenham dado um enorme contributo à consolidação estética do movimento, ainda hoje não têm o reconhecimento que lhes é devido.

Dando como exemplo três artistas dadaístas, que utilizaram marionetas no seu trabalho, como Marie Vassilief, Sophie Taeuber e Alexandra Exter, podemos concluir

que as suas obras se caracterizam essencialmente pela multiplicidade técnica e pela ausência de um determinado estilo fixo. Numa época em que se impunha seguir determinados cânones vanguardistas, elas quebraram fronteiras, sob pena de se auto excluïrem, não só dos próprios movimentos, como também do reconhecimento artístico que deles adviria. A prática artística interdisciplinar moderna desenvolvida por estas artistas é, assim, uma considerável e importante contribuição para a arte do século XX. Abordaram, livremente, várias disciplinas como a dança, a performance, as artes aplicadas, os têxteis e, também as marionetas que, em última análise, sintetizam desde logo, esta interdisciplinaridade, com a qual sinto uma inevitável identificação artística.

Marie Vassilieff (1884 – 1957) inventa o que podemos chamar de “retrato-marioneta” (Fig.11), representando, através de bonecos, várias pessoas do seu círculo social, assim como outras personagens da vida parisiense da época. Vassilieff constrói os seus primeiros bonecos inspirada pela marioneta tradicional russa “Petrouchka”, recorrendo a materiais reciclados do dia a dia, e utilizará uma técnica que será recorrente em toda a sua obra: a cabeça amovível da marioneta, para ser usada em vários corpos.

O “retrato-marioneta”, pela falta de precedente histórico e pelos códigos menos rígidos do que a pintura ou a escultura, torna-se um meio de grande liberdade de experimentação, no qual a artista, conferindo o mesmo rigor do que a qualquer outro tipo de arte, abole as fronteiras entre os géneros artísticos. Os bonecos de Vassilieff afirmam-se então mais como uma nova escultura moderna do que como um boneco de teatro de marionetas e, embora a crítica tenha sempre colocado o seu trabalho no lugar da arte decorativa, a sua obra afirma-se como arte moderna pela sua pesquisa estética, distanciando-se, porém, de uma vontade mecanicista compartilhada por vários artistas da época.



Fig.11 Retrato-Marionetas de Marie Vassilieff

Já a obra de Sophie Taeuber Harp (1889-1943) dadaïsta por convicção, impressiona pela riqueza e pela pluralidade das suas linguagens artísticas. Nela podemos encontrar a abstração, o construtivismo, mas também a figuração, através de diferentes técnicas como bordados, óleos, esculturas, marionetas, entre outras. Soube aliar cada uma destas disciplinas ordenadamente com a naturalidade de quem as entende e domina na perfeição. Foi uma precursora das vanguardas do século XX. Ao

propor personagens-marionetas (Fig.12) com uma identidade imaginada a partir do zero, a artista afasta completamente a marioneta de todas as referências a este teatro tendencialmente naturalista e tradicional. Os seus bonecos são o testemunho de várias influências estilísticas inteiramente modernas. Por exemplo, o tema da psicanálise, que é uma das maiores inspirações do dadaísmo, reflete-se no nome que a artista confere às suas personagens, como exemplo “Complexo do Dr. Edipo”, “Freud Analytikus” e “Fada Uribido”. Em 1918 reproduz de forma plástica a ideia de um corpo coletivo com membros múltiplos (cabeças, braços e pernas), simulando um exército, sendo esta a primeira representação de um robot (não um autômato) no contexto do teatro europeu. Na verdade, essa marioneta precede a própria criação do termo "robot", introduzido na literatura por Karel Capek na sua peça “RUR” em 1921.

Pode dizer-se que Sophie Taeuber contribuiu em muito para a produção artística entre as duas grandes guerras, através do desenvolvimento estético e das técnicas absolutamente inovadoras no seu trabalho, para além de ter contribuído muitíssimo para o reconhecimento artístico das marionetas.



Fig.12 Marionetas de Sophie Taeuber

Alexandra Exter (1882 – 1949) foi uma das mais fascinantes, mas menos conhecidas, figuras na história da arte russa. Entre os seus amigos estavam Pablo Picasso, Fernand Léger e Guillaume Apollinaire, bem como todos os mais influentes e inovadores artistas russos do seu tempo. Era dotada para trabalhar com diferentes meios e recorria, com a mesma facilidade, às tradições populares russas e ucranianas, como ao vanguardismo da sua época. Tal como Sophie Taeuber e Marrie vassilief, o trabalho de Exter destaca-se pela amálgama estilística capaz de conciliar filosofias estéticas aparentemente díspares, em associações improváveis e nunca se encerrou num único estilo ou movimento particular. Embrenha-se nas possibilidades artísticas do teatro explorando a cenografia de múltiplos palcos, desenha guarda-roupas produzidos a partir de materiais industriais modernos e pinta o corpo dos atores como se de telas vivas se tratasse, demonstrando enfaticamente as suas inclinações futuristas e construtivistas, bem como a sua paixão pela cor, pelo ritmo e pela dinâmica. Exter trabalhará posteriormente no cinema, onde construirá as primeiras marionetas para protagonistas dos seus filmes, elegantemente esculpidas e extremamente dinâmicas, feitas de madeira colorida. Em última análise, as marionetas

(Fig.13) de Exter representam o culminar das várias ideologias artísticas, filosóficas e políticas deste momento específico e emocionante da história da Europa.



Fig.13 Marionetas de Alexandra Exter

O trabalho resultante das apropriações das várias disciplinas pode, hoje, ser analisado como um ato de resistência por parte destas mulheres, em comparação com os cânones masculinos. E, embora as suas carreiras não tivessem sido propriamente ostracizadas durante as suas vidas, elas acabaram por cair no esquecimento e, só agora, têm vindo finalmente, a ser valorizadas.

Parece haver cada vez mais uma necessidade de renovação das abordagens na história da arte e de uma real inclusão do trabalho feminino. Há um desequilíbrio inerente nos relatos históricos destes movimentos da vanguarda, uma vez que representam, na sua maioria, a visão masculina deste período, negligenciando o papel crucial destas mulheres na construção de uma sociedade menos patriarcal. Além disso, quanto mais for inclusiva a questão do género nestes estudos, mais abrangente será o conhecimento destes mesmos movimentos artísticos.

A multidisciplinaridade destas artistas prende-se não só com o propósito de quebrar tabus tradicionalistas, mas também com o quebrar as fronteiras dos estilos, estreitando o caminho entre as artes decorativas e as artes de elite, sem perder, no entanto, a raiz das suas referências culturais. Ao desumanizar o corpo humano e a sua figura, elas estão, de fato, a chamar a atenção para sua humanidade, uma qualidade que é muitas vezes esquecida na redundância da existência diária. A manipulação e a eventual substituição do ator pela marioneta, tanto no palco como na frente da câmara, não apenas exemplifica a interconectividade e a mutabilidade da arte de vanguarda, mas obriga também o espectador a reconsiderar o familiar em termos estranhos. Deste modo, a arte torna-se não uma descoberta, mas uma redescoberta.

Por tudo isto, e sobretudo porque este exemplo de mutabilidade com a utilização das marionetas ainda hoje se mantém dentro do contexto da arte contemporânea, posso afirmar que as artistas dadaístas tiveram e têm uma extraordinária repercussão no meu próprio trabalho. Quebrar paradigmas, ultrapassar fronteiras artísticas e conceptuais, são dois dos factores mais contributivos ao meu impulso criativo, nunca

esquecendo e tomando sempre como exemplo, o facto destas artistas serem também mulheres, inseridas numa conjuntura patriarcal que foi desde logo, preciso derrubar.

Concluindo, foi o universo multidisciplinar do teatro de marionetas bem como os exemplos de artistas que o incluíram ou incluem nas suas obras, que deram origem ao presente projeto de mestrado, explanado no capítulo seguinte.

## 4. O projeto

Tendo iniciado o meu percurso académico em belas-artes (pintura) com o desenho e a pintura como principais matérias de estudo, muito dificilmente acreditaria, naquela época, se alguém me dissesse que iria trabalhar profissionalmente em teatro de marionetas como acontece, ininterruptamente, desde há 15 anos. Se a escultura, naturalmente ligada à construção de bonecos, estava longe das minhas ambições artísticas, ser marionetista/performer, estava nos antípodas daquilo que eu imaginava que pudesse vir a ser a minha futura profissão. Acontece que uma pessoa do meu círculo de amigos mais próximo era marionetista desde a adolescência e, como tal, me pedia de quando em vez, ajuda nos cenários das suas ainda - mas não por muito tempo - amadoras encenações. Ajuda a que eu acedia com gosto, sempre que algum período de férias da faculdade me permitia vir a casa. Afinal tratava-se de pintura, quase sempre sobre esponja, material leve como pede a logística própria do teatro de marionetas; porque não ajudar? Refletindo agora, é curioso como o acaso pode mudar a nossa vida para sempre. Qual é a probabilidade de ter um amigo aspirante a marionetista numa terra da província com pouco mais de 4 mil habitantes, onde culturalmente nunca houve nada nem ninguém relacionado com o teatro de marionetas? Aconteceu comigo. Alguns anos passados, durante mais uma ajuda no cenário de uma peça, foram precisas - com a urgência que a estreia exigia -, mais duas mãos para manipular os pés de um personagem. Inadvertidamente acedi, mas a minha experiência como manipuladora/marionetista nos S.A.Marionetas - agora já companhia profissional -, ficou-se por ali. Após alguns anos ingressei de forma permanente na companhia, e fui progressivamente tendo cada vez mais contacto com a escultura e com os enigmas fascinantes da espacialidade. Foi também desta forma, podemos dizer, um pouco irresponsável, que mergulhei sem pé no ainda mais enigmático mundo da performance.

Como qualquer outro ofício, levei alguns anos para me sentir totalmente capaz, mas bastaram apenas alguns meses para me aperceber que a sua multidisciplinaridade era de extrema exigência. Sim, o teatro de marionetas não é, nem tão simples, nem tão modesto como à partida possa parecer. Pelo contrário, é uma linguagem muito complexa, não só pela interdisciplinaridade que encerra, como também pelos estigmas que lhe têm sido atribuídos ao longo dos tempos e que a cada nova produção tento combater. Se, por um lado, o teatro de marionetas era visto como uma arte menor de praças, praias e de feiras, quase sempre associado a um ato de mendicidade, por outro, e sobretudo a partir dos anos 70 do séc. XX, quando começou a ser usado por professores entusiastas, mas amadores, como um veículo pedagógico dentro do meio escolar, passou a ser visto como uma arte infantil, incauta e muito pouco exigente do ponto de vista formal. Felizmente, aos poucos, esta realidade vai mudando, mas continua a ser responsabilidade dos profissionais da área, tudo tentarem fazer para acabar com estes estigmas. Esta foi uma das razões que me levou a trabalhar as marionetas no contexto da arte contemporânea.

Ser marionetista permitiu em todas as suas nuances tornar-me mais abrangente enquanto artista, no sentido em que exige trabalhar uma multiplicidade de áreas distintas que vão da performance e das técnicas de palco, até às artes plásticas.

Possibilita o exercício da experimentação como forma de resposta a inquietações inerentes à minha forma de olhar o mundo. Mas uma das questões mais transformadoras no meu percurso profissional, tem sido o confronto a cada nova produção com a dualidade performativa do que é ser marionetista em contraponto com o que é ser actor. Há uma reflexão permanente sobre a importância da presença do corpo, da consciência e da não consciência da sua presença, enquanto elemento performático. Acredito, através da experiência, que é necessária uma certa não consciência física para que a dinâmica dos movimentos seja totalmente centrada no objeto que se manipula, e para que a entrega a ele seja total. Uma vez perdida a noção da presença corporal, menos se arrisca à evidência de que lá estamos, isto claro está, quando é pedido que o manipulador passe o mais despercebido possível, por mais que o seu corpo esteja à vista. Não fosse o meu exercício profissional, o meu trabalho neste projeto nunca teria seguido o caminho da performance, mesmo que me debruçasse sobre a temática das marionetas. Curioso é também notar que a herança da performance em teatro de marionetas me levou a trabalhos performativos para este projeto de mestrado, em que o corpo é sempre auxiliado pela máscara e em que a entrega dos movimentos, é centrada nela. Apesar de tudo, ao trabalhar o meu corpo mesmo que com um elemento auxiliar, sem precisar de manipular nenhum objeto, há uma barreira que foi ultrapassada e isso devo sem dúvida, às marionetas. Esta é a aprendizagem e o crescimento que quero que perdure no meu trabalho, seja em que área for.

## 4.1. A escultura

Com o teatro de marionetas iniciei a exploração da tridimensionalidade através da construção de bonecos. A escultura, que até aí tinha tido pouca ou nenhuma importância no meu percurso artístico, passou a ter um papel fundamental na minha forma de olhar e experienciar a arte. Com o passar dos anos, fui sentindo um desajuste cada vez maior com a prática da pintura como meio de expressão, e que o desenho estava a tomar de assalto esse lugar, precisamente por causa dela. Paradoxalmente, foi a escultura que me ensinou *eficazmente* a desenhar. Através da prática escultórica aprende-se a *olhar*. *Ver* com as mãos tornou o meu olhar mais cirúrgico, permitindo-me adquirir o poder de síntese quanto às linhas que são necessárias para delinear uma imagem que é pretendida. Durante a construção de uma peça escultórica, ao conceber o seu espaço concreto e manipulando os seus diferentes volumes, adquire de uma forma muito eficiente, capacidades que me permitem vê-lo virtualmente e a melhor projetá-lo no papel. A escultura foi o veículo decapante rumo à síntese.

A maior herança que trago do teatro de marionetas no que toca à escultura, é a utilização de diferentes meios. Existe uma completa desinibição na construção de bonecos relativamente aos materiais que são utilizados. Pela minha experiência de 15 anos, posso afirmar que a escolha dos materiais para cada peça de marionetas, advém, sobretudo, da sua história, da narrativa. É ela que determina a plasticidade do espetáculo e, por conseguinte, é ela quem *decide* se os bonecos serão de madeira, pano, esponja ou de outro material qualquer. Para além dos referidos, já construí marionetas de ferro, plástico e até de vidro soprado, entre muitos outros. Importa, por isso, considerar que uma parte muito importante nesta equação da experiência, será também a ousadia de cada artista. O desafio de um novo material em favor de um determinado propósito é o que mais me instiga a criatividade. Os acasos da experiência com os erros e as correções que lhe são inerentes, propõem quase sempre resultados surpreendentes. E mesmo que não sejam utilizados para aquele primeiro objetivo, passarão com toda a certeza a fazer parte da *bagagem* tecnológica, e poderão vir a ser usados em eventos futuros. A título de exemplo, as primeiras marionetas (Fig. 14) que construí para este projeto de mestrado na peça *A criação do mundo*, são de pano, costuradas e bordadas à mão, porque a história a contar pedia a plasticidade rústica da tradição oral (tanto do teatro tradicional português de marionetas, como da própria tradição de contar histórias), ambos veículos transmissores da arte e cultura populares.



Fig. 14 Marionetas *A criação do mundo* (2018)

A antropomorfia inerente ao teatro de marionetas é por si só uma síntese do que é ser humano e esta cadeia de subtrações rumo ao essencial, que a escultura e o desenho me devolvem, é uma característica muito relevante do meu trabalho. Construir um boneco não é apenas fazer uma escultura, é ir ao âmago indefectível do que é ser humano.

Depois da *Criação do mundo*, desenvolvi o projeto *Desenhos manipulados*, onde explorei a tridimensionalidade através da assemblage, procurando afastar-me do objeto escultórico mais convencional. Reuni alguns objetos de despojos de um antigo barracão agrícola que havia pertencido ao meus avós e construí duas peças que sugerem duas cabeças, uma humana, outra animal. A familiaridade daqueles restos de instrumentos agrícolas, levou-me ao encontro do trabalho iniciado anteriormente. Através da sua rusticidade, pude encontrar pontos em comum com a tradição popular, explorada na *A criação do mundo*. A partir destas duas assemblages fiz um programa simplificado de instruções, descrevendo as suas linhas formais. Sem nunca saberem da existência desses objetos, pedi a várias pessoas que desenhassem as instruções dadas oralmente por mim. A partir desse material plástico, redesenhei em termoplástico todos os desenhos à escala real e, numa fase posterior, construí um novo objeto escultórico. Mesmo nos trabalhos de vídeo e performance que realizei, a escultura esteve sempre presente de uma forma relevante, sendo muitas vezes central, como é o caso de *Play* em que são manipuladas marionetas inicialmente feitas para o Auto da criação, galhos de árvore, e dois quadros com rodas. Posteriormente, na peça *Ábaco*, utilizei somente um galho de árvore representando um simulacro de árvore, plantado quase em levitação num pedaço amputado de um pinhal, cujos frutos são homens, representados por dois varões de matraquilhos intersectados paralelamente no seu tronco. Esta árvore, ou esta ideia de árvore, torna-se cada vez mais constante, materializando-se mais concretamente no vídeo *Faça o firmamento do meio do mundo* onde aparece no centro de um retábulo retangular construído com as faces de uma antiga cama de ferro que simula o jardim do Éden. São utilizados também os mesmos varões de matraquilhos que irão também ser manipulados no vídeo *O jogo de matrecos*. Por último, no vídeo/performance *Ossos do mesmo osso* construí marionetas feitas de pequenos pedaços de galhos de árvore (Fig. 15),

articulados em apenas alguns pontos, que manipulo sobre um enorme monte de lenha dividido em duas partes, trazendo aqui talvez o exemplo escultórico, mais conceptual.



Fig. 15 Marionetas *Osso do mesmo osso* (2020)

Em suma, pode considerar-se que a tridimensionalidade e a exploração da espacialidade, são questões fundamentais e inerentes a todo o meu trabalho. A liberdade com que procuro a descoberta na experiência através da apropriação, manifesta-se quase sempre numa auto-apropriação do meu trabalho, permitindo uma constante reinterpretação dos elementos, em futuras peças. Porém, este processo criativo não é obcecado pela repetição e nem pelo desejo de um possível aperfeiçoamento técnico, mas sim pelo crescimento na experimentação. Existe um diálogo fragmentado, mas simultaneamente contínuo, entre diferentes séries de trabalho que permite uma espécie de labirinto processual de construção e de pensamento que, ao invés de encerrar cada peça em si mesma, a abre a novas possibilidades de reutilização. Pode dizer-se que a repetição se manifesta mais ao nível dos conceitos que pretendo abordar do que no plano formal, e que é na observação e no estudo do processo criativo que surgem as possibilidades da experiência.

## 4.2. A performance

De forma premeditada, pensei na *Criação do mundo* como uma pequena peça de marionetas que teria como tema central o mito bíblico da criação do mundo. Uma peça tradicional, no sentido formal do termo, mas muito simples, com sete marionetas de manipulação direta, desenho de luz, sem palavras, com uma narrativa dada através da sonoplastia constituída por músicas e cânticos de trabalho do folclore português. Era minha intenção, numa primeira fase, partir da minha zona de conforto, para depois começar a explorar as marionetas num contexto mais contemporâneo, tendo sempre como foco, porém, o mesmo mito. Agora em perspectiva, é possível encontrar sempre a mesma vontade de síntese, na cadeia intrincada de experiências realizadas até aqui, em busca da origem, do que é essencial. A origem do mundo e do homem, e a sua relação desde tempos primordiais com o visível e com o invisível. A procura incessante de *significação* e de *ser real* nesse mesmo diálogo.

Tal como construir um boneco, aprender a manipulá-lo também me trouxe capacidades adicionais ao desenho. As tensões entre equilíbrio / desequilíbrio, o domínio sobre o tempo e a velocidade, bem como os ritmos que são necessários à caracterização de uma determinada marioneta (personagem), são treinos para a apreensão das dinâmicas do movimento que ajudam indiscutivelmente a imprimir os ritmos e as tensões que o desenho exige. A apreensão destas tensões deriva não só da manipulação dos objetos, como também da consciência do corpo do manipulador relativamente a esses objetos. Um não vive sem o outro, há uma dependência estreita nesta dinâmica, tal como no desenho, onde o suporte e o meio são indissociáveis fisicamente do corpo do artista.

Ser manipulador de objetos não é, no entanto, ser ator. São dois campos da performance, na minha opinião, completamente distintos, embora haja cada vez mais tendência a imiscuir estas duas disciplinas, sobretudo por parte dos atores. Por norma, um marionetista não se sente capacitado a interpretar um personagem apenas com o seu corpo, precisa sempre de um objeto no meio desse caminho que vai de si ao personagem. Já o ator não tem tantos constrangimentos em fazer o caminho contrário.

A primeira tentativa de sair da abordagem mais tradicional da performance do teatro de marionetas aconteceu na disciplina Contextos do Objeto Artístico com um trabalho em parceria com o colega Gil Ferrão, em que propusemos uma apresentação conjunta a que demos o nome *Play* (Fig. 16), uma vez que em ambos os casos de trabalho, se tratava do estudo do movimento. Quisemos problematizar o movimento e as dinâmicas dos objetos. *Play*, tentou resumir numa palavra em inglês os vários sentidos que na sua tradução para português ela pode ter; como verbo – jogar, brincar, representar, atuar – e como substantivo – peça de teatro, jogo, obra ou peça. *Play* insere em si precisamente o movimento ou os vários movimentos, que pretendemos abordar.



Fig.16 *Play* (2019)

A apresentação foi dividida em duas partes. Na primeira o público assistiu a duas performances do lado de fora de uma sala com dois alçados de vidro por onde se podia circular e observar do ângulo que se quisesse. Na segunda parte, o público foi conduzido para a sala onde interagiu com os objetos. Porque a participação, para além da problematização do movimento, foi o outro grande pressuposto da nossa mostra.

Relativamente ao trabalho que apresentei, encontra-se num território híbrido entre o teatro de objetos, a assemblage e o teatro de marionetas. Uma série de objetos comunicam uns com os outros numa narrativa que é concretizada através da sua manipulação, construindo um simulacro da criação do mundo. Esta manipulação não era vinculada ao movimento dramático usado normalmente na manipulação de marionetas e objetos. Pelo contrário, era pretendido que o público assistisse à montagem de carácter narrativo de uma peça constituída por vários objetos que iam sendo retirados de um globo terrestre e colocados em diferentes lugares no espaço, para que se construísse a sua própria história. No final desta montagem performativa, o espetador pode estar em contato com estes objetos, manipulando-os livremente. Pretendi que as pessoas criassem laços emocionais com os elementos apresentados e que se deixassem *fascinar*, apelando à transcendência das coisas reais.

Mais tarde, com o trabalho *Faça-se o firmamento no meio do mundo* impôs-se uma desvinculação à narrativa mais imediata. A presença do corpo e da máscara substituíram a maior parte dos objetos e o movimento tornou-se central na tentativa de desmaterialização, procurando apenas alcançar a essência da poética das metáforas associadas à cosmogonia e ao mito cristão da criação do mundo. O que era anteriormente descrito num diálogo entre objectos e marionetas, é substituído agora

por um corpo híbrido e demiúrgico que atua num espaço vago entre o visível e o invisível. Duplo, triplo e quádruplo de si mesmo, é todos os personagens simultaneamente. Não é homem nem mulher, nem animal. Não é moralizador nem subserviente, é de tudo um pouco que existe. É a personificação da empatia, qualidade fulcral de quem procura respostas para a compreensão do mundo. Em *O Jardim*, utilizando o mesmo retábulo, objetos e espaço cénico, e, tendo o mesmo ser demiúrgico em máscara como personagem central, procuro explorar apenas o conceito do jardim do éden tendo como paisagem sonora o cântico de trabalho da lavra da zona de Torres Vedras, recolhido por Michel Giacometti nos anos 60, e a locução das frases, “o jardim é a nossa casa, abaixo de nós está o jardim, em cima de nós está o jardim, ao nosso lado está o jardim e, nós somos o jardim”. A identificação de nós próprios com o lugar que é exaustivamente procurado como idílico. Esse lugar não existe fora de nós, está em nós e é preciso cultivá-lo como tal. A ilusão da perseguição pelo ideal através do invisível, pode levar-nos cada vez mais para longe do que é essencial, tornando esse movimento eterno, numa tarefa inatingível.

A personagem demiúrgica em máscara, torna-se a partir daqui premente na maior parte das performances que se seguiram (tendo sempre o vídeo como suporte), como elo de ligação para o diálogo entre o visível e o não visível, em especial nas peças, *Com dores parirás os teus filhos*, *And* e *O lugar*, onde mais uma vez é colocada a questão desse lugar de perfeição que é o jardim do éden. Ao centro, num plano fixo aproximado, encontra-se a personagem em máscara que através de uma locução de uma voz de inteligência artificial narra um texto escrito por mim, descrevendo esse lugar inexistente. Adjetivos antagónicos fazem a descrição de um sítio aparentemente sem sentido lógico, procurando uma vez mais materializar a abstração da poesia das palavras. Na peça *Ossos do mesmo osso*, última performance desenvolvida no âmbito deste mestrado, o mesmo ser demiúrgico encontra-se no meio de um monte de lenha, dividido longitudinalmente, onde manipula marionetas feitas de galhos. Estas personagens, articuladas apenas em alguns pontos, têm um carácter primário, trazendo à cena a elementaridade inerente aos objetos cénicos.

### 4.3. O vídeo

Foi com *Faça-se o firmamento no meio do mundo* que o vídeo surgiu como ferramenta de trabalho. Começou por ser um suporte de visualização da performance que estava prevista para ser apresentada ao vivo, mas rapidamente se tornou parte integrante do trabalho, pelas potencialidades que lhe podia acrescentar.

Durante a montagem de uma peça de teatro de marionetas, é bastante comum esta metodologia de gravar em vídeo sequências da encenação, para se poder corrigir e alterar a encenação sempre que é necessário, uma vez que, por norma, as estruturas são pequenas e não têm meios para contratar um encenador. É, no entanto, de salientar que o processo contrário também aconteceu, uma peça que estava projetada para ser em suporte vídeo, mas que se tornou em performance para ser apresentada ao vivo. Portanto, o vídeo como instrumento auxiliar sempre esteve em articulação com o meu trabalho profissional e, por isso mesmo, é-me familiar como técnica. Não só como suporte construtivo de uma peça, mas também como suporte documental, bem como suporte promocional dos espetáculos.

Sendo o trabalho acima referido uma reinterpretação de uma das mais antigas narrativas fixadas da história da humanidade, e tendo como temática a origem, tornou-se bastante evidente que o vídeo seria a ferramenta ideal como meio autónomo e expressivo, para explorar uma noção inequívoca que lhe era inerente: o tempo. Com esta tecnologia poderia manipulá-lo, andar para *trás* e *para a frente* livremente alterando velocidades, de forma a melhor descrever a atmosfera espaço-temporal, ambígua e vaga que pretendia. Este esse foi, assim, o primeiro motivo que me levou à utilização desse suporte. Porém, durante o trabalho de edição e, ainda que nunca tenha pretendido explorar o virtuosismo técnico dos efeitos de vídeo, algumas outras potencialidades tomaram lugar, como o ecrã dividido, a manipulação do som e a inscrição de frases. A reprodução infinita que o vídeo comporta pode também ser uma ferramenta de interesse para reflexão futura. Pausar, ver de novo, atentar ao pormenor, andar para trás, voltar a pausar, permite manipular tanto o tempo do vídeo em questão, como o nosso próprio tempo, e, quanto dele precisamos, para refletir sobre as questões propostas na obra.

O vídeo tornou-se, deste modo, na linguagem ideal capaz de criar uma estranheza que fosse ao encontro do ambiente rudimentar que o trabalho pedia, e passou, a partir daí, a ser o meio preferencial utilizado em futuros trabalhos, como é o caso de *O jardim*, *Com dores parirás os teus filhos*, *And* e *O lugar*.

Como meio autónomo de expressão, isto é, agora também sem a performance como elemento principal de ação, realizei dois trabalhos: *A poda* e *O jogo de matrecos*. Com estes dois exemplos procurei explorar, essencialmente, a qualidade potencial de conteúdos visuais familiares à temática de todo o projeto - a árvore, no caso de *A poda* e, os varões de matraquilhos no caso de *O Jogo de matrecos* -, mas também abordar conteúdos investigados anteriormente. No caso de *A poda*, ao rodar a imagem verticalmente, há uma intenção de que a ação seja feita a partir de cima, do céu,

assentando na ideia de um trabalho do substrato divino que cuida, regenera e redesenha a terra, a partir da ideia da árvore. No caso de *O jogo de matrecos*, são postas em contraste duas ideias fundamentais do comportamento humano: a subtileza e a rudeza, sendo que a primeira se fundamenta na dança entre dois varões de matraquilhos, filmados em plano picado aproximado, em câmara lenta, e a segunda se manifesta em oposição, através do ambiente sonoro retirado de um jogo particular de matraquilhos, onde a linguagem entre os jogadores é grosseira, rude e primária.

Em conclusão, o vídeo que, numa primeira fase, não tinha sido equacionado enquanto ferramenta de trabalho, acabou por revelar-se crucial, e um elemento fundamental de todo o processo criativo, tornando-se muitas vezes meio autónomo de expressão.

## 5. Conclusão

Considerando no meu processo criativo a equação de Borges, da integração dos contrários como elementos constitutivos para atingir o verdadeiro significado do real, verifico que os polos passado/futuro ou, memória/devir, têm uma relevante importância no meu processo individual e subjetivo de apreensão. Esta tensão entre o que vem e o que foi, condiciona inadvertidamente, a percepção de tudo o que me rodeia (inclusive a *leitura* do próprio conceito de Borges) e, por consequência, simultaneamente condiciona e provoca o ato criativo. Esta análise leva-me de imediato à imagem gráfica da linha do tempo, onde o ponto em que me situo agora, tem à sua direita o futuro e, atrás de si, no sentido oposto e na mesma proporção, o passado, ambos impelindo forças na minha direção, tendo como resultado um impulso de criatividade.

No caminho que percorremos em consciência ao longo de um processo de criação, carregamos, sem nos apercebermos, uma mala cheia de memórias, umas vagas outras plenas, recortes e fragmentos do passado, que quase nunca suspeitamos terem relevância até nos *aparecerem* subitamente, como peça fundamental para aquilo que estamos a fazer.

Trabalhar o duplo, e nomeadamente o objeto-marioneta, permite-me voltar ao plano de encantamento que o objeto etnográfico encerra. Explorar uma certa dimensão mística através da disponibilidade na crença do seu *fascínio* e estar mais perto do objeto que é intencionado e tem um propósito, especialmente em momentos de crise, minimiza de certa forma, a incerteza quanto à utilidade da arte que produzo. Não obstante, o afeto intrínseco à maior parte dos objetos que utilizei ou que recriei ao longo do meu projeto, é sem dúvida a razão mais evidente para a sua escolha. Um instrumento de trabalho que era do avô, um tecido antigo ou um galho de árvore do quintal, são parte de uma memória que preciso que permaneça através das peças que vou criando. Mais do que uma homenagem, é uma auto-salvação. Abro este espaço reflexivo à minha existência pela via artística, construindo um canal de comunicação entre o material e o imaterial, para que o tempo e a memória se elevem e perdurem. Apenas o meu tempo e a minha história, porque não faço a apologia do passado. Os pilares da minha memória assentam no confronto com o contemporâneo e é desta forma que a consolido e que caminho em direção a um novo lugar de consciência.

O meu impulso criativo assenta nesta ideia de encantamento, ou de *fascínio* da transcendência das coisas reais, e na convicção de que a poética das coisas faz-nos compreender o real. Que o imediatismo de sentir supera em importância, o ato premeditado da reflexão e pode ser uma fonte inesgotável para a criação. Por isso trabalhei os signos e os duplos que, para além do *fascínio* que exercem através das suas linguagens sintéticas, expressam uma mensagem que é apreendida pelo recetor de uma forma muito imediata. Se tomarmos como exemplo a marioneta, vemos como isso ainda hoje se verifica. Basta um olhar atento sobre o fascínio que ela exerce perante quem a observa, independente da idade que tenha, ou do seu grau de erudição. Tal como num espelho, todos nos vemos refletidos nesses duplos e somos por eles atraídos. Contudo, algumas destas questões trazem consigo a inquietação

inerente à sua vulnerabilidade; o facto de querer estar mais perto do objeto útil tentando penetrar a sua dimensão metafísica, será, no entanto, um ato de vaidade ou um ato de fé? Talvez a resposta não seja de todo importante, mas sim a pergunta, que será sempre o motor do ato criativo.

Procurei ainda no meu trabalho de projeto abordar questões em torno da *mulher e o sagrado*, tendo vindo estas a manifestar-se de forma mais premente a partir da descoberta do trabalho de investigação da arqueóloga Marija Gimbutas e da sua tese da existência de uma sociedade na europa neolítica, com uma religiosidade simbólica assente na ideia da Grande Deusa. O contacto com as imagens e artefactos desta entidade feminina encontrados por Gimbutas, tiveram em mim uma forte influência devolvendo-me inúmeras possibilidades formais de um suposto mundo primordial que eu procurava representar.

Ainda que envolta em grandes controvérsias dentro da comunidade científica, a investigação de Gimbutas veio a revelar-se, uma vez mais, um fenómeno afetivo que posso incluir na categoria da *Poética das Coisas*, por exercer em mim maior fascínio a poesia de uma suposta verdade, do que a verdade em si mesma. Tal como me interessou mais a poesia inerente à descrição hipotética da criação do mundo no meu primeiro trabalho, do que a realidade científica da cosmologia.

Este foi um percurso de uma enorme aprendizagem pessoal e artística. O desafio a que me propus de voltar à academia depois de tantos anos, foi superado e anulou os receios iniciais de um possível desajuste quanto à linguagem artística que trazia e quanto ao facto de poder estar a adentrar num tempo que já não era meu. Mas o tempo não pertence a ninguém e ninguém tem poder sobre ele. E por isso rapidamente concluí que a forma como por ele passamos só depende do ímpeto de o viver.

Exatamente durante o período em que concluo este texto, abate-se sobre o mundo uma pandemia que o fez parar quase por completo. Milhares de pessoas morrem em todos os continentes vítimas de um novo vírus que se espalha rapidamente, obrigando todos os outros a continuar a vida na medida do que é possível, em estado de comoção aflitiva, e tentando escapar ilesos. E ainda que a vida continue e o mundo se apresente numa espécie de suspensão letárgica intermitente, estamos a assistir lentamente ao fim agonizante de algo que nem sabemos bem o que é. Resta-me o consolo das palavras de Artaud quando afirma que:

Acima de tudo precisamos viver e acreditar no que nos faz viver e em que alguma coisa nos faz viver – e aquilo que sai do interior misterioso de nós mesmos não deve perpetuamente voltar sobre nós mesmos numa preocupação grosseiramente digestiva.  
(Artaud, 2005: 3)

Atravessamos tempos suspensos, como marionetas. Tempos de interrogações quanto ao futuro da humanidade, restando apenas a certeza de que mudanças bruscas estão para chegar e, que o quer que aconteça, a arte terá sempre o seu lugar de questionamento e de afirmação perante o mundo. Porque os tempos não são de ninguém, mas a memória é.

## **Bibliografia:**

Amaral, A. M. (2001). O ator e os seus duplos; máscaras, bonecos e objetos. São Paulo: Editora Senac.

Arnoldi, M. J. (2004). Criação, imaginação e conhecimento nas máscaras e marionetas do Mali, Sogobó – Máscaras e marionetas no Mali. Lisboa: Museu Nacional de Etnologia.

Borges, Jorge Luís (1999). Obras Completas, Volume I - Aleph – O Aleph. Rio de Janeiro: Editora Globo S. A.

Blumenthal, E. (2005). Puppetry and puppets. Londres: Thames & Hudson.

Blumenthal, E. (2005). Puppetry and puppets: an illustrated world survey. Londres: Thames and Hudson.

Brito, J. P. (1995). No tempo da descoberta de um escultor. Onde mora o Franklin? Um escultor do acaso. Lisboa: Museu de Etnologia.

Burket, W. (2001). A criação do sagrado. Lisboa: Edições 70.

Chadwick, W. (1996). Woman, art and society. Londres: Thames and Hudson.

Deleuze, G. (1988). A dobra: Leibniz e o barroco. São Paulo: Papirus.

Delumeau, J. (1994). Uma história do Paraíso. Lisboa: Terramar.

Dias, F. (2001). Arte e antropologia no século XX: modos de relação – Etnográfica, Vol V (1).

Dias, F. (1989). Arte primitiva-Arte moderna, encontros e desencontros, Antropologia Portuguesa, 7.

Dias, F. (1991-92). Rito e mistério: os objectos e a sua eficácia. Lisboa: Antropologia Portuguesa, 9-10.

Eliade, Mircea (2008). Tratado de história das religiões. São Paulo: Martins Fontes.

Eliade, M. (1992). Mito e realidade. São Paulo: Editora Perspectiva.

Eliade, M. (1979). Imagens e símbolos. Lisboa: Editora Arcádia.

Ferreira, V. (1994). Aparição. Venda Nova: Bertrand Editora.

Fischer-Lichte, E. (2019). Estética do performativo. Lisboa: Orfeu negro.

Gimbutas, M. (1996). El lenguaje de la diosa. Oviedo: GEA.

Goldberg, R. (2012). A arte da performance. Lisboa: Orfeu negro.

Hunt, L. (2011). From performer to Petrushka: A decade of Alexandra Exter's work in theater and film - Georgia State University.

Leal, J. (2002). "Metamorfoses da arte popular: Joaquim Vasconcelos, Vergílio Correia e Ernesto de Sousa", *Etnográfica*, Vol. VI, nº2.

Markale, J. (2000). *A grande deusa*. Lisboa: Instituto Piaget.

Murdock, M. (2016). *The goddess and Marija Gimbutas*. Atlanta: C.G. Jung Society of Atlanta.

Oliveira, J. P. (2000). *Máscaras: objetos étnicos ou recriação cultural? Os índios Nós*. Lisboa: Museu Nacional de Etnologia

Passos, A. (1999). *Bonecos de Santo Aleixo : a sua (im)possível história : as marionetas em Portugal nos séculos XVI a XVIII e a sua influência nos Títeres alentejanos*. Évora: Centro Dramático de Évora.

Richter, H. (1993). *Dada e antiarte*. São Paulo: Martins Fontes.

Saldanha, N. (2008). *Arte popular, Arte Erudita e Multiculturalidade. Influências, Confluências e Transculturalidade na Arte Portuguesa*. Portugal Intercultural: Razão e Projecto, v.III. Lisboa: CEPCEP/ACIDI.

Pinto dos Santos, M. (2007). *Vanguarda & Outras Loas – Percorso Teórico de Ernesto de Sousa*. Lisboa: Assírio & Alvim.

Pontes, M. do R. (1998). "A árvore, um arquétipo da verticalidade", *Línguas e literaturas*, Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Porto: FLUP.

Richard, J. (2016). *Les poupées de Marie Vassiliev (1884-1957): Entre utopie et dystopie, les déploiements de l'effigie dans l'art expérimental des avant-gardes historiques – Université du Québec à Montréal*.

Sarduy, Severo (1989). *Barroco*. Lisboa: Vega Universidade.

Sardenberg, C. M. B. (1999). *Um diálogo possível entre Margaret Mead e Simone de Beauvoir – Trabalho apresentado originalmente ao V Simpósio Baiano de Pesquisadoras (es) Sobre Mulheres e Relações de Gênero*. Salvador: NEIM/UFBA.

Schopenhauer, A. (2004). *A arte de lidar com as mulheres*, Introdução e notas de Franco Volpi. São Paulo: Martins Fontes.

Tavares, A. A. (1995). *As civilizações pré-clássicas*. Lisboa: Editorial Estampa.

Valverde, P. (1998). *Carlos Magno e artes da morte, estudo sobre o Tchiloli na ilha de São Tomé*. *Etnográfica*, vol. II (2)

Vernant, J. P. (1993). *Figuras, Ídolos e máscaras*. Lisboa: Teorema.

Wolfflin, H. (1989). Conceitos Fundamentais da História da Arte. São Paulo: Martins Fontes.

**Web:**

Verdú, V. El Neo Barroco. Consultado em 2019, fevereiro 7. Disponível em [https://elpais.com/diario/1990/06/02/cultura/644277611\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1990/06/02/cultura/644277611_850215.html)

Centro de Estudos Multidisciplinares Ernesto de Sousa. Consultado em 2020, março 30. Disponível em <https://www.ernestodesousa.com/>

Faria, N. Discurso / Disparate / Dispositivo (Apontamentos e Apropriações em Torno do Trabalho de Ernesto de Sousa sobre a Arte Ingénua) Consultado em 2020, julho 17. Disponível em <https://www.ernestodesousa.com/bibliografia/discurso-disparate-dispositivo-apontamentos-e-apropriacoes-em-torno-do-trabalho-de-ernesto-de-sousa-sobre-a-arte-ingenua>

Jozef, B. A estética borgiana. Consultado em 2019, abril 9. Disponível em <http://www.ihuonline.unisinos.br/media/pdf/IHUOnlineEdicao193.pdf>

Messenger, Annette. Consultado em 2020, abril 30. Disponível em <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/471>

Vicente, F. L. A historiadora da arte feminista que fez perguntas diferentes. Consultado em 2019, maio 14. Disponível em <https://www.publico.pt/2017/11/05/culturaipsilon/noticia/a-historiadora-da-arte-feminista-que-fez-perguntas-diferentes-1791387>

**Documentários:**

Leeson, L. H. (realizador). (2010). *W.A.R. - Women Art Revolution*. Consultado em 2019, abril 20. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=C1yMM7T5H6U>

## Imagens:

Fig. 1 - Natacha Costa Pereira, *Ábaco* (2019). (p. 13)

Fig. 2 - Natacha Costa Pereira, *Árvore: O desenho como experiência singular de compreensão de um mundo* (2018). (p.14)

Fig. 3 - Natacha Costa Pereira, *o Lugar* (2019). (p.16)

Fig. 4 - Natacha Costa Pereira, *o Jardim* (2019). (p.16)

Fig. 5 - Natacha Costa Pereira, *And* (2019). (p.16)

Fig. 6 - Natacha Costa Pereira, *Recriação de máscara Tchiloli* (2019) (p.27)

Fig. 7 - Natacha Costa Pereira, *Lencinhos de chorar* (2020) (p.32)

Fig. 8 - Natacha Costa Pereira, *Lencinhos de chorar* (2020) (p.32)

Fig. 9 - Natacha Costa Pereira, *Bonecas de amar* (2020) (p.32)

Fig. 10 - Natacha Costa Pereira, *Oso do mesmo oso* (2020) (p.37)

Fig. 11 - Retrato-Marionetas de Marie Vassilieff (p.43)

Fig. 12 - Marionetas de Sophie Taeuber (p.44)

Fig. 13 - Marionetas de Alexandra Exter (p.45)

Fig. 14 - Natacha Costa Pereira, *Marionetas A criação do mundo* (2018) (p.50)

Fig. 15 - Natacha Costa Pereira, *Marionetas Oso do mesmo oso* (2020) (p.51)

Fig. 16 - Natacha Costa Pereira e Gil Ferrão, *Play* (2019) (p.53)

## Breve Glossário

**Barraca** | Nome utilizado para definir a estrutura onde se apresenta o teatro Dom Roberto.

**Boneco** | Nome utilizado em Portugal para definir as marionetas ou objetos animados.

**Bonecreiro** | Pessoa que manipula marionetas.

**Fantoches** | Nome utilizado em Portugal para definir as marionetas da técnica de luva.

**Guarita** | Nome utilizado até meados de 1970 para definir a estrutura utilizada para a apresentação do teatro Dom Roberto (ver *Barraca*).

**Marionetista** | Nome genérico dado ao manipulador de bonecos ou fantoches.

**Marioneta** | Nome utilizado para definir um boneco articulado. Em Portugal é utilizado para definir todos os tipos de bonecos. Exemplo: marioneta de fios, marioneta de luva, marioneta de vara. Vulgarmente utilizado em todo o mundo para definir uma marioneta da técnica de fios.

**Palheta** | Objeto que se coloca dentro da boca, utilizado pelos marionetistas do teatro tradicional de marionetas de Portugal e da Europa ocidental para amplificar e caracterizar a voz da personagem principal. Em Portugal é utilizado para a voz de todas as personagens no teatro Dom Roberto.

**Pavilhão de feira** | Teatros construídos de lona e chapa, onde se realizavam espetáculos utilizando marionetas de diferentes técnicas, normalmente em feiras.

**Rotina** | Nome dado pelos marionetistas a sequências de movimentos que todos os executantes conhecem, como por exemplo: a rotina de aparecer por de trás de uma personagem bater-lhe com um pau e desaparecer sem ser visto pela vítima.

**Roberto** | Nome da personagem principal do teatro tradicional de marionetas português denominado teatro Dom Roberto.

**Repertório** | conjunto de títulos que um marionetista ou ator costuma apresentar em cena.

**Retábulo** | Nome utilizado no teatro de marionetas, sobretudo no tradicional, para definir a estrutura onde se apresenta a peça.