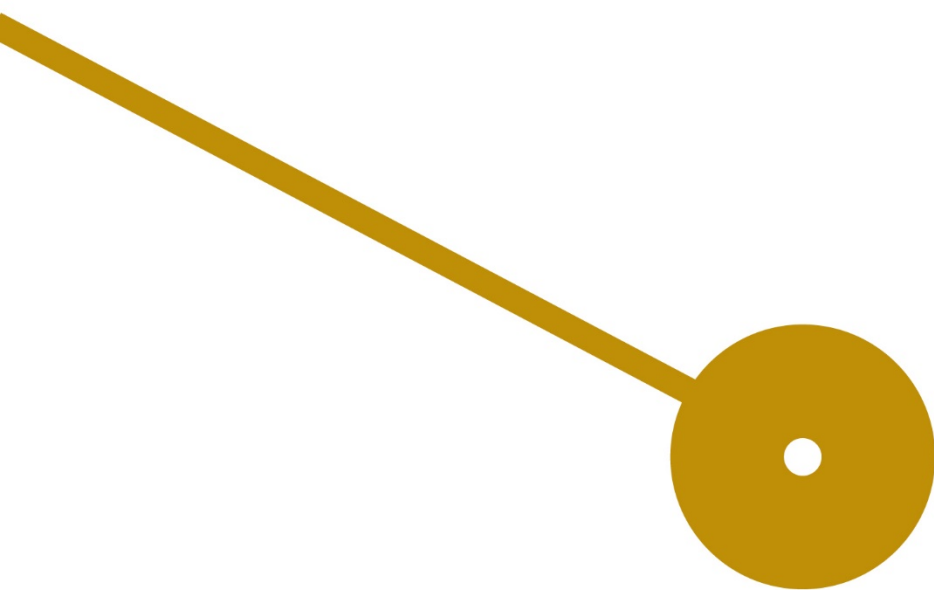


# GESTOS TÊXTEIS PARA UMA LINGUAGEM TÁCTIL NO FIGURINO

Carolina Oliveira Marques de Sousa

10/2018





# GESTOS TÊXTEIS PARA UMA LINGUAGEM TÁCTIL NO FIGURINO

Carolina Oliveira Marques de Sousa

Projeto apresentado à Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cénicas, especialização em Figurino.

Professora Orientadora  
Dra. Manuela Bronze

10/**2018**

Para o Nuno e para o David.

## **Agradecimentos**

Aos docentes e colegas de mestrado, que me acompanharam e me ajudaram a fundamentar e amadurecer este projeto.

Especial agradecimento, pela inspiração, partilha e encorajamento, nos momentos difíceis, à minha orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Manuela Bronze.

A minha amiga e colega, Susete Rebelo, que ao longo desta jornada me incentivou na realização deste projeto.

Ainda à Direção do Teatro do Bolhão pela confiança, pelas experiências profissionais que me proporcionaram e pelo contributo fundamental para o meu crescimento enquanto figurinista.

Acima de tudo aos meus pais que sempre me incentivaram a seguir os meus sonhos, abdicando de tudo em prol da minha formação académica.

À minha família que teve a paciência de suportar a minha ausência e minhas “longa(s) jornada(s) noite a dentro.”

## Resumo

O texto, as referências, a fusão e resignificação de materiais, a própria confecção para a concretização das estruturas vestimentares e a performance, todos eles, suportados por um processo tanto de pesquisa como de criação, constituem o todo deste Trabalho Final. O estudo debruça-se sobre diferentes morfologias têxteis, procurando enfatizar significantes estéticos na relação da matéria com a percepção tátil. As experiências a nível têxtil possibilitaram articular um determinado vocabulário com a incorporação de gestos relevantes na consolidação do discurso empregado no objeto de vestir e na performance. Aproximando-se à teatralidade do ritual, este projeto consubstancia-se a partir de dois vectores fundamentais: a série *Vivian Girls* (1984) da pintora Paula Rego, pela sua proximidade com as narrativas do bestiário e o conto *A Bao A Qu* (1967) de Jorge Luís Borges, onde se encontrou o pretexto para pensar a comunicação sensorial do figurino com o espectador.

Através da análise e interpretação do referido conto estabeleceram-se coordenadas de pensamento que possibilitaram analogias entre os figurinos e os estados da personagem.

O trabalho divide-se então em dois momentos: uma pesquisa teórico-prática sobre diferentes formas de trabalhar a volumetria na superfície têxtil e a elaboração de uma proposta de guarda-roupa materializada num figurino cénico.

## Palavras-chave

Figurino; Têxtil; Artesanal; Háptico; Bestiário; Teatralidade;

**Abstract**

The text, the references, the fusion and reinterpretation of the materials, even the making of the wearable structures and the performance, were all supported by a process of research and creation that constitute the whole of this Final Work. The study focuses on different textile morphologies, hoping to emphasise aesthetic meaning in the relation between matter and tactile perception. The textile experiments enabled a certain vocabulary to be incorporated, with relevant gestures, in the consolidation of the performance and the wearable object's speech. Approaching the theatrics of a ritual, two fundamental vectors helped this project take shape: the series of paintings entitled *Vivian Girls* (1984) by Paula Rego, by their intimacy with bestial tales; and the tale *A Bao A Qu* (1967) by Jorge Luís Borges, which inspired the costume's sensory communication with the spectator. Thought coordinates were established through the analysis and interpretation of this tale, allowing analogies to be made between the costumes and the different states of the character. Therefore, the work is divided in two moments: a theoretical-practical research exploring the different ways of working the volumetry of textile surfaces and the preparation of a wardrobe proposal materialised in the form of a stage costume.

**Keywords**

Costume; Textile; Craft; Haptic; Bestiary; Theatricality;

# ÍNDICE

## INTRODUÇÃO

<b>1. DISCURSOS SENSORIAIS</b> .....	6
1.1 Os gestos primordiais da epiderme roupa .....	6
1.2 Os discursos tecidos entre o figurino e a veste ritual .....	9
1.3 Tacteando os sentidos .....	13
1.4 O potencial háptico do figurino .....	18
1.5 Figurinos: máscaras corporais nos rituais contemporâneos ...	22
1.6 Referências artísticas na abordagem sensorial do têxtil .....	26
<b>2. METODOLOGIA DO PROJETO</b> .....	32
2.1 A identidade do Material .....	33
2.2 Têxteis indexais e Sensibilidade Táctil .....	37
2.3 <i>A Bao a Qu</i> : o conto .....	42
2.4 A cadência cíclica em <i>A Bao A Qu</i> .....	47
2.5 Trajetória do processo .....	51
2.6 Apresentação do projeto .....	56
<b>3. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	58
<b>4. BIBLIOGRAFIA</b> .....	60

## ANEXOS

- I.Dossier de pesquisa e processo de criação: *Ponto de Partida*
- II.Compilação dos Resultados das Formações
- III.Compilação das Entrevistas
- IV.Fotografias de Cena de Sílvia Vieira

ESMAE

**ESCOLA  
SUPERIOR  
DE MÚSICA  
E ARTES  
DO ESPETÁCULO**

POLITÉCNICO  
DO PORTO

**P. PORTO**

“O figurino é uma segunda pele, é tudo aquilo que é criado sobre o corpo de um intérprete, o que tapa ou destapa, o maquilha, calça ou penteia [...] para reconhecer a personagem e o universo do autor.”  
(Castro, 2010, p.13)

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho, na modalidade Projeto, materializa o processo de investigação e criação do trabalho final do Mestrado em Artes Cénicas, na especialização Figurino. Aqui se pretende indagar como a superfície têxtil tratada e manipulada, aplicada a uma estrutura vestimentar, pode incitar o sentido háptico. O projeto enraíza-se na necessidade de perspectivar o têxtil como uma linguagem exploratória, que desafie a sua percepção tradicional e a comunicação sensorial do figurino com o espectador.

O signo vestimentar é constituído por várias unidades significantes. Se considerarmos o objeto/roupa, o código concreto deste sistema, constatamos que “A materialidade, muitas vezes, vem a ser um componente importante na edificação do sentido e, por isso, não pode ser desconsiderada.” (Castilho & Martins, 2005, p.64)

Atendendo à visão dos autores acima, podemos dizer que os detalhes da matéria têxtil constituem-se como um plano de expressão que conduz a uma espécie de conteúdo “falado” pelo vestuário. Estes fazem parte do que Castilho chama a forma “plástica do traje”, que se estrutura por meio dos elementos mínimos combinados, presentificando a composição visual, pois “É o [...] arranjo de pontos, formas, linhas, direções, cores, volumes e texturas, que nos permitem estabelecer uma leitura do produto” (p.142). Conclui-se então, que o vestuário se manifesta através de valores diversos na sua composição plástica e na sua relação íntima com a matéria-prima.

Para Boucher (1987, citado por Viana, 2011), “se admitirmos que vestir tem a ver com cobrir o corpo de alguém, e o traje com a escolha de uma forma particular de roupa para um uso particular, é possível então deduzir que [...] a manufatura de têxteis mostra que o traje reflete fatores sociais como crenças religiosas, mágica, estética, status pessoal, o desejo de ser diferenciado ou de emular seu semelhante.” Em suma, os componentes que constituem o vestuário, nomeadamente os tecidos, são veículos de mensagens não-verbais, ligados à identidade de diferentes grupos e períodos históricos — são signos que devem ser sentidos pelo espectador para que haja comunicação.

Os processos e materiais têxteis guardam narrativas inseparáveis do comportamento humano, nomeadamente memórias, e os gestos a eles associados podem servir o entendimento das relações humanas e do seu próprio pensamento.

Neste sentido surge, neste projecto, a vontade de explorar as impressões sensoriais têxteis enquanto uma evocação da relação do homem com seus rituais primitivos e tradicionais. Assim as diversas narrativas que se prendem com os bestiários e os rituais, convocam o conceito de teatralidade, evocam o mundo dos sonhos e figuram criaturas que estabelecem uma conectividade entre a vida e a morte, exteriorizando emoções que fazem parte da memória coletiva.

O vestuário e o teatro descendem de um passado religioso, místico e mágico relacionado com o ritual e com a devoção. A sacralização do ritual contempla determinadas práticas, que implicam vestes específicas (ritualísticas) indispensáveis; são estes os disfarces (objeto ou vestuário mágico) que canalizam a energia e o estado da alma. Assim como o vestuário do ritual, o vestuário de cena possui uma enorme carga simbólica – “concentra o poder da imaginação, emoção e movimento dentro da criação.” (Cunningham, 1984, p. 1). O homem primitivo era, também, uma criatura dada às práticas lúdicas. Desde o início foi um imitador, trazendo dentro de si uma incontida ânsia de "ser outro". O figurino (ou disfarce) era essencial para a encenação desta prática já que, sem ele, não havia a transmutação do corpo físico do ator em personagem. Como afirmou a figurinista Edith Head “o figurino é o resultado do cruzamento entre magia e camuflagem”, ou seja, é um vestuário simbolicamente construído, que transfigura a imagem do ator em um personagem. (citado por Costa, 2002). Holt (2001) sublinha a importância do figurino, afirmando que quando os atores entram em cena, mesmo antes de falarem, já o público terá apreendido uma boa quantidade de informação. De acordo com o autor, o figurino assessora o ator por ser uma espécie de disfarce e a imagem toda é composta de sinais aos quais os espectadores reagirão. Como afirmaram, ainda, Girard & Ouellet (1980), dentro do conjunto do espetáculo, o figurino é essencial para o espectador na medida em que complementa e guia a sua compreensão.

Este projeto centra-se, assim, no potencial plástico da matéria têxtil, que compreende um universo de texturas, volumetrias e cores capazes de interpelar o espectador, levando-o a querer tocar, a sentir, mas também a rememorar os gestos e os ritmos que entranham os seus momentos de culto com o mistério do mundo. A teatralidade inerente aos rituais mágicos e primitivos (atos performativos que podem ser considerados os embriões das manifestações para-teatrais), convoca a interação do espectador com o sujeito ou objeto,

através do olhar. Através da materialidade das estruturas vestimentares, pretende-se não só invocar a semiótica transcendental dos rituais, mas também adensar a ambiguidade entre o natural e o artificial e entre o germinado e o construído, que metaforizam a relação do homem com a natureza e com os seus ciclos de vida.

É na criação de um guarda-roupa cénico para uma criatura do bestiário popular, *A Bao a Qu*, um conto da obra *O livro dos Seres Imaginários* de Jorge Luís Borges, que irá consubstanciar-se a relação entre a matéria têxtil e o olhar táctil do espectador.

O interesse em ressaltar detalhes sobre o tecido, habitualmente, imperceptíveis em palco, levaram a pensar o figurino mantendo a escala do corpo humano face ao tratamento da sua pele, tanto a nível de volumetria como da cor, da composição e da textura.

## 1. DISCURSOS SENSORIAIS

“O corpo humano é um espelho onde se reflecte o mundo e a sua história. Cada civilização e cultura encontra sua maneira própria de ornamentar e celebrar sua forma humana. Além de proteger-se e encobrir-se, há a necessidade intrínseca e hierárquica do próprio corpo em se adornar, transformar, camuflar, seduzir, encontrados em nossas primitivas culturas, ligados aos vários estágios evolutivos do homem e suas expressões étnicas.”

(Catálogo da Exposição: Museu Calouste Gulbenkian, 1990, p.13)

## OS GESTOS PRIMORDIAIS DA EPIDERME DA ROUPA

“O Vivemos num contexto têxtil: falamos em roupa e não podemos deixar de pensar na sua relação íntima entre o corpo e os tecidos envolventes. Estamos, também, rodeados por objectos, geralmente compostos por conjuntos de fibras têxteis.

Através das representações e símbolos visuais têxteis, constroem-se relações de sentido e significado. Presentes no nosso corpo e na nossa casa, são os suportes sobre os quais inscrevemos narrativas emocionais e simbólicas. As matérias têxteis são a primeira voz das roupas – são signos visíveis e identitários, que interagem com o mundo exterior, antes mesmo de serem manipuladas para uma confecção específica.

Nesta perspectiva, podemos considerar os tecidos como a epiderme do vestuário.

Basicamente, a epiderme (do grego epi+derme; em cima da pele) é a camada mais superficial da pele, ou seja, a que está diretamente em contato com o exterior. É como um indumento que reveste e protege os ossos, os músculos e as vísceras e que interage com o meio à sua volta, possibilitando a sensação do tato, através das células de Merkel. A epiderme carrega mensagens implícitas relativas a textura, espessura e pigmentação da pele.

Culturalmente e segundo Hundertwasser (1972), o homem possui cinco camadas de pele: a sua epiderme natural, as suas roupas, a sua casa, o meio ambiente onde vive e uma pele planetária, onde todos vivemos. (Restany, 2003, p. 10) Ao definir o vestuário como segunda pele (Tairov, 1974), concluiu-se então que a epiderme corresponderá ao nível primário, o orgânico. Segundo Menezes (2010), a união do corpo com o vestuário estabelece uma nova relação baseada no facto de que a roupa nos recebe, isto é, recebe o nosso cheiro ou o nosso suor e recebe ou oculta, a nossa forma do corpo. É essa nossa segunda pele, o nosso primeiro espaço pessoal de habitação, que modifica a superfície do nosso corpo enquanto é modificada pelo vestuário (pp. 82-100). Os elementos observáveis na superfície do vestuário, nomeadamente, os materiais diferentes e os elementos que o compõem: volume, cor, forma, textura, luminosidade, constituem-se como significantes estéticos da linguagem do vestuário. As linhas e o costurar — podem sugerir associações e aumentar a carga expressiva e simbólica da roupa.

Desde os primórdios da humanidade que o ser humano se enfeita para a realização de diferentes rituais, utilizando elementos provenientes da natureza ou materiais confeccionados a partir dela, como estruturas e acessórios fabricados com ramos, tecidos com fibras de madeira e couros de animais. Os materiais têxteis revestem, assim, o corpo desde os tempos pré-históricos, quando o homem aprendeu a produzir agulhas e linhas para moldar os materiais ao redor do tronco, tratando-os para que não se danificassem. Nas palavras de Sorcinelli (2008), “uma roupa é um emaranhado de pedaços confeccionados juntos para cobrir, enfeitar e valorizar as partes do corpo humano (p.29). Tal como afirma Madalena Brás Teixeira (s.d.), os têxteis estão sempre presentes em qualquer cultura e geografia porque desde a mais alta antiguidade o homem necessitou de se proteger e de se vestir. Segundo a museóloga, o rectângulo têxtil constitui a forma basilar da veste, porque persegue o desenho antropomórfico e filiforme, quer da figura humana, quer da representação da sua sombra projectada no solo [...] ele possui a ductilidade de poder fazer um enrolamento, de serpentear a figura humana, de se enroscar nele e de o abraçar num gesto de amor, de proteção e de carinho materno e fêmeo. (2015, pp. 355-356).

A necessidade de decorar os materiais têxteis também vem dos nossos antepassados. Ao longo da história da humanidade, os registos de indumentárias utilizadas em épocas passadas ficaram ilustrados nas pinturas rupestres, nos murais egípcios, nos vasos gregos e ou nas esculturas greco-romanas. As iluminuras dos manuscritos medievais e as pinturas assinadas por artistas a partir do Renascimento contam-nos detalhes sobre os hábitos de vestir de cada época e sobre a ornamentação das suas superfícies têxteis. Dos enfeites queimados sobre o couro das primeiras vestimentas em pele, aos excessos de debruados no período vitoriano, a manipulação têxtil tem sido característica da história do vestuário e resulta do desejo de individualizar as roupas. Significa isto que qualquer olhar sobre o vestuário implica sempre um olhar sobre a sua matéria-prima, pois a superfície da indumentária é guardiã de significados expressos em cores, texturas, volumes, comportamentos e ritmos. Os seus procedimentos de fabricação, materiais, desenhos e decoração, transmitem uma concepção estética e portanto um sistema de pensamento.

“Tecer é elaborar o texto da vida na urdidura do tempo, com fios que cada pessoa recebe da divindade, do lugar, da família, da história. A soma de todos os textos, de todos os tecidos, constitui a canção da terra, esse rumor que percebemos como soma de todas as vistas, quando percorremos os lugares e escutamos dos lábios das gentes a narração dos seus ritos, das suas tradições orais, das suas crenças, das suas habilidades de artesãos.”

(Puerto, 2017 [Texto/poster de Exposição]. Bragança: Museu do Abade de Baçal)

## OS DISCURSOS TECIDOS ENTRE O FIGURINO E A VESTE RITUAL

O ato de vestir, ou cobrir o corpo, é um ato de comunicação. Ele expressa valores e gostos pessoais, identidades e grupos de pertença. Além da sua função prática, protetora, o vestuário é uma extensão do corpo que assume diferentes papéis na construção das relações sociais do homem; seja ele um traje popular ou um figurino cénico, o vestuário traz consigo uma linguagem simbólica carregada de elementos culturais.

O figurino, vestuário manipulado que serve a uma narrativa e *indica as características socio-psicológicas das personagens* (Crane, 2006, p. 41) — tem a faculdade de expressar as emoções, o status social e o psicológico da personagem. Barthes (2005) faz referência à importância do figurino dentro de uma encenação, destacando que o vestuário de cena aguça o sentido do olhar através das cores, formas e texturas, o que permite às personagens criarem e recriarem realidades alternativas, que auxiliadas por recursos sonoros e dinâmicos ganham vida e forma. O figurino é portanto, mais do que uma roupa, pois ele possui uma bagagem, um repertório, um conjunto de mensagens implícitas visíveis (Bustamante, 2008, citado por Linke, 2013).

Sob o ponto de vista antropológico o vestuário está intrinsecamente ligado à magia e ao ritual. Sabemos que o homem primitivo, em determinadas regiões e culturas, efabulou concepções sobrenaturais para interpretar o mundo, dando origem aos mitos que acabaram por recriar os mais diversos rituais.

Como afirmaram Ghislerd (2001) & Leite (2002), desde os primórdios da encenação, o homem se veste para viver uma personagem. Já, nos rituais pré-históricos, ao usar as peles dos animais capturados e máscaras que representavam seus espíritos, o homem praticava um ato teatral. Ao endossá-los, ele não só ativava a sua força, como também, por um espaço de tempo, incorporava os próprios animais e passava a representá-los. Essa transformação só era possível por meio dessa vestimenta, que tinha poderes mágicos. Sem ela não havia transformação, não existia representação. Huizinga corrobora ao dizer que a diferença e o secretismo do jogo (e da representação teatral) estão claramente manifestas no acto de “se disfarçar” [...] O indivíduo disfarçado ou

mascarado desempenha outro papel, “faz” de outra pessoa. É outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria genuína, a fantasia mística e o terror sagrado, todos se encontram indissociavelmente entrelaçados nesta mimese estranha das máscaras e dos disfarces (Huizinga, 2003, p.29)

Valerá então a pena retermos a ideia de que, o vestuário auxilia à incorporação de “entidades” dentro do círculo ritual e mais tarde, de personagens. Neste âmbito nasceram as raízes do vestuário enquanto figurino.

Era aos disfarces que se atribuía o poder dos mágicos, tendo por fim estabelecer uma fusão de essência, uma espécie de comunhão mística entre eles e as potências sobre as quais pretendiam agir.

Quando pratica uma cerimónia de fecundação do campo, o primitivo está convencido de que o seu próprio ser actua nesta fecundação fundido no poder invisível que invoca. O mesmo se sucede na magia da caça, nas práticas funerárias ou em quaisquer outras ligadas às suas crenças. Como não estabelece qualquer demarcação entre o homem, o animal, o vegetal, o corpo inorgânico, atribui o mesmo grau de vida a tudo o que o rodeia, rochedos, o Sol, a Lua, as árvores, os animais, [...] possuem, como os homens, o dom da palavra, o poder de fazer bem ou mal [...] (Lamas, 2000, pp.15-17).

Esta sequência de atos cerimoniais que se completam e funcionam organicamente, empresta uma identidade aos comportamentos humanos. A consciência da magia e a busca da sua canalização para um contacto com estas forças transcendentais, atribui ao objeto ou ao vestuário uma carga simbólica de continuidade. Na parte está o todo. O ritual ao deus das metamorfoses serviu-se da máscara como um objeto mágico que canaliza a energia e o estado da alma, tal como afirmou Satanislavski, “é a máscara que esconde o indivíduo-ator. Protegido por ela, pode despir a alma até o último, o mais íntimo detalhe.” (1983, p. 53).

Os rituais podem ser esteticamente diferentes em cada país, mas por trás deles o conceito é o mesmo, a mesma necessidade de oração pela fertilidade e dispersão do mal. Huizinga (2003) conclui que o ritual primitivo, ou melhor arcaico, é, portanto, um jogo sagrado, indispensável ao bem estar da comunidade [...] (p.41).

Quando passamos [...] à consideração dos numerosos rituais estranhos das tribos primitivas e das grandes civilizações do passado, cujo o relato chega até nós, torna-se claro que o propósito e o efeito real desses rituais consistia em levar as pessoas a cruzarem difíceis limiares de transformação, que requerem uma mudança de padrões, não apenas da vida consciente, como da inconsciente [...] A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito a avançar [...] (Campell, s.d., p. 5)

O vestuário e os adornos usados até hoje, em ritos de guerra, fertilidade e celebração são exemplos da fusão do vestuário no plano do sagrado e do profano. Nas cerimónias religiosas ou místicas, as vestimentas dos participantes cumprem o papel de fio condutor por onde passa o transcendente. São atividades em comunhão com o cultivo da terra e com os momentos especiais da vida dos indivíduos: o nascimento, o casamento e a morte. Será importante entender o vestuário como um gesto tecido — tal como acontece com o figurino — e perceber que a superfície da roupa é uma interface valiosa na linguagem do vestuário. Através do têxtil conectam-se significados que derivam da sua natureza ancestral, da sua funcionalidade e do seu aspeto. Elementos particulares como a composição, o comportamento dos fios, os tipos de estruturas têxteis, as cores, os motivos e os acabamentos são passíveis de serem manipulados para a criação de diferentes discursos artísticos.

“É através da experiência háptica que nos sentimos engajados no mundo, e é através do afeto que o mundo e seus objetos nos tocam”

(Paterson, 2007, p.101)

## TATEANDO OS SENTIDOS

Segundo Ackerman (1990), não é possível compreender o mundo sem primeiro o detectar através do sistema de radar dos nossos sentidos. Os sentidos não se limitam a interpretar a vida através de actos esclarecedores, ousados ou subtis, mas decompõem a realidade em partes significativas que depois voltam a encaixar, formando um padrão com um significado. (p. 4-7)

Só é possível sabermos da existência de um objecto – só podemos provar que ele lá está – porque podemos vê-lo, ouvi-lo, tomar-lhe o sabor, cheira-lo ou tocar-lhe. Ignorávamos a presença dos outros – e, na verdade, qualquer outra coisa que nos rodeasse – se não fossem os nossos sentidos. (Clark et al., 1989, p. 253)

Como afirmou Gimeno, o cérebro é cego, surdo, mudo e insensível. O cérebro não é capaz de sentir, reagir e pensar normalmente se encontrar um vazio sensorial. (Gimeno, 1986, citado por Pereda, 2002). A mente é um conjunto de funções, e a riqueza de estímulos e respostas sensoriais beneficia a aprendizagem em geral e a inteligência em particular.

Segundo Pereda (2002), as sensações são a fonte principal do nosso conhecimento acerca do mundo exterior, canais básicos pelos quais a informação chega ao nosso cérebro. A informação sensorial é absolutamente importante para o desenvolvimento das funções mentais, porque a actividade cerebral depende essencialmente de estímulos sensoriais, não só ao nascer, mas durante toda a vida. Através dos nossos órgãos sensoriais recebemos as sensações, que se convertem assim no fundamento do conhecimento, através da experientiação do mundo.

Anatomicamente, entendemos por sentidos as funções mediante as quais o homem e os animais recebem as impressões dos objectos exteriores, por meio dos órgãos de relação. Como sabemos, o ser humano possui cinco sentidos primários.

E os órgãos que estão associados aos sentidos são: os olhos (visão), os ouvidos (audição), a língua (paladar) e o nariz (olfato), que se agrupam sob o título de sentidos

especiais. O tato não é um órgão especial, mas sim um geral, isto porque as extremidades nervosas que nos proporcionam a sensação de tato encontram-se dispersas por toda a superfície do corpo humano (Asimov, 2002).

Por isso o tato é um meio primário e fundamental de comunicação que assegura a existência de um universo exterior, dando início a um sistema de trocas sociais e afetivas.

Mais do que as restantes modalidades sensoriais, a percepção tátil e háptica fornecem-nos as sensações mais imediatas de estar no mundo desde os primeiros dias de vida. Desde cedo, através do maior órgão que o corpo humano possui – a pele, o recém-nascido identifica um eu interior e um eu exterior; e esse órgão não só confere a instância de separação do sujeito como se revela importante na sua transição para com o mundo. (Winnicott, 1986)

Segundo António M. Rodrigues (2007), se é neste órgão tátil que se inicia a história do novo ser, em todo o seu percurso de vida, os sujeitos se socorrerão dele para “se meterem na pele de outros” (socializando-se), ou para “salvarem a sua própria pele” (construírem identidades); toda a história da pele acabará por se transformar também na história dos sujeitos até à perda das suas qualidades vitais. Ele conclui que, numa outra dimensão podemos dizer que o tato é a modalidade sensorial do material e do materializável no quotidiano dos sujeitos.

O antropólogo afirma ainda que, pelo tato, sujeito e objeto tornam-se um fenómeno em presença, um e outro suportam a sua existência no mundo, real ou construído.

Para Berger (2004) “Somente vemos aquilo que olhamos. Ver é um ato voluntário. Como resultado disso, aquilo que vemos fica ao nosso alcance – embora não necessariamente ao alcance da nossa mão. Tocar nalguma coisa é situarmo-nos em relação a ela.” (p.10). Estabelecendo-se um cruzamento entre os autores referidos, podemos concluir que há uma relação de conectividade primordial entre o olhar tátil e o objeto, que infere uma presença ativa do indivíduo e transforma o olhar abstrato em participativo. Portanto, “a experiência háptica promove o engajamento e a sensação de estar no mundo” (Paterson, 2007, p. 101).

Etimologicamente, háptico quer dizer “entrar em contacto com”. Supõe um contacto direto e recíproco com o que rodeia o sujeito, e está geralmente relacionado com o sentido do tato. (Paterson 2007, p.4). Deste modo, a visualidade háptica demanda uma percepção mais íntima do objeto, pois induz o contacto físico com o mesmo.

Na visualidade háptica, [...] os olhos funcionam como órgãos de toque, como uma forma de contacto. Mais do que ser projetado [...] o olhar tende aqui a se aproximar do corpo da imagem, a correr por sua superfície, hesitando e demorando-se sobre inúmeros efeitos de superfície [...] (Filho, 2012, p.78)

Jonas (1954) referiu que o tato é o único sentido, que por ser recíproco não permite que o sujeito seja passivo [...] (p.515). Dentro desta perspectiva, Gumbrecht (1998) denominou como desejo de presença, a vontade do homem contemporâneo para restabelecer um contato mais sensível e corporalizado com os objetos e com as imagens em si mesmas. Podemos afirmar então que, a visualidade háptica possui a faculdade de restabelecer formas de comunicação mais corporais, onde podemos experimentar a própria presença das coisas, a materialidade dos objetos e o poder das suas mensagens ocultas.

Contudo, Laura Marks (2000) mostrou que sensações táteis podem ser transmitidas visualmente mesmo quando o toque não acontece. Isso quer dizer que caso o toque não aconteça, podemos ainda assim falar em sensações hápticas, ou seja, “os olhos em si funcionam como órgãos do tato” (p. 62).

A percepção tátil pode ser explorada através da interatividade ou do estímulo visual. No primeiro caso, o indivíduo é convidado a explorar um objeto através do toque e de outras sensações que podem ser provocadas diretamente sobre sua pele. No segundo caso, o estímulo visual provoca sensações hápticas, como por exemplo através de texturas.

A visualidade háptica distingue-se da visualidade óptica, a qual vê as coisas com uma distância suficiente para percebê-las como formas distantes num espaço com profundidade: em outras palavras, a forma como normalmente concebemos a visão. A visualidade óptica depende da separação entre o sujeito que observa e o objeto. O olhar háptico tende mais a se mover sobre a superfície do seu objeto do que cair em uma profundidade ilusionística, mais a discernir a textura do que distinguir as coisas. (Marks, 2000, p.162)

O sentido háptico é, portanto, uma extensão do sentido do tato. Desse modo, o háptico pode tanto estar ligado ao tato como a experiências visuais que estimulem sensações táteis.

O historiador de arte Alois Riegl, (1858-1905) que iniciou a sua carreira como diretor do Museu de Arte e Indústria de Viena no departamento têxtil, no seu livro *Altorientalische Teppiche* escrito em 1891, distinguiu as funções do sentido do tato e da visão na forma como percebemos os objetos.

Todas as coisas na Natureza possuem forma: isto é, estendem-se nas três dimensões, altura, largura e profundidade. O sentido do tato oferece-nos imediatamente a confirmação deste facto. Paradoxalmente é o sentido da visão que é por excelência a faculdade que nos permite ter a impressão dos objetos fora de nós, que nos dá mais exatamente a noção da tridimensionalidade do que vemos. (Riegl, 2004, p.187)

Riegl define a visualidade háptica como aquela que solicita o espectador não apenas através dos olhos, mas, pelo sentido de proximidade, também ao longo da pele. Ele contrapõe o olhar táctil ao óptico. Enquanto a visualidade óptica depende de uma clara separação entre o sujeito observador e o objeto, requerendo uma distância que dá a ilusão de profundidade; o olhar háptico tende a se mover sobre a superfície dos objetos, permitindo distinguí-los através da sua textura e superfície. Nesse sentido, a experiência do tato é indispensável à compreensão da dimensão completa das coisas. A visualidade háptica difere da visualidade óptica justamente por trazer o observador distante para perto do objeto. Como definiu Branco (2009, citado por Quaresma, 2014), a visualidade háptica “vê o mundo como se lhe tocasse, isto é, de muito perto com um envolvente físico e perceptivo, sem distância clara entre sujeito e objeto da percepção, sem orientações visuais, parecendo existir na superfície da imagem.”

A partir da apresentação destes argumentos, torna-se plausível explorar a comunicação sensorial do figurino com o espectador, através da sua potencialidade háptica.

Embora cada um tenha uma diferente concepção do mundo e das coisas, a sensibilidade, por maior ou menor que seja, é comum a todo o ser humano.

“Como é que escolhemos o nosso material específico, o nosso meio de comunicação? Alguma coisa nos fala, um som, um toque, uma coisa áspera ou macia, apanha-nos e pede para ser trabalhado.”

(Albers, 1965, cit. Por por Hesse, 2006, p. 47)

## O POTENCIAL HÁPTICO DO FIGURINO

Vivemos no mundo do assistir. Enxergamos por imagens, ouvimos por imagens, sentimos o gosto e o odor por imagens. Tocamos e atestamos a realidade à distância.

Dado que, geralmente, se atribui a um plano inferior as experiências sensoriais que podem contribuir para percebermos o mundo de forma mais autêntica, polissémica, transdisciplinar e plena, entendemos que a captação do olhar, na concepção do figurino, não pode ser considerada de forma inocente. A relação entre o perto e o longe influenciam o grau de percepção dos detalhes de um figurino, ou seja, na eficiência da sua mensagem. Caldas (2007) defende que a superfície têxtil é um poderoso território de expressão, que qualifica e dá identidade ao vestuário sendo um mundo mágico e misterioso que é incrementado por intermédio de recursos táteis e visuais – as sensações. Assim as características sensoriais são, muitas vezes, usadas de forma intuitiva, na escolha de um tecido.

A superfície têxtil expressa-se, sobretudo, através da textura e da cor. Segundo Fernández & Roih (2007) é precisamente o hábil contraste de texturas que torna mais intenso o jogo de sensações e confere uma maior capacidade de atracção e originalidade à peça ou ao conjunto de roupa [...] Uma peça de vestuário não é apenas algo visual mas também uma experiência sensorial que deve estimular o sentido do tacto.

Aos fatores tácteis que intervêm na observação de um tecido, dá-se o nome de toque.

De facto, o toque de um tecido é a percepção das sensações de uns elementos por oposição a outros: sensação de macieza e de aspereza; de quente e de frio; de dureza e de moleza; de flexibilidade e de rigidez entre outros. O toque é determinado por vários fatores técnicos que vão desde a natureza das próprias fibras têxteis, até ao método de fabricação [...] (Castro, 1985, p.48)

Para Castro (1990), as qualidades tácteis dos tecidos dependem das fibras têxteis, da estrutura dos tecidos e dos seus acabamentos, sendo também elementos estéticos decisivos na valorização do tecido. “O tecido é um corpo tridimensional flexível. Daí que outras propriedades físicas, como caimento, drapeado, elasticidade e espessura dos

tecidos devam ser consideradas como recursos estéticos na busca da comunicação táctil.” (Castro, 1985,p. 23)

Concluimos que, o aspecto dado pela estrutura do tecido e a natureza das matérias primas têxteis da sua superfície (textura) possuem características visuais próprias que podem transformar-se em gestos determinantes no figurino.

Na concepção de um figurino, torna-se necessário tocar e sentir os tecidos, analisar a sua textura, a cor e o brilho em diversas condições de luminosidade de modo a estimular o sentido do tacto através do olhar do espectador.

O comportamento do tecido sobre a figura depende da sua consistência, rigidez, manuseamento, transparência, suavidade, fluidez ou tendência para enrugar. [...] Se o tecido apresenta uma estrutura dura ou complexa, mostra-se mais encorpado, provoca volume e modifica o perfil exterior do corpo. É preciso estar consciente da natureza estrutural dos diferentes tecidos, saber como responde cada um em determinadas condições (Fernández et. al, 2007).

Para Mendes (s.d.), “as propriedades de toque dos tecidos destinados a vestuário, podem ser avaliadas através de alguns pontos fundamentais: a influência do comprimento da fibra (um fio feito de fibras longas é menos cabeludo e mais regular do que um fabricado com fibras curtas); a influência da estrutura do fio (a produção de fios com maior ou menor torção, pode influenciar nas características de flexibilidade, suavidade, resistência) e a influência da densidade dos fios (o aumento da densidade de fios na teia, aliado à espessura do fio, caracterizará um tecido em termos de flexibilidade, rigidez e espessura) (citado por Ponte, 2011). Podemos, então, perceber os materiais que são mais agradáveis ou desagradáveis ao manuseamento e mais confortáveis ou desconfortáveis sobre o corpo humano.

O figurinista, deve perceber essas reacções sensoriais do material e transformar percepções em linguagens expressivas, através de significantes visuais, que por sua vez, se tornam os portadores de mensagens que serão lidas e interpretadas.

“Não se veste um corpo. Se vestem intenções. A roupa é somente uma interface. Uma conexão entre o meio interior e o exterior. Um avatar que escolhemos.” (Nakao, s.d.)



*Soundsuit*, Nick Cave, Fulton, Missouri, 1959.

## **FIGURINOS: MÁSCARAS CORPORAIS DOS RITUAIS CONTEMPORÂNEOS**

“Não se veste um corpo. Se vestem intenções. Sabemos que o uso de máscaras é transversal em todas as culturas. As máscaras possuem diferentes funções como a religiosa, a artística ou a prática. Culturalmente, as máscaras possuem uma função simbólica; são objetos que não existem isolados e nem sempre as suas funções são aparentemente lúdicas. São símbolos criados pelo homem que revelam a sua forma de pensar e de se relacionar consigo próprio, com os outros e com o mundo; e os fundamentos religiosos são relacionados com a ideia do regresso dos nossos antepassados e da aparição de demónios. As máscaras são, por isso, muito usadas quer em procissões sazonais, quer em representações míticas. Podemos afirmar que a sua origem remonta à representação de cabeças de animais em rituais primitivos. De acordo Carl Jung, as mais interessantes figuras pintadas nas cavernas são as de seres semi-humanos disfarçados em animais. “Um chefe primitivo não se disfarça apenas de animal; (...) ele é o animal. Representa e é o totem animal. [...] A expressão do indivíduo humano desaparece, mas em seu lugar o portador da máscara adquire a dignidade e a beleza (e também a expressão aterradora) de um demônio animal” (1993, pp.236-237). Há uma relação íntima entre o nativo e o seu totem animal, que representa a natureza primitiva e instintiva do homem e onde a ordem social é temporariamente suspensa e a comunicação com forças sobrenaturais fica especialmente ativada.

Apesar das máscaras apresentarem interpretações variadas, consoante os grupos a que pertencem, a grande maioria é associada a espíritos da natureza ou dos antepassados. O portador da máscara abandona temporariamente a sua personalidade própria para assumir as características do espírito encarnado e, tal como nos rituais primitivos, o seu comportamento é impulsivo e instintivo. A função da máscara é portanto, cobrir para revelar. Além disso, a vestimenta que veste o indivíduo e completa a máscara assume-se como um manto de mistério que cria uma conexão da alma com o desconhecido, desempenhando uma função catártica, indispensável na tentativa de compreensão do mistério do mundo. Nesse sentido, podemos classificar essa vestimenta ou manto como um figurino.

As performances com máscaras-corporais acontecem em celebrações de nascimentos, casamentos, rituais de passagem ou funerários. Nestas celebrações, os mascarados saem à rua, disfarçados dos pés à cabeça, para participar nas cerimónias, estimulados pela música e pela dança. Elaboradas e usadas pelos homens, as máscaras-corporais não ganham vida até serem animadas pelo próprio ser humano, criando assim uma conexão entre os mundos ancestral e atual. Elas possuem, normalmente, uma escala de tamanho natural ou superior e têm no seu interior aquele que dá vida aos pedaços de tecidos, barrocamente ornamentados, provocando um efeito caleidoscópico, que fascina e provoca impressões díspares aos espectadores e que vão da rejeição à adoração.

Esta relação de atração e repulsão inerente às máscaras-corporais serviu de referência próxima ao processo de pesquisa para a criação de um figurino onde o tratamento têxtil pretende, sobretudo, valorizar as questões que estimulam os sentidos hápticos, com vista a concretizar algo que se aproxime, na performance, de um ritual com referências primitivas. A conectividade que despertam no público, o medo, o riso e o encanto que provocam nas pessoas, através das formas exóticas das suas figuras híbridas, sublinham a potencialidade da comunicação sensorial do figurino. Alguns exemplos de vestes ritualísticas tradicionais, que refletem de alguma forma, a ideia do vestuário associado a uma função mais expressiva e simbólica.

As máscaras de dança dos povos Cubeo (Colômbia e Brasil), por exemplo, representam os espíritos de animais primordiais, que foram criados pela divindade Kúwai. Essas máscaras de corpo inteiro são usadas para o luto; um ritual de várias semanas, realizado cerca de um ano após a morte do indivíduo. São feitas em tecido e decoradas com pinturas de cobras, representativas do espírito de Ala, uma víbora venenosa. (Anexo I, Figura 1, p.1).

Também a religião do povo Asmat do sudoeste da Nova Guiné, possui este tipo de vestimenta. Quase todos os subgrupos de Asmat, celebram a festa da máscara através de uma série de rituais, que culminam quando os mortos, personificados por indivíduos disfarçados de corpo inteiro, voltam para visitar a comunidade. As máscaras corporais da Papua Nova Guiné são entrelaçadas em vime, à escala humana. (Anexo I, Figura 2, p.1) As vestimentas do vudu, culto animista de origem africana, representam mais do que um sistema de crença, são um modo de vida que inclui arte, cultura, filosofia, dança, música

e medicina. Características da região do Benin, surgem vestidas nas danças, rituais e sacrifícios.

As relações entre vivos e espíritos são a essência do vudu. Para representarem os espíritos ancestrais conselheiros, os membros da comunidade se mascaram e vagueiam pela cidade em trajes coloridos feitos de veludo, seda, damasco e padrões indígenas. Os véus são feitos para evitar a má sorte de ver os olhos dos mascarados da dança. (Anexo I, Figura 3, p.2)

Nos três exemplos, podemos observar que tanto os objetos naturais como os fabricados, são manipulados e conjugados, assumindo uma significação simbólica. O simbolismo destas vestes e a sua engenhosa ornamentação, têm uma força e uma expressão transcendente – a sua exuberância estranha e fascinante impressiona e emociona. Como afirmou Jung, o homem transforma inconscientemente objetos ou formas em símbolos, conferindo-lhes assim enorme importância psicológica [...] (1993: 232)

Nesta perspectiva, a pesquisa do figurino teve implícita uma relação de sedução por estes personagens enigmáticos, sobretudo numa perspectiva estética. Estas figuras reanimam a conexão entre o homem e a natureza e exteriorizam emoções transversais a todo ser humano, através de um objecto, considerado artístico para quem não vive ou partilha a natureza dos seus rituais de origem e aprendeu a reconhecer estas formas como arte. A sua forma, cor e materiais conjugam tensões de luz e de sombra, mistério e magia, beleza e terror, disponibilizando por isto, matéria de pesquisa para os efeitos de distância e proximidade que o figurino pode incitar no espectador.

“Nos têxteis existe uma forte ideia de conexão, ditada pela necessidade de unir partes para construir uma peça. Ou fazer progredir os pontos ou as passagens que, ligados entre si, formam o tecido. O fio é, portanto, um elemento de ligação entre partes. Malha, laço, nó, ponto e costura, são formas de apertar, e de juntar partes. E todas derivam de um significado primordial de ligação e de conectividade de um momento”

(Böhme, 2013, p. 47)

## REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS NA ABORDAGEM SENSORIAL AO TÊXTIL

Sobretudo nas correntes artísticas modernas e contemporâneas, encontramos artistas que usam o têxtil como meio, como técnica ou como recurso para repensar a vida ou criar sinergias entre a arte e a moda.

A partir de 1900, vários artistas se apropriam do vestuário explorando o seu poder provocador. A articulação entre arte e moda foi marcada por diversos tipos de experimentações têxteis, como a aplicação de estampas e padrões nos tecidos. O vestuário tornou-se objeto de reflexão, transformando-se em veículo de sustentação de novos ideais. Das intervenções futuristas de Marinetti e Giacomo Balla, aos plissados do estilista Issey Miyake e às bossas de Kawakubo, o têxtil foi abordado como suporte de novas formas de expressão, tornando-se até um veículo de questionamento face às ideologias que marcaram o século XX.

Uma outra abordagem ao têxtil na Arte é sublinhada a partir dos anos setenta, na I Bienal Internacional de Tapeçaria de Lausanne (1961), onde se criou uma nova categoria de projetos têxteis experimentais e se lançaram as raízes da tapeçaria contemporânea.

Definitivamente fora do contexto ritualístico a que nos referimos anteriormente, os artistas ligados a Lausanne exploraram novos caminhos artísticos nos tecidos e fibras têxteis, combinando materiais e técnicas originais, redefinindo a noção de volume e reinterpretando o seu papel no espaço, enquanto objetos artísticos.

Entre esses objetos artísticos destacaremos os Abakans (1966-75) de Magdalena Abakanowicz — feitos de fibra de sisal tingida. Os Abakans assemelhavam-se a monstros não identificáveis, envoltos em tecido de lona e suspensos do teto. A artista rompeu com a tradição de superfícies planas de tecidos decorativos, pendurando nas paredes as enormes folhas circulares, com uma proposta formal sobre-humana, animalesca e de carácter misterioso.

Nesta mesma década, também os Wearables, Arte Vestível ou Rouparte, revelaram uma outra direção do têxtil, com peças criadas por artistas que defendem o vestuário como uma forma de arte que se materializa através de uma confecção artesanal. Tudo isto

conduziu à restauração do ritual, “da dimensão mágica do fazer à mão” (Athayde, 1990, p. 10).

É este mesmo corpo, esta escultura em ação, esta expressão viva que é a base e intermédia da pesquisa da Wearable Art na construção de uma linguagem visual do traje, uma peça plástica que pertence também ao vestir, ao vestir-se [...] A pesquisa se direcionou para as fibras naturais, efeitos manuais, misturas de fios, texturas, agregações, “apliquées”, colagens, técnicas de pintura e composições que vêm libertando a inspiração dos artistas na direção de peças plásticas, vestíveis, atemporais na palheta?? e na modelagem, tentando vivificar uma real e diária união feita de inerências, resistências, participações e cumplicidades entre o corpo e o espaço e as formas que o envolvem. (Athayde et al, 1990, p.13)

Neste contexto, torna-se incontornável apresentar algumas obras que, na atualidade artística, abordam questões similares àquelas que coloco, uma vez que, os resultados servem como referentes para esta pesquisa.

O olhar sobre estes objetos artísticos, independentemente da sua poética, prendeu-se com a exploração háptica da superfície têxtil e suas propriedades de conectividade, transcendência e reflexão sobre a efemeridade da condição humana.

Em 1974, Joseph Beuys, utilizou o feltro enrolado sobre o corpo, como uma estrutura de calor, proteção e significado étnico. Sustentando a ideia do artista como xamã, Beuys isolou-se durante três dias na companhia de um coio, procurando através de uma performance instaurar um processo de cura social. Suas performances eram ritualísticas e incorporavam poderosos símbolos de nascimento, morte e transformação. Mais tarde, em 1984, na sua obra *A pele*, utilizou a mesma matéria para figurar um cadáver inerte, a remeter ao sofrimento, à morte, à terapia e ao renascimento.

Encontram-se também propostas interessantes na obra de Michael Buthe (1944-1994). Seus objetos reanimam a ideia do mito, através de formas primitivas e recicladas, que são tingidas, rasgadas e costuradas em conjunto. As suas instalações fundem elementos da iconografia ritual, representando uma ligação direta ao mundo natural e espiritual. Apesar da ausência da figura humana, a sua presença é convocada nas silhuetas das

suas esculturas. Buthe responde de maneira subversiva, porém imaginativa, ao desaparecimento da espiritualidade no mundo ocidental. (Anexo I, Figura 4, p.3)

Observa-se, por meio da comparação entre os dois primeiros exemplos, ser bastante evidente a possibilidade de transfiguração que um pedaço de tecido oferece. Sem corte, modelação ou costura, os retângulos de tecido (com ou sem corpo no interior), insinuam uma silhueta, uma presença, que apesar de familiar, é misteriosa. Os dois artistas servem-se de materiais têxteis para evocar o conceito de espiritualidade. É a materialidade das peças têxteis (expostas ou enroladas no corpo) que comunica conceitos e significados relativos à simbólica dos rituais. Esta presença trazida pelas composições de Buthe e pelo disfarçar da figura humana em Beuys que se acentua a capacidade transcendental dos materiais.

Aprofundando a questão da visualidade háptica, torna-se crucial rever a obra de Louise Bourgeois pelo uso simbólico e metafórico do fio em suas esculturas têxteis. Nascida em uma família de restauradores de tapeçaria, cresceu cercada por têxteis e pôde observar a sua mãe em constantes esforços para as conservar e reparar. Isto refletiu-se em seu trabalho. Em seus corpos entrelaçados (*Seven in a bed*, 2002) e máscaras figurativas remendadas (*Mask*, 2002) podemos identificar uma ligação ao primitivismo e ao ritual. Suas peças costuradas fazem analogias com a ideia de reconstrução e de reconciliação. Em alguns trabalhos, Bourgeois utiliza tecidos provenientes de suas próprias roupas e itens de casa, com manchas e desgastes do tempo. Em algumas obras os tecidos provêm de roupas que foram mantidas por mais de cinquenta anos, guardadas como um diário onde cada fio seria um mensageiro de memórias, de pessoas e de lugares. A união dos retalhos feita através de uma costura grossa, fios soltos e bordas cruas, permite-nos fazer associações com os tradicionais e macabros bonecos de vudu. Trabalhando com uma variedade de materiais e escalas, Bourgeois explorou o mistério e a beleza das emoções humanas, tocando em questões universais como vulnerabilidade e medo.

(Anexo I, Figuras 5 e 6, p. 4)

Refira-se, também, a obra sensorial de Ernesto Neto. O artista trabalha com instalações abstratas que utilizam elementos em tecido de lycra, algodão, poliamida, recheados com esferas de chumbo, polipropileno, missangas e espuma. As suas obras orgânicas são preenchidas com especiarias de variadas cores e aromas. Por vezes, penduradas em forma de gotas ou de cogumelos, as esculturas permitem ao espectador experienciá-las.

As esculturas apresentam alusões ao corpo humano em tecidos que se assemelham à epiderme. Em *Humanóides* (2001), Ernesto revela o intuito de capturar o corpo humano no interior das esculturas – o espectador “veste” a escultura e sente o seu conforto. Neto (2018) afirma que, Tudo está visível na dimensão espiritual [...] A arte sempre esteve conectada com a espiritualidade, em toda a história da humanidade. Ela é a conexão com o espiritual. Em 2014, o artista criou as esculturas penetráveis, *Em Busca do Sagrado Giboia Nixi Pae*, que são ativadas em rituais xamânicos. A mistura de materiais inusitados com a utilização de tensão, resistência e equilíbrio, aguça a curiosidade do espectador pela obra.

No âmbito desta pesquisa, esta valorização da interação do espectador, através da ativação dos sentidos, constitui matéria útil para o estudo das possíveis relações de interação do figurino como um objeto visível ou vestível pelo público.

Nas esculturas vestíveis do performer Nick Cave conhecidas como *Soundsuits*, é possível encontrar a ideia de traje cerimonial. (Anexo I, Figuras 7 e 8, pp. 6-7) Os *Soundsuits* surgiram como armaduras metafóricas em reação aos espancamentos de Rodney King (1992) e servem como uma segunda pele estranha, que camufla a cor da pele, o gênero e a classe social. As esculturas impetuosas e bizarras assemelham-se às vestes e máscaras dos rituais africanos e algumas possuem uma identificação figural com o bestiário. Elas prefiguram o exemplo máximo de mistura de objetos reciclados e formam um padrão ritmado, quase ótico, que perturba e simultaneamente atrai o olhar do espectador. O trabalho parte sempre do objeto, combinando elementos tão diversos como botões, cabelo humano, plástico, lantejoulas ou penas, entre muitos outros. Além disto, os *Soundsuits* apelam ao sentido auditivo ao produzirem sons quando são vestidos pelos bailarinos nas performances. Escondendo totalmente o corpo, os *Soundsuits* ativam todo o seu potencial como figurino, instrumento musical e ícone vivo.

Numa lógica semelhante, as criações têxteis da artista Mona Luison, incorporam objetos encontrados e apelam ao sentido tátil, através do efeito de profundidade criado pela textura. A artista explora técnicas artesanais conferindo-lhes uma dimensão macro, criando estruturas vestimentares e acessórios têxteis tridimensionais. Estas peças-vestíveis contam histórias através da reminiscência dos objetos reutilizados. Através de um jogo lúdico, mistura jóias com trabalhos artesanais, têxteis e itens doados que vão desde roupas velhas, xícaras de café, pequenos brinquedos e tampas de garrafas.

Incorporando as peças através dos bordados, Luison acentua o relevo e a cor da superfície. Ao emprestar uma segunda vida aos objetos, transforma o corpo-vestido num mapa de sensações e memórias. (Anexo I, Figura 9, p. 9)

É possível estabelecermos algumas proximidades entre os Soundsuits e as peças de Mona Lousion. Os dois trabalhos narram histórias através da memória dos objetos incrustados na superfície têxtil. Em Cave o corpo é totalmente coberto e em Lousion é apenas vestido adornado, mas, em ambas as abordagens, o corpo é apenas um suporte, um expositor do conjunto de objetos resignificados que vem contar uma nova história.

A forma como agrupam materiais diversos conferindo-lhes relevo sobre a superfície; a mistura de cores e de texturas é uma possibilidade estimulante para cruzamentos de materiais e técnicas no campo desta pesquisa.

Também as máscaras de Magnhild Kennedy, de carácter misterioso e sensual, remetem-nos aos seres míticos do imaginário do folclore popular. A mistura exuberante de materiais mais ricos e sofisticados, como rendas, lantejoulas e franjas, com peças de tecido que cheiram ao passado como: pompons coloridos, borlas de velhos cortinados, botões e correntes pesadas de metal, criam um diálogo entre materiais e objetos, que dão às máscaras um valor intrínseco e uma história para contar. As esculturas tridimensionais de Kennedy atraem como jóias poéticas, apesar da sua inerente estranheza.

São de referir, as fotografias da série Wilder Mann (2010-2011) de Charles Fréger, sobre máscaras de inverno. Através da captura da imagem do homem nos seus rituais populares, convoca as figuras endemoninhadas das celebrações populares e a ideia de transfiguração humana. Neste projeto de carácter documental, Fréger explora figuras rituais mascaradas, que podem ser traduzidas como fantasmas, monstros, ogros e duendes; são figuras rituais imaginadas pelo homem e encarnadas durante festivais e cerimónias, como uma tentativa de domesticar os elementos e encontrar significado em acontecimentos naturais. Apresentando uma variedade de formas, a série inegavelmente atinge um carácter teatral, onde as roupagens de fibras, pêlos e peles de animais, compõem aparências de verdadeiros xamãs.

Ainda no campo da fotografia, Phyllis Galembó apresenta figuras tribais com vestes ritualísticas do folclore de África, das Américas do Sul e Central. As séries fotográficas Cross River, Nigéria (2004), Masquerade (2005), Egungun and Gelede, Benin (2006), West African Masquerade (2007), Sierra Leone (2008-2009) e Masquerade, Burkina-Faso

(2006 e 2009) representam a relação do homem com o desconhecido, através do vestir, do cobrir do corpo, do mascarar. O homem apresenta-se ocultado pelos materiais, transfigurando-se num ser ligado ao meio natural e animal. Suas fotografias combinam arte e antropologia, pois nos oferecem um olhar perspicaz sobre diferentes tradições e culturas. Como que, através de cerimoniais e celebrações, os diferentes povos agradecem a primavera, a fertilidade e a prosperidade ou procuram banir as forças ameaçadoras do inverno. Das saias da África Ocidental aos extravagantes panos de corpo inteiro da Nigéria, Phyllis regista como o vestuário consegue equilibrar o belo e o feio, o bizarro e o fantástico. “Das saias” da África Ocidental aos extravagantes panos de corpo inteiro da Nigéria, podemos apreciar como Phyllis regista o modo como vestuário consegue jogar com o belo e o feio; o bizarro e o fantástico.

Na moda, a coleção Vagabond (outono-inverno de 2017) de Viktor & Rolf, reciclou retalhos de tecidos e roupas, construindo uma nova dramaturgia através da reciclagem. Celebrando o trabalho manual, como o patchwork e o macramé, os estilistas apresentaram uma coleção onde a superfície atrai pela sua volumetria e contraste das proporções das peças.

## 2. METODOLOGIA DO PROJETO



*Vivian Girls na Tunísia, Paula Rego, 1984.*

## A IDENTIDADE DO MATERIAL

Como já referido, a motivação para este projeto surge da necessidade de explorar as manipulações têxteis na concepção do figurino, aprofundando a sua relação com o espectador e a sua conexão através do olhar tátil.

Que tipo de intersecções sensoriais serão ainda possíveis, entre o vestuário teatral e os processos têxteis, partindo de um tipo de aliança que já não é propriamente uma novidade?

Em busca de um universo que estimulasse a realização das primeiras experiências têxteis, abordou-se como referência a série de pinturas de Paula Rego intitulada *Vivian Girls*, datada de 1984, e inspirada em *The Realms of the Unreal* (Os domínios do irreal), de Henry Darger. (Anexo I, Figura 10. p.10). Este universo, de algum modo, manteve-se como referência próxima.

Uma narrativa visual que se desenvolve em torno de sete princesas, filhas de Robert Vivian, escravizadas e torturadas por soldados. Como referiu a própria Paula Rego, as *Vivian Girls* basearam-se nas jovens de Darger, mas nada têm a ver com as suas histórias. Não obstante, os vários volumes que compõem *The Realms* correspondem a fantasias literárias e contos de fadas. [...] (Rosas, 2010)

Ao nos determos sobre as quatro pinturas: *The Vivian Girls as Windmills*, *The Vivian Girls in Tunisia*, *The Vivian girls with the China* e *The Vivian girls with scorpions*, estamos perante formas visuais que impressionam pelas composições onde animais antropomorfizados são assustadoramente belos. Será nesta perspectiva que as pinturas das *Vivian Girls* deixam em aberto possibilidades da leitura de diferentes histórias ligadas ao universo dos bestiários.

Como materializar, num figurino, uma constante sensação do movimento, uma textura tão cromática, um jogo de escalas entre personagens, numa amálgama de corpos, objetos e elementos da natureza?

A composição com a sua aparente confusão de padrões e texturas, transmitiu os aspectos formais e materiais relevantes que originaram a fusão zoomórfica, onde pelos e cabelos,

rostos pintados, bocas, dentes, braços, pernas e mãos se entrelaçam com os padrões florais e geométricos. É interessante observar como a exaltação das cores e a composição pretensamente anárquica das figuras criam um universo tão ligado ao mundo dos sonhos e das fantasias. Com um alto nível de saturação, as cores explodem por todos os lados; são manchas de cor espessas, com a marca da pincelada que cria organicidade e confere vivacidade às personagens. Também o contorno, feito por uma linha irregular e de espessura variável, engrandece o jogo de planos entre as figuras. E por fim, a luz e a tridimensionalidade, dadas pela variação tonal de claro-escuro, conferem uma forte carga dramática muito inspiradora.

Dado que a experiência sensorial pode ser muito pessoal, houve a necessidade de se elaborar um questionário, enviado a pessoas com idade entre 20 e 60 anos, para tornar mais amplo o quadro de referências sensoriais. E as interpretações dos entrevistados serviram como interessante contributo para o estudo das impressões visuais das pinturas.

(A compilação destas entrevistas é apresentada no anexo III deste trabalho.)

Tecer é para mim um pulsar primeiro, um gesto que ordena o caos e tudo religa.  
(Fonseca, 2016, pag. 24)



Experiências Têxteis. Fonte: própria

## TÊXTEIS INDEXAIS E SENSIBILIDADE TÁCTIL

Nesta busca de respostas à problemática da resolução do figurino, o projeto assumiu uma abordagem mista de métodos de pesquisa:

1 - A primeira etapa centrou-se na realização de uma série de oficinas teórico-práticas com alguns profissionais portugueses, para visitar técnicas e materiais, como forma de levantamento de modos de fazer e olhar para as superfícies têxteis e para seus componentes. O primeiro objetivo foi perceber a diferenciação tipológica dos suportes, dos materiais utilizados, bem como possibilidades e limitações de cada técnica. O segundo, foi aproximar-me de profissionais no mundo da Moda e de artistas plásticos, que utilizam estas técnicas sob uma perspectiva contemporânea.

A compreensão e análise de cada saber-fazer tradicional e milenar (a tecelagem, a feltragem, a tapeçaria e o bordado) no contato com a “gramática” de cada técnica e a observação do comportamento dos materiais permitiram a assimilação e consolidação de mecanismos fundamentais para a prática do projeto. Para a documentação destas formações, criou-se uma espécie de roteiro/catálogo com diversas amostras e a análise dos resultados.

(A compilação do resultado destas formações é apresentada no anexo II deste trabalho.)

Assim, participei nas oficinas de Feltragem, Tecelagem, Bordado e Tapeçaria:

a) Oficina de Feltragem, orientada por Ana Rita de Albuquerque. Esta formação teve como objetivo o conhecimento das lãs portuguesas em bruto e a exploração de técnicas que potenciam a tridimensionalidade dos objetos durante a modelação da lã. O acesso a uma grande diversidade de lãs, deu a conhecer as suas características e comportamento durante a feltragem. Realizou-se um mostruário, cruzando diferentes lãs com diferentes técnicas de feltragem: pregas, laminados, rendilhados.

b) Oficina de Bordado, orientada por Hugo Bonjour, na própria Esmae, como unidade curricular opcional. Além de aprender e dominar pontos e técnicas de bordado, esta formação teve como objetivo a compreensão do bordado como uma ferramenta de desenho e decoração têxtil e o pensar do potencial da técnica de bordado na conceção e construção de figurinos.

c) Oficina de Tapeçaria em Tear, com Vânia O. Duas oficinas que tiveram como objetivo aprender a dominar os pontos e técnicas artesanais de tapeçaria tradicional, produzidos com fibras naturais e fios de diferentes texturas como o trapilho, a ráfia e o cordão de algodão. (Anexo I, Figura 11, p. 16)

d) Oficina de Tecelagem com Fernando Rei. É relevante dizer que Fernando Rei, tecelão tradicional, iniciou o seu percurso na tecelagem sob a orientação de Guida Fonseca, com quem partilha os princípios de conhecimento técnico estruturado e de qualidade mantidos nas suas formações. Esta oficina teve como intuito o uma análise dos princípios básicos da tecelagem, o funcionamento e enfiamento do tear e a experimentação de algumas técnicas de manipulação têxtil tradicional como os puxados, os arrifados e os passados. Destas experiências, destacam-se alguns pontos de interesse que passamos a analisar. Tecnicamente, apreendeu-se, quais os tipos de fibras que são mais resistentes para a estruturação da teia para a tecelagem (o linho, a lã e a algodão) e que outros elementos, convencionais ou não convencionais, devem ser introduzidos maioritariamente a nível da trama. Também se observaram os efeitos conseguidos por diferentes densidades nos cruzamentos de fios por liços no tear, que produzem maior ou menor luminosidade nas peças. Além disto, experimentou-se tecer com diferentes técnicas tradicionais que traduzem efeitos de relevo no tecido e conseqüentemente, apelam ao nosso olhar táctil. O seu efeito despenteado ou encaracolado evoca uma organicidade da matéria, que veio a constituir-se como parte da estética do projeto. Nas amostras realizadas na Oficina de Tapeçaria, podem observar-se propriedades dos diferentes tipos de lã, como por exemplo a lã de arraiolos e a lã penteada, que interagem facilmente com os suportes pela sua maciez e possibilitam melhores resultados a nível da textura. O resultado imediato desta formação é uma micro tapeçaria com pontos de envolvimento que criam uma “janela” com forte contraste de densidade dos pontos tramados no tear, enfatizando a relação entre o cheio e o vazio sobre a superfície tecida. Também, na feltragem, podemos observar esta relação nas técnicas dos rendilhados. O efeito perfurado ou vazio, cria-nos uma sensação de fragilidade que contrasta com a forte união da lã feltrada ou da alta densidade dos fios no tear.

Na formação em bordado, valorizou-se o potencial dos diferentes tipos de pontos, através da utilização de fios não convencionais e diferentes espessuras de fio, que rompam com a bidimensionalidade do tecido.

Durante a formação o suporte escolhido para a experiência não foi o adequado para este efeito, devido à estrutura reticulada que serviu de base. Contudo, esta prática permitiu um amadurecimento do olhar na busca dos materiais de suporte, dado que o bordado revelou-se como uma ferramenta versátil de desenho manual na decoração do têxtil. Através dos diferentes pontos bordados podemos introduzir objetos/materiais não convencionais que saltam sobre a superfície do tecido.

Numa análise íntima entre o conto de Jorge Luí Borges e os quadros de Paula Rego, observámos as peças, articulando-as e procurando identificar o seu potencial háptico na tradução para o projeto, como se se tratassem de máscaras, olhos, bocas e dentes. A interrupção dos ritmos dos fios tecidos e a sua mudança de cor, produzem efeitos rítmicos irregulares que criam efeitos de estranheza pertinentes a abordagens exploratórias.

A segunda etapa deste processo de pesquisa, emergiu no contexto do atelier onde se produziram trabalhos que incluem colagens, assemblages e amostras têxteis com o intuito de explorar a tridimensionalidade da superfície têxtil através do volume e da textura. (Anexo I, Figuras 12 e 13, pp. 12-13).

Procurou-se tratar a esfera do fantástico, de cores e formas exóticas, vertendo-o para o bestiário, criando uma série de amostras que conjugassem o belo e o feio, o cheio e o vazio, o humano e o animal, o intelectual e o tradicional. Testou-se a substituição de alguns componentes tradicionais, por materiais não-convencionais. Estas diretrizes combinadas, possibilitaram a exploração dos primeiros esboços da morfologia da personagem e a estabilização de um vocabulário, como passamos a descrever:

- A introdução no tear manual de tiras de plástico transparentes ou baças, traduzindo-se num cruzamento de efeitos opacos e brilhantes.
- A resignificação de palhinhas de plástico como missangas para bordar sobre o tecido, produzindo padrões tridimensionais sobre a tela.
- A incorporação de materiais naturais encontrados como bolotas e sementes, selecionados pelo seu aspecto rugoso, cheiro e cor, que conferem às peças uma ligação com a natureza e com o mundo animal.
- A mistura de fibras animais (lã) e vegetais (ráfia, sisal e algodão) com fios sintéticos (fios elétricos e fios torcidos de plásticos) que contrastam, respectivamente, pelo brilho e

comportamento (o despentear dos fios sintéticos produz efeitos irregulares que proporcionam uma sensação repelente ao toque, dada pela sua dureza).

- A utilização de restos de papel alumínio, tecidos, borrachas de pneu, desperdícios e peças de brinquedos para a criação de motivos texturais florais e geométricos que evocassem os motivos presentes nos quadros de Paula Rego, tais como as bolas, olhos, flores, riscas, animais, bocas e dentes.

- A produção de flores feitas de sacos de lixo de plástico preto, que se traduzem como um adorno que conjuga o belo (forma da flor) e o feio (cor escura e tipo de material) na superfície tecida.

- A mistura fios perlé finos com fios de lã grossos, nos pontos de bordados e na tapeçaria.

Após a realização de algumas experiências, selecionaram-se os materiais e as técnicas que traduziam melhores resultados para textura, cor e volume.

Através dos desenhos e colagens concluiu-se que, independente da morfologia da personagem concebida, haveria a necessidade de uma hiper dimensionalização da figura humana na definição de algo que emergia como uma figura híbrida. Esta necessidade remete, finalmente, a essas criaturas transcendentais, que nos impressionam pelo tamanho, na fusão do corpo animal com o humano, bulindo com os nossos de sentimentos e provocando sensações de estranheza, medo e fascínio. Este contexto, tornou urgente a figuração de um personagem através da concepção de uma guarda-roupa cénico e da definição de uma performance.

Ao ler alguns contos de Borges, encontro em A Bao a Qu, uma personagem cujos diferentes estados de metamorfose possuem uma íntima relação com o ciclo da vida humana, permitindo por isto, apoiar-me numa narrativa para a concepção da personagem que, na sua 2ª pele, transporta diferentes texturas, pensadas, sobretudo, pela sua sensorialidade e o impacto relativamente ao espectador.

“A ideia de que o mundo é habitado por diferentes espécies de sujeitos humanos e não humanos que o apreendem de modos diferentes, é comum a muitos povos. Não há uma qualidade invisível que distinga os seres espirituais dos humanos, dos animais, das plantas e ou dos fenómenos naturais, apenas qualidades físicas, suas vontades e os lugares que eles habitam.”

(Exposição *Objectos Estranhos: Ensaio de proto-escultura*, 2017, Texto/poster de Exposição)

## **A BAO A QU, o conto**

A *Bao A Qu* é uma criatura lendária malaia, descrita por Jorge Luis Borges em "O Livro dos Seres Imaginários" (1967), que afirmou tê-lo encontrado na introdução de *Arabian Nights* de Richard Francis Burton e *eb kkri de Malay Witchcraft* (1937) de C.C. Iturvuru. Fazendo do labirinto a imagem central de sua literatura, o escritor argentino imaginou seres fantásticos e histórias que nos confrontam com o desconhecido. Suas personagens manifestam singularmente a dúvida, a memória e a imaginação para se revelarem num bestiário moderno que, nos mostra alguns dos maiores sonhos, medos e desejos dos homens. Inferno, Purgatório e Paraíso falam sobre criaturas que fazem parte do nosso mundo, pois povoam as histórias que desde a antiguidade trazendo-nos um saber único, impossível de encontrar na realidade tal como a conhecemos.

A *Bao A Qu*, é um ser sensível à alma humana, que vive nas escadas da Torre da Vitória em Chitor, de onde se pode ver "a paisagem mais encantadora do mundo". Uma escadaria sinuosa dá acesso ao terraço circular no topo. A criatura mítica permanece adormecida, amorfa e translúcida, até sentir a aproximação de um viajante. Quando um peregrino inicia a subida da torre, uma vida secreta agita-se no interior do corpo de A *Bao A Qu*. O seu corpo translúcido desperta e começa a se agitar. Enquanto o viajante sobe as escadas, o ser recupera a consciência e segue nos calcanhares do viajante. Sua forma muda e seu brilho interior se torna cada vez mais brilhante, com uma crescente luz azul. A *Bao A Qu* somente atinge o seu estado de libertação, quando o viajante é um ser puro. Caso contrário, o ser hesita na etapa final e sofre com sua incapacidade de atingir a perfeição. Ele fica para trás perdendo cor e visibilidade, voltando ao começo, adormecido, cansado e disforme. Ao fazê-lo, produz um pequeno gemido, tão suave que soa como o farfalhar de seda. Quando é tocado, parece a penugem da pele de pêssego. Há quem diga que olha com todo o corpo. Diz a lenda que, no decorrer dos séculos, A *Bao A Qu* chegou ao terraço apenas uma vez [...] (Borges, 2005, pp,7-8)

Quando analisamos o conto, podemos entender que ele nos fala sobre a libertação do espírito através da pureza do coração. A *Bao A Qu* busca a superação do sofrimento, a

transgressão do estado físico e o reencontro com a essência da vida. A vida do A Bao A Qu representa, de certa forma, a vida do homem na sua jornada. O avanço da escada é uma metáfora do tempo. A Bao A Qu está aprisionado no nosso mundo, num fado perpétuo e sonha com a sua libertação.

Alguns estudiosos afirmam que a história de Borges poderia ser inspirada no mito de "Abang Aku" (o meu irmão mais velho) de Orang Asli, uma das mais antigas aldeias da península Ibérica. Desconhecendo seu padrão de fala e o modo como eles emitem vogais, defende-se que Iturvuru entendeu mal as várias palavras e simplesmente escreveu as grafias fonéticas. Assim, quando o membro da tribo mencionado em sua história, o Abang Aku, Iturvuru o escreveu A Bao A Qu. Da mesma forma, a palavra Cherita (ou Cerita), que significa História, foi escrita como sendo o nome do lugar de Chitor.

A lenda, transmitida pelas tribos da Malásia ao longo dos séculos, fala de uma "Escada em espiral conectando uma dimensão a outra. A referência a Abang Aku é considerada uma referência para o próprio povo Orang Asli. Como observou um xamã orang asli, "nosso espírito não estará livre até que as raças mais jovens atinjam nobreza de propósito e pureza de coração".

Outras referências dizem que a escada em espiral ligava uma dimensão a outra. Uma vez brilhantes estrelas em seu próprio universo, elas caíram na Terra e se tornaram enredadas no Tempo. Alguns deles acabaram como o pobre Abang Aku, conhecido como A Bao A Qu. Um fragmento espiritual do cosmos capturado na gravidade do carma humano; uma gloriosa estrela que estava inerte no fundo da escadaria para o céu, dependente do destino humano confuso para sua própria realização.

Existem algumas alusões contemporâneas ao conto, como a série de anime Gundam, a Mobile Suit Gundam (1979), criada por Yoshiyuki Tomino, com elementos clássicos de ficção científica. Na série de 43 episódios, a personagem A Bao A Qu é um asteroide-fortaleza. Também é mencionado como uma criatura inovadora nos mangá japoneses, nomeadamente, na série MÄR (2003–2006), criada por Nobuyuki Anzai.

A compositora Virginia Astley lançou, em 1982, o seu primeiro disco misteriosamente intitulado A Bao A Qu. A lenda malaia influenciou a cantora e muitas de suas letras dependiam do que ela estava lendo na época de composição. As quatro faixas do disco têm um carácter clássico e poético. Também o álbum "Cosmology" de Kotebel fez uma descrição musical da história de A Bao a Qu. Neste álbum apresentam quatro concepções

do Cosmos: o Universo Geocêntrico, o Universo Mecânico (o cosmos é uma máquina complexa onde partes interagem umas com as outras baseadas em leis físicas. Deus não existe); o Universo Emaranhado (ao invés de entidades isoladas, estamos todos conectados) e a Unicidade (ao invés de conectados, somos realmente um, como ondas no mar).

No teatro, o conto foi encenado por Enrique Diaz (1967) no Rio de Janeiro. Na peça A Bao a Qu – Um lance de dados, Enrique pesquisou possibilidades narrativas não verbais e criou associações livres, com uma língua inventada. A encenação propôs situações dramáticas, sem um fio condutor. O texto que acompanhava o programa da peça, dividia o tempo em quatro partes: o tempo normal, o tempo da simultaneidade, o tempo do pensamento e o tempo espiral.

É muito interessante observar que algumas abordagens feitas ao conto, sublinham a divisão do tempo/espço para criarem metáforas que narram a história da personagem.

“Nos abandonou e se foi, mas nós, os vivos, te cobrimos em um casulo, para que em seu novo mundo você possa irromper como uma borboleta” (Sayatyan, s.d.)



Fotografia de Ensaio. Fonte: própria.

## A CADÊNCIA CÍCLICA EM A BAO A QU

O figurino será assim uma parábola visual do conto de A Bao A Qu, um animal lendário que busca a perfeição. A relação sonora do gemido de A Bao A Qu com o farfalhar de seda, estabelece uma ligação estética das fases do personagem com o ciclo de vida da borboleta. (Anexo I, Figura 14, p. 21)

Assumimos a jornada de A Bao A Qu em três estados, que traduzem a transformação da personagem: o estado imanente, o estado metamórfico e o estado transcendental.

Estado Imanente – dormente e amorfo, corresponde ao momento inicial, onde a criatura mítica permanece adormecida, num estado letárgico.

Relaciona-se com o enclausuramento no ovo, local onde a larva se transforma e sofre a metamorfose. Simboliza a efemeridade da natureza.

Estado Metamórfico – móvel, instável, corresponde ao ser-viajante, consciente, em conectividade com o outro. Representa o despertar da personagem quando o peregrino inicia a subida da torre e uma vida secreta agita-se no seu interior. Definiu-se como um corpo móvel que experiencia o mundo. Relaciona-se com a transformação da lagarta que morre e volta, evocando a transcendência do ciclo da vida, associada ao eterno retorno e ao renascimento dos seres. Simboliza o espírito viajante, terreno, o peregrino, a potencialidade de mudança dos seres.

Estado Transcendental – Representa o ser liberto, iluminado, despido. Pronto a renascer. Corresponde ao ser que atinge a perfeição e contempla a paisagem mais bela do mundo. Relaciona-se com a transformação na borboleta. Surge uma nova vida. Simboliza a sublimação, a libertação e a renovação dos seres.

Como sabemos, as borboletas desenvolvem-se através de uma metamorfose. Para que se dê uma tão estranha transformação do monstro (a larva) na bela (a borboleta) existe,

entre ambas as fases, um período de repouso (a crisálida). Para se aproveitar a seda deve matar-se a borboleta antes dela sair através do casulo, rompendo os fios contínuos.

Sendo possível associar, simbolicamente, estes estádios do inseto (lagarta, crisálida e borboleta) à vida, morte e ressurreição, respectivamente, estabelecemos uma relação com a maratona de idas e vindas de *A Bao a Qu*. A partir desta alusão, o figurino passou a reflectir também, de alguma forma, a ideia de metamorfose.

Estabelecida esta trajectória como um guião para contar da história de *A Bao a Qu*, iniciou-se então a concepção e construção do guarda-roupa desta personagem. Parte-se então para a criação do figurino e respectiva apresentação cénica.

A criação da personagem de *Abauaku* desenrolou-se com fortes intenções estéticas que passamos a citar abaixo:

- a ideia de metamorfose do corpo através do figurino.
- a intervenção da superfície têxtil através de técnicas artesanais de forma a incitar o lado sensorial do figurino.
- a criação de uma figura híbrida que conjugasse o belo e o feio, o humano e o animal de forma a criar uma reacção de atracção e repulsão no público.

As formas primitivas e originais dos Abakans de Magdalena Abakanowicz, as instalações de Michael Buthe e as próprias peças penduradas de Ernesto Neto, influenciaram a criação. Apesar de ser uma estrutura exposta como um objeto cénico, o casulo possui características explicitamente orgânicas, que remetem a um lado ancestral e primordial. Os Soundsuits de Nick Cave e os bonecos de Louise Borgeoius adoptaram-se como referentes nas diferentes intervenções sobre a superfície dos figurinos. A irregularidade e crueza técnica, a profusão e a textura dos materiais reportam as peças uma iconografia dos bonecos de vodu, enfatizando a ideia do material como um mensageiro de memórias e sensações. Estas características serviram como referente para os bordados realizados no figurino do estado imanente de *A Bao a Qu*. O trabalho artístico de Mona Lousion influenciou intimamente a criação do acessório que envolve o tronco do ator, pela

conjugação dos seus materiais ecléticos, uma simbiose única que alude ao estado inicial de metamorfose dos seres.

A proposta do figurino resulta, cenicamente, num conjunto de estruturas vestimentares que escondem, revelam e acoplam o corpo do ator, dando-lhe uma nova epiderme, ativada pelo corpo que se movimenta e pelos sons emite.

Lembrando Hundertwasser, podemos concluir que cada estado da personagem, funcionará como uma troca de pele, metaforizando a ideia de renascimento, libertação e transcendência. Como afirmou Montagu, a pele é o mais antigo e sensível de nossos órgãos, uma roupagem contínua e flexível, envolve-nos por completo, é o nosso invólucro. A pele, órgão mais extenso do corpo, delimita territórios, o que é de fora, o que é de dentro, interface entre o ambiente interno e o ambiente externo (...) nosso primeiro meio de comunicação, nosso mais eficiente protetor. (1988:21).

Alguns objetos têm uma vida para além da função. Ou porque têm um poder especial que lhes advém da forma, ou porque têm uma energia própria encerrada na matéria de que são constituídos, porque dão corpo a um desejo, vontade ou aspiração [...] Acreditar no poder mágico e propiciatório dos objectos equivale a acreditar no poder transformador das palavras [...] (Exposição Objectos Estranhos: Ensaio de proto-escultura, 2017, Texto/poster de Exposição)

## TRAJETÓRIA DO PROCESSO

Uma série de esboços para expressar a ideia de transformação do corpo, na tentativa de encontrar o compromisso entre silhueta, volume e textura para a personagem, foram dando forma ao pensamento. Nestes esboços, além de algo vestível, esteve sempre presente o manter das possibilidades de movimento, que estimulasse na performance, a leitura do próprio ator. (Anexo I, Figuras 15,16 e 17, pp. 23-24)

No desejo de trabalhar a tridimensionalidade, surge a ideia de um casulo como objeto cénico, vestível e manipulável. Um objeto que ganha vida própria ao ser animado pelo ator.

Para estruturar o objeto, realizaram-se algumas experiências, a partir de imagens fotográficas dos casulos fiados com a seda e, também, uma associação formal com a ideia de escada em espiral até surgir o mecanismo/molde, próximo da estrutura de uma crinolina, que será o casulo.

Realizou-se em seguida um modelo do objeto em escala reduzida, para explorar potencialidades de movimento.

Após a estruturação do casulo, partiu-se para a escolha do material mais adequado. Observando o processo de extração do fio da seda, tornou-se evidente manter um aspecto orgânico. Optou-se pelo tecido acolchoado, dupla-face. Numa face a textura cardada, coincidia com a ideia dos fios da seda emaranhados no casulo, e na outra um tafetá, possuía a resistência necessária para a introdução dos aros estruturantes. A cor branca remete-nos para o silêncio, para um estado dormente, puro e original.

Quando este objecto se mexe, torna-se um ser com vida própria, e surge a ideia de ornamentar uma das extremidades com pelos e franjas, fazendo com que se assemelhasse a uma criatura estranha.

Seguiu-se a construção do casulo na escala real, para o que se utilizou um molde em papel, no chão, para definir o perímetro da maior circunferência, tendo em vista a movimentação do corpo do ator no seu interior. Definida esta medida, passou-se à

proporção das restantes. O material escolhido para os aros foi tubo de PVC branco, furado e unido por braçadeiras de plástico. Optou-se por uma espessura de 15 mm, para que os aros pudessem ser pespontados de forma a aludir às saliências onduladas do corpo da lagarta. Na "boca" do casulo, surgiram alguns percalços para encontrar o material ideal para criar o cabelo, com o comprimento e o aspecto natural pretendido. Finalmente, optou-se por utilizar tiras de sisal, emaranhadas de forma a não se soltarem, que tiveram que ser cosidas com pequenos pontos, para manterem-se fixas durante a manipulação/movimentação do objeto. Misturaram-se também alguns pedaços de uma cabeleira loira para criar um contraste entre o tom natural e seco do sisal e o brilho artificial do cabelo. Apesar das dúvidas relativamente a monocromia da peça, acabou-se por mantê-la maioritariamente branca, dada a conotação poética, orgânica e seminal que confere ao objeto. (Anexo I, Figura 18, p. 26)

O passo seguinte foi encontrar um rosto para a personagem. A partir da associação das experiências laminadas realizadas com o feltro, surge a proposta de uma máscara para a personagem – um rosto indefinido pelas nervuras longitudinais escuras e ásperas do feltro, conjugadas por espaços vazios, preenchidos com excertos de feltro amarelo torrado, que insinuam alguma mutabilidade e mistério na figura. Para o cabelo da criatura optou-se por utilizar franjas de plástico, num amarelo pastel. O brilho deste material, em contraste com a opacidade do feltro, deu-lhe vivacidade e o som que o material produzia com o movimento tornou-se interessante a explorar na performance.

Definida a forma do rosto da personagem, começou-se a delinear o corpo da criatura. Tendo como conceito subjacente a ideia de mutabilidade, trabalhou-se sobre um manequim em busca de uma silhueta amorfa, que pudesse sugerir o nascimento do corpo colorido e dinâmico das borboletas. Tendo esteticamente, como sugestão, as vestes do vudu da região do Benin, optou-se pela concepção de um macacão de corpo inteiro, escondendo a cabeça e os pés do ator. Além disto, construiu-se uma estrutura interior para a cabeça de forma a aumentar a sua estatura. (Anexo I, Figura 19, p. 29). Optou-se por incluir uma abertura nas costas, que permitisse o despir do fato de uma forma menos óbvia.

A partir de experiências de desenho e da manipulação livre do tecido sobre o manequim, a forma foi concretizando-se. (Anexo I, Figuras 20 e 21, pp. 27-28) Procurando evidenciar

a riqueza da ornamentação e pigmentação das asas das borboletas, decidiu-se explorar a tridimensionalização da superfície do macacão, através do relevo da técnica bordado.

Escolheu-se para a materialização deste figurino um tecido rude (serapilheira) vermelho acastanhado. A escolha desta superfície com a sua estrutura reticulada permite a aplicação do bordado com materiais de espessuras diferenciadas. As cores selecionadas para a criação dos padrões bordados foram inspiradas nos tons quentes e vibrantes das flores e das asas de algumas borboletas. Não obstante, a dinâmica da paleta cromática e dos contornos dos quadros de Paula Rego esteve sempre muito próxima.

Foram escolhidos materiais diversos para bordar como fios de lã, algodão, ráfia, plástico, sacos de lixo, palhinhas, missangas, lã feltrada, bolotas e sementes recolhidas na natureza, pelos, berloques e argolas de cortinas, conjugados de forma a explorar o relevo e a organicidade. Através da heterogeneidade dos materiais foram surgindo, intuitivamente, os opostos: transparência e opacidade, luz e sombra, aspereza e suavidade. Numa fase inicial, optou-se pela distribuição rigorosa dos padrões, com um módulo de repetição definido, mas no desenrolar do trabalho, sentiu-se a necessidade de uma ruptura da simetria e do tamanho dos padrões, por estar latente uma ligação com a mutabilidade da natureza das flores e da própria borboleta. Nesse espírito, decidiu-se pelo fluir desordenado das linhas, com espaçamentos variados.

Após a conclusão do bordado, realizou-se um acabamento final na peça. Após a sua lavagem, o figurino foi intervencionado com lixívia e encurrilhado para conferir uma maior ligação à natureza orgânica do casulo.

Configurados o estado 1 e 2, pensou-se de que forma se poderia incutir no figurino do imago 3, a ideia de renascimento. Após alguns esboços, optou-se por abordar este estado através de um acessório: um colar. (Anexo I, Figuras 22 e 23, pp. 34-35) O colar foi construído como se tratasse de uma extensão do corpo, algo que representasse o germinar de uma nova vida e reafirmasse o eterno ciclo de morte e renovação da vida animal e humana. Conjugando objetos encontrados em segunda mão com os materiais do bordado do macacão, fundiram-se: figuras florais com bonecos de pano, pompons coloridos, caixas de ovos de codorniz como recipientes de sementes das flores, palhinhas cortadas e botões variados, carretéis de linhas dispostos num filamento degradê, suportados por um fio de arame e saquinhos feitos de tecido nos quais foram colocadas

sementes e ervas perfumadas. A composição híbrida foi estruturada sobre uma peça de tapeçaria em tear manual feita de diferentes tipos de fios naturais e artificiais. Neste acessório procurou-se evidenciar, através da cor e dos materiais, a sua íntima relação com o corpo bordado da criatura, como se tratasse do eclodir de uma nova vida.

Num primeiro momento, experimentou-se o uso do colar sobre o corpo nu do ator mas, o resultado não foi visualmente satisfatório. Optou-se por intervencionar umas cuecas cor de carne, com retalhos de serapilheira manchada com lixívia, de forma a uma alusão ao corpo que se encontra fragilizado pela troca de pele. O patchwork das malhas foi pespontado manualmente, acentuando a vertente da manualidade implícita neste trabalho.

Foram realizadas provas durante o processo de confecção para perceber e ajustar proporções, comprimentos e outros aspectos técnicos para que os figurinos assentassem da melhor forma e a para que o seu vestir e despir funcionasse com eficácia.

A proposta de guarda-roupa resulta num conjunto de três figurinos que compõem seres misteriosos sobre o corpo do ator.

Pretendeu-se criar um guarda-roupa que representasse as diferentes formas e estágios de vida da personagem e ao mesmo tempo, aludisse às fases de vida das borboletas, sem se pretender que disso houvessem referências directas. Os figurinos interpretam o fado perpétuo de Abauaku.

“Nos abandonou e se foi, mas nós, os vivos, lhe cobrimos em um casulo, para que em seu novo mundo você possa irromper como uma borboleta”

(Excerto extraído do filme A Cor da Romã, uma autobiografia do poeta georgiano Harutyun Sayatyan (Sayat Nova), realização Sergei Parajanov)

## APRESENTAÇÃO DO PROJETO

A construção da performance desenvolveu-se ao longo de 10 sessões, numa criação partilhada, que se iniciou através de improvisações induzidas pelas seguintes premissas:

**Improvisação 1:** Com o figurino do fato macaco vermelho bordado e o objeto-casulo pousado em cena, sem foco de luz, a criatura está deitada no chão encolhida. O corpo começa a despertar lentamente e a respirar, revelando uma forma amorfa, tomando consciência de si próprio. Tristeza latente, solidão. Posteriormente o movimento evolui e o corpo cresce para fase do anão, sem revelar o corpo todo. Deambulação no espaço, perdido. Vê o público e relaciona-se sensorialmente com ele, sem voz.

**Improvisação 2:** Revelação do monstro. Deixa-se contemplar. Olha fixamente para o alto da torre. O animal começa a girar sobre si, em transe e segue para dança tribal. Começa a tentativa de soltar-se do enclausuramento. O animal torna-se imenso e o seu incómodo finda no purgar e na expulsão da secreção (o tecido azul) que irá permitir a construção do casulo. (relação com a língua do inseto situada abaixo da cabeça). Morte da criatura. O animal liberta-se da primeira pele. A carcaça fica pousada no chão.

**Improvisação 3:** Corpo pousado sobre a carcaça volta a ganhar vida e cria improvisação com o tecido azul. Ruídos irritantes. Formas convulsas, repetitivas e frenéticas. Traz consigo a dor e a inquietação da mudança. Da pele para fora da pele. Relação do tecido com o corpo despido do ator. Som do tecido.

**Improvisação 4:** Descoberta do casulo e improvisação/ animação do casulo. Impulsos possíveis: Invólucro-poço-montanha-espiral-torre.

**Improvisação 5:** Nascimento. Nasce um novo ser do casulo com o colar ao peito. Canto. A lagarta volta e evoca a transcendência, o ciclo da vida. Berço da vida – Sublimação – Ideia de eterno retorno.

Com estas premissas definiu-se uma narrativa para que o ator Filipe Moreira se fosse adaptando aos invólucros. (Anexo I, Figura 24, p. 33)

No primeiro contacto do ator com as estruturas vestimentares optou-se por uma manipulação e experiência livre do figurino. Este exercício possibilitou percebermos os movimentos possíveis e as restrições de cada estrutura. No caso do fato vermelho, contrariou-se a ideia inicial de que o ator teria uma visibilidade dificultada, pois a rede aberta da serapilheira permitiu a visão do espaço. Persistiu ainda a dúvida se o fato deveria ser forrado por dentro. Mais tarde, para não revelar o corpo do ator, forrou-se o macacão.

Durante os ensaios, os movimentos mais expressivos foram sendo definidos e os problemas técnicos resolvidos, nomeadamente a abertura maior do forro na zona da cabeça, para facilitar a visão.

Relativamente ao casulo, surgiu a necessidade de uma bolsa no interior para guardar o tecido azul, quando fosse engolido pelo próprio. O volume de pelo na zona da boca também foi aumentado dada a necessidade de camuflar o ator no seu interior.

Os ensaios foram documentados em vídeo, como forma de registar e estabelecer um encadeamento dos estados da personagem e a análise dos resultados.

Durante este processo de construção, algumas pessoas vieram assistir os ensaios e o seu feedback foi um grande contributo para a adaptação da relação sensorial das estruturas com o público e da cadência própria performance.

Optou-se por pendurar o casulo como um objeto cénico. O casulo permanece, invertendo a cadência do ciclo de vida da borboleta.

O processo foi árduo, como qualquer outro processo experimental e dadas as condicionantes do espaço e recursos técnicos.

A performance foi apresentada no Espaço Mira – Artes Performativas no dia 20 de setembro às 21:30. No fim da apresentação, o público foi convidado a aproximar-se dos figurinos. Esta experiência revelou-se muito positiva, pois foi surpreendente a forma como todos tocavam imediatamente nas estruturas e se mostraram surpreendidos com a riqueza dos ornamentos e materiais dos figurinos e do colar e, simultaneamente, com a dimensão, articulação e possibilidades de manipulação do casulo.

Em certa medida esta reação do público sublinhou positivamente os objetivos do projeto.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A matéria têxtil se articula com o corpo humano, podendo “dizer” ou “significar” plasticamente o que a imaginação desejar, como salienta Umberto Eco: “O hábito fala pelo monge, o vestuário é comunicação, além de cobrir o corpo da nudez, ele tem outras finalidades”. (1989, p. 71)

Neste projeto pretendi tratar a epiderme das roupas como instrumentos estimuladores do tato, de forma a possibilitarem novas formas de percepção de mensagens do figurino, particularmente, relacionadas com as manifestações para-teatrais de carácter ritualístico. Os meios encontrados para convocar o sentido háptico foram a fusão de processos industriais e artesanais, com materiais comuns ou reciclados, tendo como objetivo a pesquisa da volumetria, para romper com a pele estática e convencional dos figurinos a que o teatro tradicional quase obriga. Ao reconfigurar a essência destes materiais, busquei encontrar novos significados que permitissem bulir os sentimentos do público, e convidando-o a querer aproximar-se e descobrir, por exemplo, superfícies ásperas e baças misturadas com outras, macias e brilhantes e micro motivos escondidos em macro motivos. Intervencionando a superfície têxtil, criei efeitos de textura e relevo, luz e opacidade, rigidez e suavidade, para atizar a imaginação do espectador. As técnicas utilizadas foram simples. Gestos ao alcance de qualquer mão, repetidos vezes sem conta, conferindo às peças a densidade do tempo de trabalho e da verdade do processo. O espectador poderá, depois, embarcar numa visão sensorial, materializada na evocação das vestimentas ritualísticas utilizadas desde os tempos primordiais, quer estejam ou não registadas na nossa memória.

Uma das conclusões fundamentais retiradas desta experiência foi a que o sentido tato é o sentido, a seguir à visão do teatral, que se pode considerar o mais importante, pois é com ele que o figurinista percebe quanto o tecido é macio, sedoso, rugoso ou áspero, e pode manipular outras possibilidades na comunicação não-verbal de um determinado figurino. Perante o outro, o sentido da visão é, porventura, o sentido mais explorado no vestuário, pois os olhos são considerados o órgão sensorial mais importante do ser humano. Os olhos observam cor, silhueta, forma, textura, volume e a estrutura do vestuário, e são eles que nos transmitem o primeiro impacto do figurino. Em seguida,

temos o sentido do tato, onde as diferentes texturas são sentidas e observadas pelo espectador e onde a mistura das texturas provoca sentimentos e acrescenta sensações. O desenvolvimento deste projecto permitiu analisar como é que o sentido do tato pode ser despertado pelo vestuário. Os materiais têxteis desempenham um papel que pode ser determinante na obtenção de reacções sensoriais a explorar em espectáculos e performances.

Este projecto revela-se como um contributo para a abordagem aos graus de percepção do figurino e de compreensão do espectador. Além de abrir o campo de partilha e exploração na área têxtil, explora formas de fazer diferentes das que já estão enraizadas, incita a reacção dos espectadores e a revelação daquilo que sentem ao ver a performance. Os sentidos humanos são muito importantes na concepção do vestuário.

Perspectivar o têxtil como uma linguagem exploratória de novos materiais e técnicas, contribuiu para sedimentar um vocabulário próprio, que irá refletir-se na minha qualidade profissional como figurinista e simultaneamente como docente. Quanto mais exploramos mais estamos aptos para abordar diferentes temáticas e encontrar novas formas de expressão.

Numa repercussão mais ampla, esta experiência traduz novas hipóteses de exploração das matérias e dos materiais, constituindo-se como um estudo de novas maneiras de abordar têxtil e num modo de olhar e fazer diferentes.

Este projeto está intrinsecamente ligado a um olhar de figurinista e às impressões sensoriais que delimitam o objeto de estudo. A sua validação aconteceu na apresentação pública onde se revelou a sua capacidade de interatividade com o espectador.

Através das formações realizadas, também pude concluir que o trabalho do figurinista pode tornar-se muito amplo, audacioso e partilhado. Ele cria rupturas e opera através de múltiplas linguagens estéticas. É transversal a várias áreas e todas as abordagens são possíveis. Ela pode ser subversiva, pois no espaço cénico os objetos comuns adquirem um valor alegórico, metafórico e simbólico.

O figurino é, realmente, o objeto mágico das metamorfoses do ator.

## 4. BIBLIOGRAFIA

Linke, P.P. (2013). A moda, a indumentária, o traje popular e o figurino, VI Congresso Internacional de História, Maringá: Unicesumar.

Marks, L. k. (2002). Touch: sensuous theory and multisensory media, Minnesota: University of Minnesota Press.

Menezes, M.S. (2010), Modelagem Plana Industrial do Vestuário: directrizes para a indústria do vestuário e o ensino-aprendizado, vº1, nº1, nº Inaugural, Londrina: Proiética.

Molder, M. F. (1999), Matérias Sensíveis, Lisboa: Relógio de Água.

Muller, F. (2000). Arte & Moda, São Paulo, Cosac & Naify Edições.

Muniz, R. (2004), Vestindo os Nus, Rio de Janeiro: Editora Senac Rio.

Nakao, J. (s.d). A Costura do Invisível e a Humanização da Moda. Recuperado em 25 de agosto, 2018, de <https://blog.maximustecidos.com.br/entrevista-com-jum-nakao-a-costura-do-invisivel-e-a-humanizacao-da-moda/>

Nietzsche, F. W. (1978) A origem da Tragédia, Lisboa: Guimarães & C. Editores.

Objectos Estranhos: Ensaio de proto-escultura (2017) (curadoria f.marquespentead e Nuno Faria). [Texto/poster de Exposição]. Guimarães: CIAJG.

Paterson, M. (2007). The senses of Touch: haptics, affects and technologies, Oxford: Berg Publishers, Londres: Bloomsbury.

Perdigão, T. (2001). Tesouros do Artesanato Português. Têxteis II, Lisboa: Editorial Verbo.

Pereda, D.B. (2002). Diseño Sensorial, Las Nuevas pautas de innovacion, especializacion y personalizacion del producto : Los Sentidos Humanos y el Producto (2º Capitulo); Tese de Mestrado da UCP- Univertat Politècnica de Catalunya.

Ponte, S. F. M. (2011). Os Cinco Sentidos através do Vestuário, Tese de Mestrado da Faculdade de Arquitectura, Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa

Puerto, J. L. (2017). Tecer: Trabalho Humano e Vinculação com o Sagrado, in *Mestres Tecelões Uma Identidade Desconhecida*, Bragança: Museu do Abade de Baçal.

Restany, P. (2003). O Poder da arte: Hundertwasser; o pintor rei das cinco peles, Colônia: Editora Tashen.

Quaresma, I. (2014). Por um fio. Intersecções entre desenho, têxtil e corpo numa prática artística, Tese de Mestrado da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto. Recuperado em 25 de agosto, 2018, de <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/82623>

Restivo,, M. (s.d.) Máscaras, Rituais e Celebrações, Farsas e Transgressões. Porto. Recuperado em 15-11, 2017, de <http://cruzescanhoto.com/exposicoes/2mascaras/>

Restivo, M. (s.d.) Vade Retro! Diabos, Diabretos, Mafarricos e Caretos. Porto. Recuperado em 15-11, 2017, de <http://cruzescanhoto.com/exposicoes/6-vaderetro/>

Ridolfi, E. & Rios, R. (2011). Teatro com materiais ressignificados na imagem teatral, São Paulo: Odysseus Editora.

Riegl, A. (2004). *Historical Grammar of Visual Arts*, Nova York: Zone Books

Rodrigues, A. M. (2007). Breves considerações sobre o tacto no quotidiano: pontos de contacto entre a Teoria Social antropológica e sociológica, Lisboa: Departamento de Antropologia, Universidade de Lisboa. Recuperado em 25 de Agosto, 2018, de [https://www.uc.pt/en/cia/publica/AP\\_artigos/AP24.25.10\\_Rodrigues.pdf](https://www.uc.pt/en/cia/publica/AP_artigos/AP24.25.10_Rodrigues.pdf)

Rosas, P. (2010), Paula Rego: The Vivian girls windmillis. Lisboa. Recuperado em 15-11, 2017, de [https://gulbenkian.pt/museu/works\\_cam/the-vivian-girls-as-windmills-156532/](https://gulbenkian.pt/museu/works_cam/the-vivian-girls-as-windmills-156532/)

Saramago, J. (2002) José Saramago: Sobre a gravura de David de Almeida. Lisboa. Recuperado em 15-11. 2017, de <https://www.josesaramago.org/jose-saramago-sobre-gravura-de-david-de-almeida>.

Sayatyan, H. (s.d.). A Cor da Romã (1969), uma cinebiografia de Sergei Parajanov

Sorcinelli, P. (2008). Estudar a moda: corpos, vestuário, estratégias, São Paulo: Senac.

Stanislavski, K. (1983). A Construção da Personagem. 4.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Strauss, C. (1978) Mito e Significação, Lisboa: Edições 70.

Strauss, C.(2001) Tristes Trópicos, Lisboa: Pocket

Viana, F. (2011) O flerte da moda com o teatro e a teatralidade da moda contemporânea, 7º Colóquio de Moda, Anais. Maringá. Recuperado em 25 de agosto, 2018, de <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202011/GT16/Comunicacao->

[Oral/CO\\_89246\\_O\\_flerte\\_da\\_moda\\_com\\_o\\_teatro\\_e\\_a\\_teatralidade\\_da\\_moda\\_contemporanea\\_.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202011/GT16/Comunicacao-Oral/CO_89246_O_flerte_da_moda_com_o_teatro_e_a_teatralidade_da_moda_contemporanea_.pdf)

Taiov, A. (1974). Le theater libéré, Lausanne: L'Age d'homme.

Teixeira, M. B. (s.d.). O traje regional português e o folclore. Recuperado em 25 de agosto, 2018, de [https://www.om.acm.gov.pt/documents/58428/182327/1\\_PI\\_Cap7.pdf/803cd114-b7e8-448a-8dea-aeacb67866fe](https://www.om.acm.gov.pt/documents/58428/182327/1_PI_Cap7.pdf/803cd114-b7e8-448a-8dea-aeacb67866fe)

Viana, F. (2011). O flerte da moda com o teatro e a teatralidade da moda contemporânea. In: 7º Colóquio de Moda, Anais, Maringá. Recuperado em 25 de agosto, 2018, de <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202011/GT16/Comunicacao->

[Oral/CO\\_89246\\_O\\_flerte\\_da\\_moda\\_com\\_o\\_teatro\\_e\\_a\\_teatralidade\\_da\\_moda\\_contemporanea\\_.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202011/GT16/Comunicacao-Oral/CO_89246_O_flerte_da_moda_com_o_teatro_e_a_teatralidade_da_moda_contemporanea_.pdf)

Winnicott, D. (1986). Transitional objects and transitional phenomena. In: Winnicott, D. (ed.). Collected papers of D.W.Winnicott. Nova York: Basic Books

## ANEXO 1

### DOSSIER DE PESQUISA E PROCESSO DE CRIAÇÃO PONTO DE PARTIDA



## ÍNDICE DE FIGURAS – ANEXO 1

**Figura 1** - Máscara de Dança Cubeo (Takü), século XX.

Tecido de casca, madeira.

Fonte: WWW: ULR - <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1978.412.1282>/Acesso em agosto 2018

**Figura 2** - Vestimenta do povo Asmat da Papua Nova Guiné.

Fonte: WWW: ULR -

<https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/78556>/Acesso em agosto 2018

**Figura 3** - Máscaras de Vudu originárias da região do Benin.

Fonte: WWW: ULR -

<http://tripfreakz.com/offthebeatenpath/voodoo-festival-in-benin/>Acesso em agosto 2018

**Figura 4** - Michael Buthe, Elvira Oasis, 1972-1977, Michael Buthe Estate, Cologne.

Fonte: WWW: ULR - <http://artviewer.org/michael-buthe-at-s-m-a-k/>Acesso em agosto 2018

**Figura 5** - Louise Bourgeois, Seven in the bed, 2002.

Fonte: WWW: ULR -

[www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&ei=LtTSW57vH8WSgAbtWL7QCA&btnG=Pesquisar&q=Seven+in+a+bed+BORGE OIS#imgrc=R\\_zzGZ600hn5SM://](http://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&ei=LtTSW57vH8WSgAbtWL7QCA&btnG=Pesquisar&q=Seven+in+a+bed+BORGE OIS#imgrc=R_zzGZ600hn5SM://)Acesso em agosto 2018

**Figura 6** - Louise Bourgeois, Mask , 2002.

Fonte: WWW: ULR -

<http://www.jornaldepoesia.jor.br/ag39bourgeois.htm>

**Figura 7** - Escultura Soundsuit de Nick Cave. Fonte: WWW:

ULR - <https://www.designboom.com/art/soundsuit-sculptures-by-nick-cave/> Acesso em agosto 2018

**Figura 8** - Escultura Soundsuit de Nick Cave. Fonte: WWW:

ULR - <http://flavorwire.com/76165/nick-caves-soundsuits/> Acesso em agosto 2018

**Figura 9** - Escultura têxtil/ Mona Luison. Fonte: WWW: ULR - <http://bijouxetbienetre.canalblog.com/archives/2016/02/08/33338212.html/> Acesso em agosto 2018

**Figura 10** - The Vivian Girls with in Tunísia de Paula Rego/ 1984. Fonte: WWW:ULR - [ebastart.com/2017/09/paula-rego-engendros-del-monstruo-social/fotografia-2/](http://ebastart.com/2017/09/paula-rego-engendros-del-monstruo-social/fotografia-2/) Acesso em agosto 2018

**Figura 11** - Peça em Tapeçaria em tear realizada na Oficina de Tapeçaria com Vânia O.

**Figura 12** - Experiências têxteis. 2018. Fonte: própria.

**Figura 13** - Colagem /Pesquisa da silhueta da personagem. 2018. Fonte: própria.

**Figura 14** - Ciclo da seda. Fonte: [www.saberfazer.org/research/2011/05/11/seda-em-freixo-de-espada-a-cinta/](http://www.saberfazer.org/research/2011/05/11/seda-em-freixo-de-espada-a-cinta/) Acesso em agosto 2018

**Figura 15, 16 e 17** - Ilustrações da personagem / Fotografias de Carolina Sousa, 2018. Fonte: própria

**Figura 18** - Fotografia do Casulo. 2018 Fonte: própria

**Figuras 19** - Estrutura da Cabeça. Fonte: própria.

**Figura 20 e 21** - Ilustrações. 2018. Fonte: própria.

**Figuras 22 e 23** - Ilustrações do acessório: colar. 2018. Fonte própria.

**Figura 24** - Fotos dos ensaios. 2018. Fonte: própria.

## **ANEXO 2**

### **COMPILAÇÃO DOS RESULTADOS DAS FORMAÇÕES**

## **VISITA/FORMAÇÃO**

### **a1) OFICINA DE FELTRAGEM DE CHAPÉUS**

(Data: 11 de Novembro de 2017 / Duração 6 horas/ Museu da Chapelaria em São João da Madeira)

### **TIPO DE INFORMAÇÃO / EXPERIÊNCIA**

Dinamizado pela artista e designer Ana Rita de Albuquerque. Este workshop promoveu a técnica de feltragem com água e sabão para produção de um chapéu. Ana Rita de Albuquerque é artista têxtil e designer. A sua obra estende-se por géneros variados, desde a arte de trabalhar fibras de lã, com água e sabão, até à criação de tecnologia Wearable através de técnicas ligadas à fabricação digital. Apresenta o seu trabalho em diversas publicações portuguesas e estrangeiras relacionadas com “textil hacking” e arte têxtil, e participa regularmente em palestras, exposições e eventos por todo o país e no estrangeiro.

### **OBJETIVO INICIAL**

Aprender a técnica da feltragem, conhecer os tipos de lãs e efeitos.

### **CONCLUSÕES**

Conhecimento do processo de feltragem e materiais necessários. Permitiu-me perceber os diferentes efeitos dados pela lã penteada e cardada. A lã cardada possui as fibras despenteadas e por isto produz efeitos mais homogéneos e naturais que a penteada. Testes da lã com a seda produzem enrugamentos que trazem texturas tácteis interessantes. Efeitos de riscas e bolas em relevo trazem tridimensionalidade ao feltro.

### **REGISTO FOTOGRÁFICO / AMOSTRAS REALIZADAS**



## **VISITA/FORMAÇÃO**

### **a 2) OFICINA DE FELTRAGEM**

(Data 24 de Fevereiro de 2018; duração: 6 horas no Saber Fazer, Matosinhos)

## **TIPO DE INFORMAÇÃO/EXPERIÊNCIA**

Dinamizado pela artista e designer Ana Rita de Albuquerque. Este workshop promoveu a técnica de feltragem com água e sabão para produção de um chapéu. Ana Rita de Albuquerque é artista têxtil e designer. A sua obra estende-se por géneros variados, desde a arte de trabalhar fibras de lã, com água e sabão, até à criação de tecnologia Wearable através de técnicas ligadas à fabricação digital. Apresenta o seu trabalho em diversas publicações portuguesas e estrangeiras relacionadas com “textil hacking” e arte têxtil, e participa regularmente em palestras, exposições e eventos por todo o país e no estrangeiro.

## **OBJETIVO INICIAL**

Acesso a uma grande variedade de tipos de lãs portuguesas em bruto, exploração das mesmas de forma a conhecer as suas características e comportamentos durante a feltragem. Realização de um mostuário, cruzando diferentes técnicas de feltragem: pregas, laminados, rendilhados e velo em bruto.

## **CONCLUSÕES**

A lã foi sempre um material que gostaria de trabalhar, por ser o primeiro material trabalhado pelo homem como vestuário, reforçando a sua ligação com os meu campo de delimitação: o ritual. Foi importante pelo conhecer de técnicas que conferem tridimensionalidade e texturas mistas durante a feltragem.

REGISTO FOTOGRÁFICO / AMOSTRAS REALIZADAS



## **VISITA/FORMAÇÃO**

### **b) OFICINA DE TECELAGEM**

(Data: 13 e 14 de Janeiro de 2018; duração: 16 horas no Saber Fazer em Matosinhos)

### **TIPO DE INFORMAÇÃO/EXPERIÊNCIA**

Fernando iniciou o seu percurso na Tecelagem há mais de uma década sob a orientação de Guida Fonseca, com quem continua a colaborar e com quem partilha os princípios de conhecimento técnico estruturado e de qualidade que estão na base das suas formações. Actualmente, vive e trabalha em Vila Verde onde é tecelão a tempo inteiro, produzindo peças por encomenda e também para a sua própria marca, a partir da qual explora os padrões e as técnicas tradicionais das diversas regiões do nosso país.

### **OBJETIVO INICIAL**

Recordar os princípios básicos da tecelagem. Experimentar algumas técnicas de manipulação têxtil tradicionais, usualmente presentes no trabalho do Fernando Rei, como os puxados, arrifados e passados. Experimentar diversos tipos de teares, tanto de marcas conceituadas, como de fabrico artesanal. É um artesão muito rigoroso no saber-fazer, investiga parte da história tradicional nas vilas, técnicas ancestrais.

### **CONCLUSÕES**

O tear é um mundo de forças e equilíbrio (Jogo de forças) Um mundo de cordas. A tensão é muito importante. O cruzamento das fibras nos transmitem emoções. (Perceber a psicologia do fio).

Importante para perceber que tipo de fibras são mais resistentes para a teia (linho, lã e algodão) e que os outros elementos (convencionais e não convencionais) deverão ser introduzidos maioritariamente a nível da trama.

Também para perceber diferentes resultados de densidade e peso (nº de puas: abertura onde passa o fio). Categorias de linho (Linho, Estopa e Tomento). Serguilha (estopa com lã na teia/ polaina, coletes e aventais). Algodão com lã não fazem boa união. Nó tecedeira. Diferenças entre lã fiada à mão e industrialmente (irregularidade). Experimentei técnicas tradicionais que trazem tridimensionalidade e textura ao tecido (puxados e arrifados).

**REGISTO FOTOGRÁFICO / AMOSTRAS REALIZADAS PELO FORMADOR:**



## **VISITA/FORMAÇÃO**

### **c) OFICINA DE BORDADO**

(U.C.ESMAE) (Duração 39 horas)

## **TIPO DE INFORMAÇÃO/EXPERIÊNCIA**

Hugo Bonjour. Compreender o bordado como uma ferramenta de desenho e decoração têxtil.

## **OBJETIVO INICIAL**

Aprender e dominar pontos e técnicas de bordado.

## **CONCLUSÕES**

O potencial dos pontos para a conceção de uma superfície que rompa com a bidimensionalidade do tecido, depende da espessura dos fios e suporte.

Perceber a delicadeza dos pontos e dos próprios acabamentos foi essencial para a busca adequada de materiais e suportes alternativos.

## **REGISTO FOTOGRÁFICO / AMOSTRAS REALIZADAS**



## **VISITA/FORMAÇÃO**

### **d1) OFICINA DE INICIAÇÃO À TAPEÇARIA EM TEAR**

(Data: 9 de Outubro de 2016; duração: 4 horas na Ovelha Negra, Porto)

## **TIPO DE INFORMAÇÃO/EXPERIÊNCIA**

Vânia O. é artesã, designer e a criadora do TWO HANDS, um ateliê de arte têxtil baseada em técnicas artesanais tradicionais produzida com fibras naturais de grande qualidade.

## **OBJETIVO INICIAL**

Aprender e dominar pontos e técnicas da tapeçaria.

## **CONCLUSÕES**

Tecer é uma arte lenta e que requer muita atenção aos detalhes. Em cada peça podemos usar fios diferentes, pois essa é uma das formas de obter várias texturas: lã, algodão, trapilho, ráfia, cordão de algodão (usado normalmente no macramé), etc.

A lã de Arraiolos (tem imensa variedade de cores) e a lã para feltrar (ou penteada) são materiais com bom potencial pois além de trazerem bidimensionalidade, são macio ao interagirem com o algodão da teia. É capaz de ser a lã que mais sucesso faz pela textura.

Percebi como a montagem da teia influencia a densidade da peça, os remates e pontos de tafetá, de nós e envolvimento.

Pesquisar: Maryanne Moodie e a Natalie Miller

**REGISTO FOTOGRÁFICO / AMOSTRAS REALIZADAS PELA FORMADORA**



## **VISITA/FORMAÇÃO**

### **d2) OFICINA DE INICIAÇÃO À TAPEÇARAI EM TEAR 2**

(Data 19 de Novembro de 2016; duração: 6 horas na Ovelha Negra, Porto)

## **TIPO DE INFORMAÇÃO/EXPERIÊNCIA**

Vânia O. é artesã, designer e a criadora do TWO HANDS, um ateliê de arte têxtil baseada em técnicas artesanais tradicionais produzida com fibras naturais de grande qualidade.

## **OBJETIVO INICIAL**

Aprender e dominar pontos e técnicas mais avançados da tapeçaria.

## **CONCLUSÕES**

Pontos enrolados para criar janelas (Vazio)

## **ANEXO 3**

### **COMPILAÇÃO DAS ENTREVISTAS**

(a partir da observação das pinturas Vivian Girls de Paula Rego)

## ENTREVISTA 1: JOANA PROVIDÊNCIA (COREÓGRAFA)

---

### **1: Que tipo de sensações, sentimentos ou memórias trazem?**

*Sensações de festa, caos, infância, medos, sexualidade, perversidade, crueldade, maldade, sonho, barulho, gritos, diversidade, virgindade, violência, histórias e diversidade.*

### **2: Descreva o que lhe atrai, fascina na imagem.**

*Atrai-me a diversidade de cores vivas e contrastantes.*

*Fascina-me a forma aparentemente caótica como os personagens ocupam e se mistura no espaço, e como esse espaço é sobrepovoado de informação não havendo hierarquia na sua ocupação.*

*Fascina-me também a forma e o desenho dos personagens, trazendo-me à memória uma linguagem dos desenhos animados mas aqui com um tom de arte bruta..., disforme, feia e brutal, dando uma enorme tensão.*

### **3: Em oposição o que lhe cria repulsão?**

*Não consigo encontrar repulsa porque agrada-me a forma como as figuras tratam por vezes o desagradável, o feio, a crueldade e a violência.*

### **4. Que figuras ou objetos chamam-lhe mais a atenção e porquê?**

*Só consigo ver as imagens 1 e 3 porque as outras são demasiado pequenas, é-me muito difícil privilegiar uma figura ou objecto..., mas no 1º quadro identifico a menina que mostra as cuecas e cuja cabeça parece uma jarra com uma flor caída (à esquerda), e a boneca do vestido amarelo que arrasta um corpo muito estranho a sua pés( mais central), penso que são as duas personagens que me chegam mais incisivamente talvez por estarem mais centrais! embora nestes quadros o que me dá mais prazer é poder viajar pelo quadro e ir descobrindo pormenores que à primeira vista nos escapam...*

### **5. Manifestam em ti outros sentidos (olfativos, auditivos, tácteis)? Se sim, porquê?**

*São quadros que associo muito ao sentido auditivo, imagino sempre muito barulho de vozes..., músicas, gritos, canções de infância, rimas..., talvez porque as figuras me fazem viajar para zonas onde o som está muito presente..., mais do que ao tacto e ao olfacto.*

## ENTREVISTA 2: MANUELA FERREIRA (FIGURINISTA)

---

### **1: Que tipo de sensações, sentimentos ou memórias trazem?**

*São pinturas que deixam em aberto a possibilidade da leitura de diferentes histórias, a cor exalta nos juntamente com a composição anárquica das figuras, criando um universo caótico que nos leva num turbilhão de histórias sem fim.*

### **2: Descreva o que lhe atrai, fascina na imagem.**

*A cor e a agitação.*

### **3: Em oposição o que lhe cria repulsão?**

*O caos.*

### **4. Que figuras ou objetos chamam-lhe mais a atenção e porquê?**

*As meninas representadas, pois são elas as protagonistas.*

### **5. Manifestam em ti outros sentidos (olfativos, auditivos, tácteis)? Se sim, porquê?**

*Ouçõ vozes de crianças, umas gritam, outras riem até há uma ou outra onde se adivinha um choro, A energia explosiva das crianças. Festa. Um cheiro adocicado.*

## ENTREVISTA 3: NAPOLEÃO RIBEIRO (MÚSICO)

---

### **1: Que tipo de sensações, sentimentos ou memórias trazem?**

*Lembram-me o imaginário das fábulas e das suas lições de moral.*

### **2: Descreva o que lhe atrai, fascina na imagem.**

*A cor, a diversidade e os significados a que poderá corresponder cada detalhe das pinturas.*

### **3: Em oposição o que lhe cria repulsão?**

*A maldade que possa existir nas histórias que originaram estas pinturas. A possibilidade de os pormenores da imagem, como por exemplo os objetos ou os personagens, poderem ter uma simbologia macabra.*

### **4: Que figuras ou objetos chamam-lhe mais a atenção e porquê?**

*As palmeiras com faces; a louça que abana e não parte; o escorpião que dança e lagosta que devora.*

### **5: Manifestam em ti outros sentidos (olfativos, auditivos, tácteis)? Se sim, porquê?**

*Sinto que as personagens são todas tristes ou mudas. Dão-me a impressão que querem falar mas eu não as consigo e nem posso ouvir.*

## ENTREVISTA 4: SÍLVIA GUERRA

### (DOCENTE DE MATEMÁTICA / CANTORA)

---

**1: Que tipo de sensações, sentimentos ou memórias trazem?**

*Caos. Alguma ingenuidade (devido à figura central, que descrevo a seguir). Morte.*

**2: Descreva o que lhe atrai, fascina na imagem.**

*A figura central, de amarelo, com a “coroa de sol”. Vou chamá-la de “menina-sol”.*

**3: Em oposição o que lhe cria repulsão?**

*Talvez a figura “maternal” com a cara na boca, é a figura do lado direito da “meninasol”. Parece em convulsão com algo. Assustada e desconcentrada. E o macaco na base da composição, à esquerda, pintado de um castanho-caramelo e às riscas. Não consigo explicar porquê, mas é esquisito!*

**4. Que figuras ou objetos chamam-lhe mais a atenção e porquê?**

*A menina-sol, a forma dos seus olhos, sobrancelhas, toda essa figura atrai. Sensação de alguma ingenuidade, inocência, fantasia. Calma também. Outra figura que atrai é a figura escura e alta à direita. Parece um tronco com ananás! Mistério, premonição. E o outro “tronco-ananás” caído, moribundo, mas em paz.*

**5. Manifestam em ti outros sentidos (olfativos, auditivos, tácteis)? Se sim, porquê?**

*Um pouco ameno. A nível auditivo, pensando nisso, o quadro é barulhento...*

## ENTREVISTA 5: DANIEL DUARTE (DOCENTE IOGA)

---

**1: Que tipo de sensações, sentimentos ou memórias trazem?**

*Movimento, Exuberância, Sonoridades fortes, o lado carnal da vida;*

**2: Descreva o que lhe atrai, fascina na imagem.**

*A diversidade, as múltiplas interpretações que pode sugerir;*

**3: Em oposição o que lhe cria repulsão?**

*A falta de "silêncio", ou de espaço, como se não houvesse tempo para respirar;*

**4: Que figuras ou objetos chamam-lhe mais a atenção e porquê?**

*Acho que todas elas conseguem o mesmo destaque/presença.*

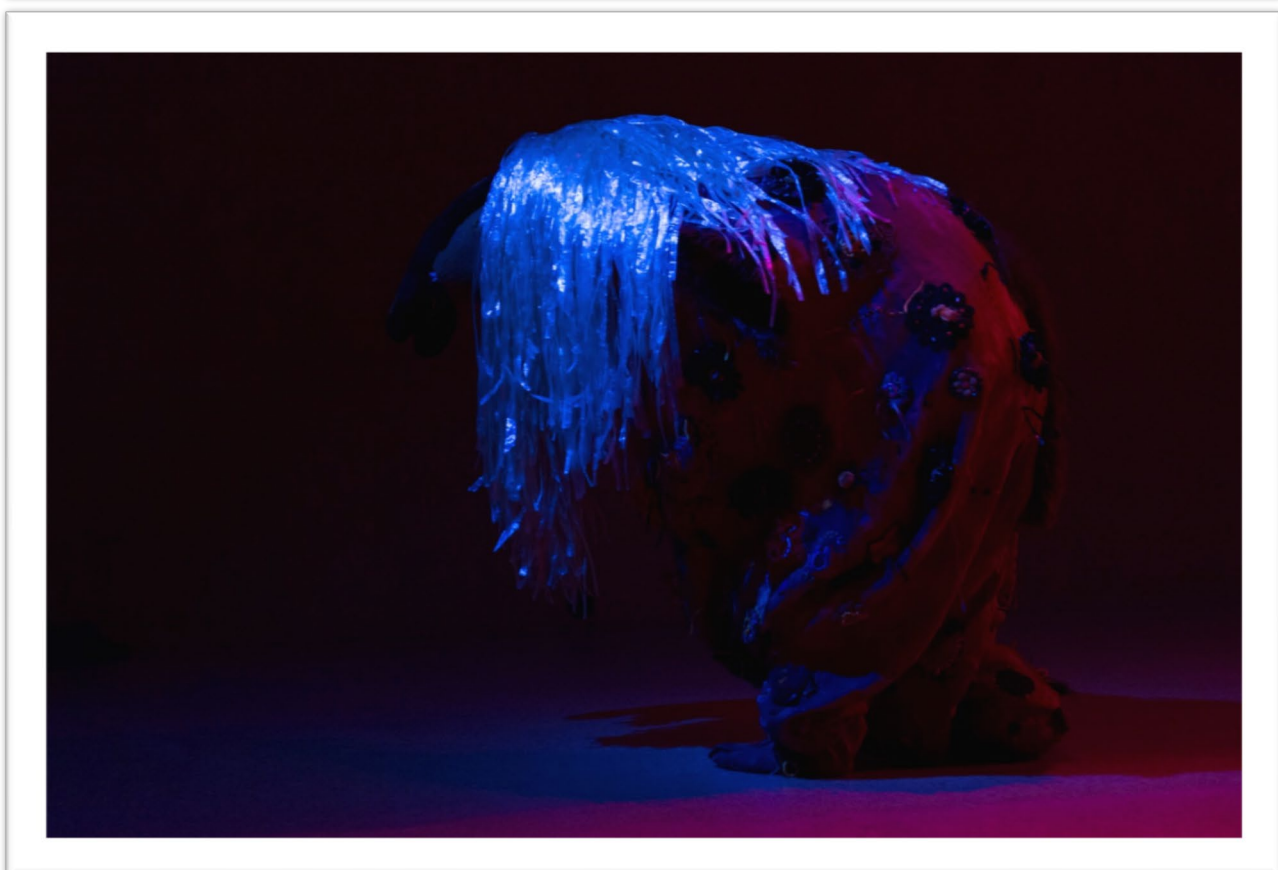
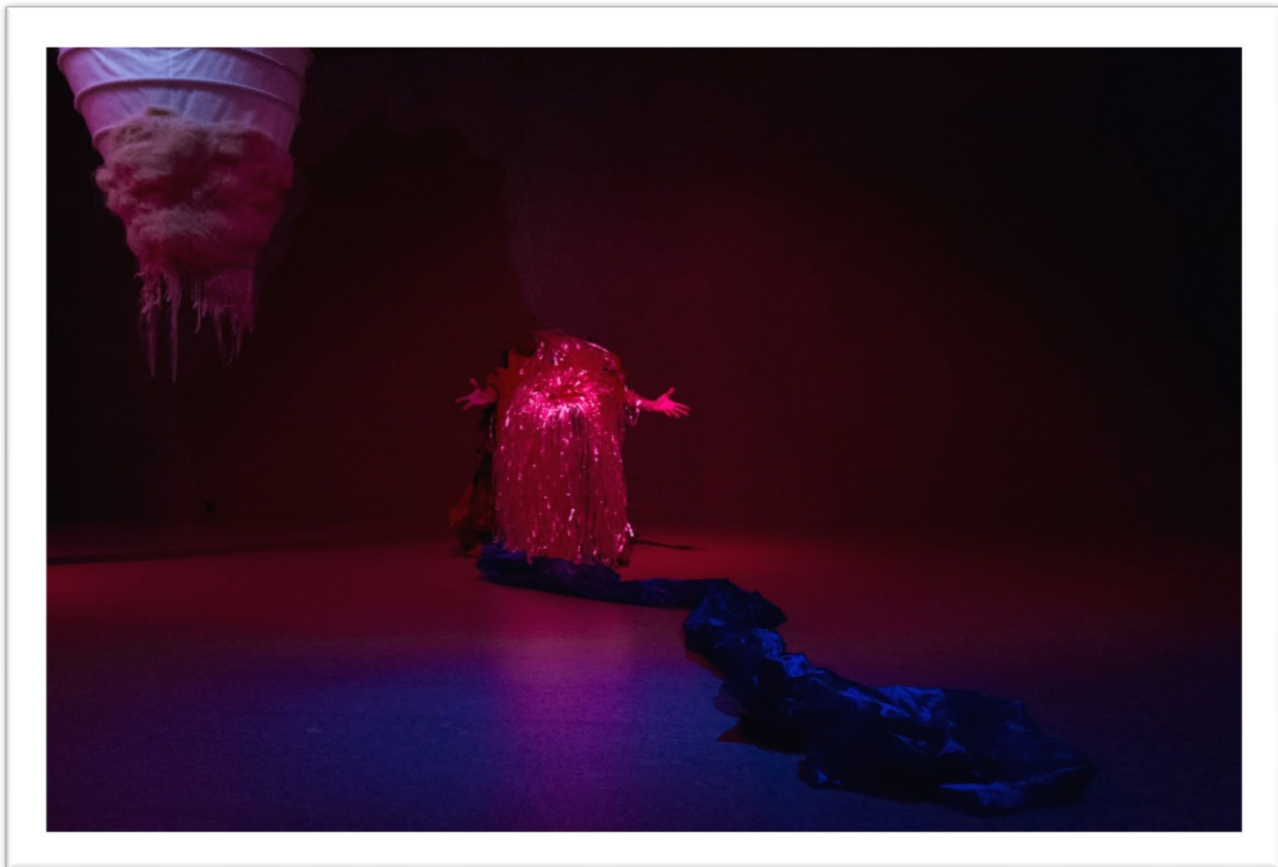
**5: Manifestam em ti outros sentidos (olfativos, auditivos, tácteis)? Se sim, porquê?**

*O ponto 3 já o referira. A ausência de uma linearidade ou um enquadramento longitudinal torna a imagem muito viva, palpável. Curiosamente, há um aspecto táctil, por ser consistente, maleável, e até algo associado também aos sabores.*

## ANEXO 4

### FOTOGRAFIAS DE CENA

(Fonte: Fotografias de Sílvia Vieira)









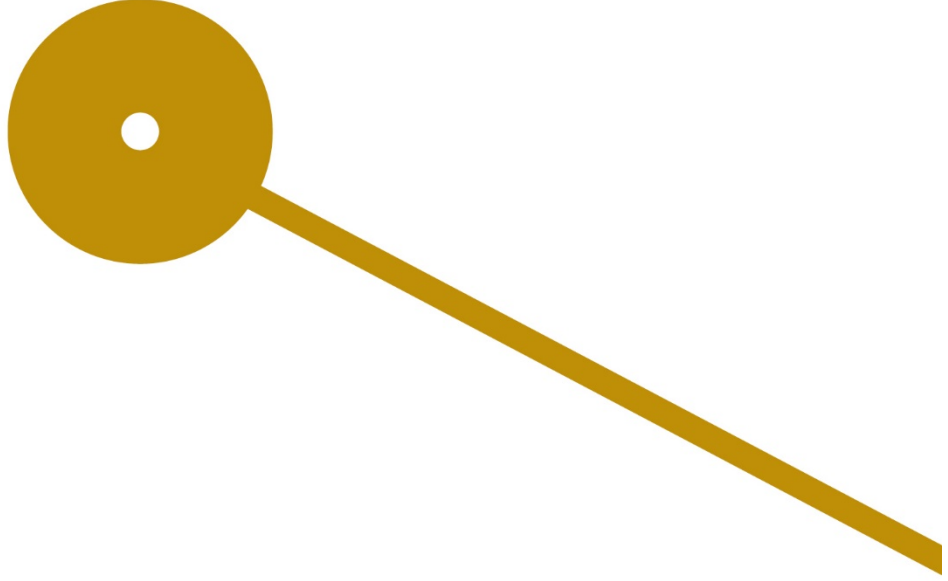


ESCOLA  
SUPERIOR  
DE MÚSICA  
E ARTES  
DO ESPETÁCULO  
POLITÉCNICO  
DO PORTO

P.PORTO

**M**

MESTRADO  
ARTES CÉNICAS  
FIGURINO



Gestos têxteis para uma linguagem tátil no figurino  
Carolina Oliveira Marques de Sousa