

Memória do Corpo no Vestuário

Beatriz Isabel Gavetano Filomeno

10/2022





Memória do Corpo no Vestuário

Beatriz Isabel Gavetano Filomeno

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

Professoras Orientadoras
Manuela Bronze e Cláudia Marisa

10/2022



Dedico este trabalho à minha avó Maria de Fátima que, sem se dar conta, foi a minha fonte de inspiração.

Agradecimentos

Em primeiro lugar agradeço às minhas professoras orientadoras de Projeto, Manuela Bronze e Cláudia Marisa por confiarem em mim e me apoiarem neste processo.

Em segundo lugar aos meus colegas e amigos Jordann Santos e Clementina Delgado.

Um grande obrigada às pessoas que entrevistei, que humildemente aceitaram dispor do seu tempo e memórias.

Agradeço aos meus pais por acreditarem nas minhas escolhas académicas!

Um beijo ao Pedro Carapeto à Maria Baptista, à Mathilde Garand, à Sofia Barbosa e à Rita Braga que me apoiaram bastante neste processo.

Por fim, agradeço à Junta de Freguesia de S. Pedro da Afurada.

Resumo

“Memória do Corpo no Vestuário” é uma proposta performativa em formato de instalação baseada na abordagem das potencialidades do vestuário face à construção de personagens, considerando a observação do comportamento da roupa, outrora habitada por um corpo e agora esvaziada desse corpo.

Ao longo desta monografia pretende-se expor o processo criativo, incluindo articulações com referência a temas como: memória, teatralidade, vestuário, figurino e fisicalidade, numa perspectiva laboratorial e documental, bem como algumas considerações no âmbito cénico em relação ao figurino e à personagem, paralelamente ao universo do quotidiano.

Palavras-chave

Figurino; Teatralidade; Persona; Personagem; Memória; Fisicalidade.

Abstract

"Memória do Corpo no Vestuário" is a proposal of a performative installation based on the potentialities of garments within the construction of characters, in the view of the observational behavior of clothing, when once inhabited by a body and then emptied of it.

Throughout this monograph, the intention is to expound the creative process by including articulations with theme references such as: memory, theatricality, garments, costumes and physicality, through a laboratorial and documentary approach, as well as some considerations within the theatrical scenic scope, relating to costumes and characters, juxtaposed to the everyday day mundane life.

Keywords

Costume; Theatricality; Persona; Character; Memory; Physicality.

ESMAE
ESCOLA
SUPERIOR
DE MÚSICA
E ARTES
DO ESPETÁCULO
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO

Índice

Introdução.....	2
As linhas do tecido do Projeto	5
1. Figurino	7
1.1. Roupas e Vestuário.....	9
2. Teatralidade	14
2.1. Persona	16
2.2. Personagem	18
3. Memória	20
3.1. Memória Afetiva	23
3.2. Memória do corpo	25
4. Fisicalidade	27
5. Arrumações Finais	29
Bibliografia	31
Webgrafia	33
Anexos	34

ESMAE
ESCOLA
SUPERIOR
DE MÚSICA
E ARTES
DO ESPETÁCULO
POLITÉCNICO
DO PORTO

P. PORTO

Lista de Figuras

1. © Fonte própria – imagem do *teaser*: *Pão seco faz os olhos bonitos*
2. © Fonte própria – Mapa Mental do processo
3. © Elida Tessler - *Temporal*, 1999. Fonte:
<https://www.elidatessler.site/temporal> - 23/09/2022
4. © Fonte própria – Abotoar de um casaco feminino
5. © Fonte própria – Torcer roupa “à mulher”

Introdução

Na casa da minha avó não havia livros.

Apenas revistas, que alguém lhe terá dado outrora. Revistas já folheadas, deixadas por amigos e familiares, na esperança de que ela, a minha avó, passasse um bom bocado do seu tempo a entreter-se com as imagens.

A minha avó Maria de Fátima não sabe ler, conhece as letras pela sua existência singular, como um signo.

Acredito que quem lhe deixa revistas está apenas a adiar o desapego. Todos sabem que a Maria de Fátima, minha avó, não tem tempo e, suponho, nem vontade de se sentar a folhear revistas. Duvido até que algum dia o tenha feito. Funcionam, portanto, como um bibelô na sua sala.

Ao olhá-la sinto que o tempo em si se dilata. Há uma paz qualquer na forma como vive e executa a mais ínfima tarefa. Contemplando-a lembro-me de respirar. Respirar com tempo, conscientemente.

Ela é demasiado humilde para se dar conta do quanto consegue inspirar as pessoas à sua volta. A minha "avó Fátima", como lhe chamei sempre, é a melhor pessoa do mundo. Não por ser minha avó, mas por não lhe encontrar qualquer maldade no olhar.

Maria de Fátima, a eterna cuidadora! Foi educada para servir os outros, como um robô multitarefas. Restringiram-lhe a voz, a opinião, a individualidade...

Se houve um tempo em que isso me incomodava, por não ver nela revolução, hoje, percebo que para acontecer a revolução é, também, necessário que algumas pessoas fiquem a apaziguar as águas.

A minha avó, de seu nome Maria de Fátima que decido aqui repetir muitas vezes, pois já lá vai o tempo em que era conhecida pela mulher de x e filha de y assim ficou. Às vezes ficar é também, em si, uma forma de resistência.

As conjugações de roupa da minha avó são compostas por peças de várias épocas, lugares, estações e pessoas. Em camadas sobre o seu corpo, protegem-na do frio e do sol, das silvas e fagulhas.

Estas peças são dadas à minha avó para terminarem a vida com ela, no trabalho do campo. Grande parte chega com rasgões, marcas de uso e também de vidas de outros corpos. No corpo da Maria de Fátima acrescentam-se outras tantas memórias à roupa, transformando-a assim.

A sobreposição de camadas e cores cria-lhe um modo de vestir particular. Quando troca de roupa, assim que chega à quinta, a sua preocupação não é de todo estética, mas sim uma preocupação funcional. Num só dia chega a vestir-se de três modos diferentes. Começa com a roupa de "ir à vila", ainda uma roupa maioritariamente escura. Usa sempre uma saia a tapar os joelhos e um conjunto de blusa e casaco em malha. Quer mostrar-se como as senhoras do seu tempo.

Vai rua acima, para aviar as mercearias. Sóbria, recatada e de luto. Percebe-se que é viúva, mas não uma viúva recente. Com o passar do tempo começou a usar camisas de padrão de listras ou às bolas pretas e brancas. Mais tarde, a roupa cinzenta e azul-escura começa também a sair do guarda-fatos. Os acessórios têm igualmente códigos durante o luto. No começo, a minha avó usava brincos pretos. Agora, usa brincos de ouro e por alguma razão os pretos já não saem do guarda-joias, como se o luto fosse um caminho, do qual não se pode voltar atrás. A não ser que a vida traga mais uma morte e aí, é como um jogo de tabuleiro, volta-se às peças de partida.

No caminho, indo de automóvel, até à quinta, veste bermudas ou calças. Para ela, são apenas calças curtas ou compridas. Confortáveis e escuras, mais uma camisola quente, que eu diria polar, porque é inverno.

As roupas que saem com ela à rua, na vila, costumam ser novas e discretas. Só no campo é que se veste com cores alegres, como se no campo, na lavoura, não existisse luto. Como se os códigos do bem vestir ficassem do outro lado do vale. Permite-se usar qualquer peça, à exceção das saias, claro, porque não se tornam práticas.

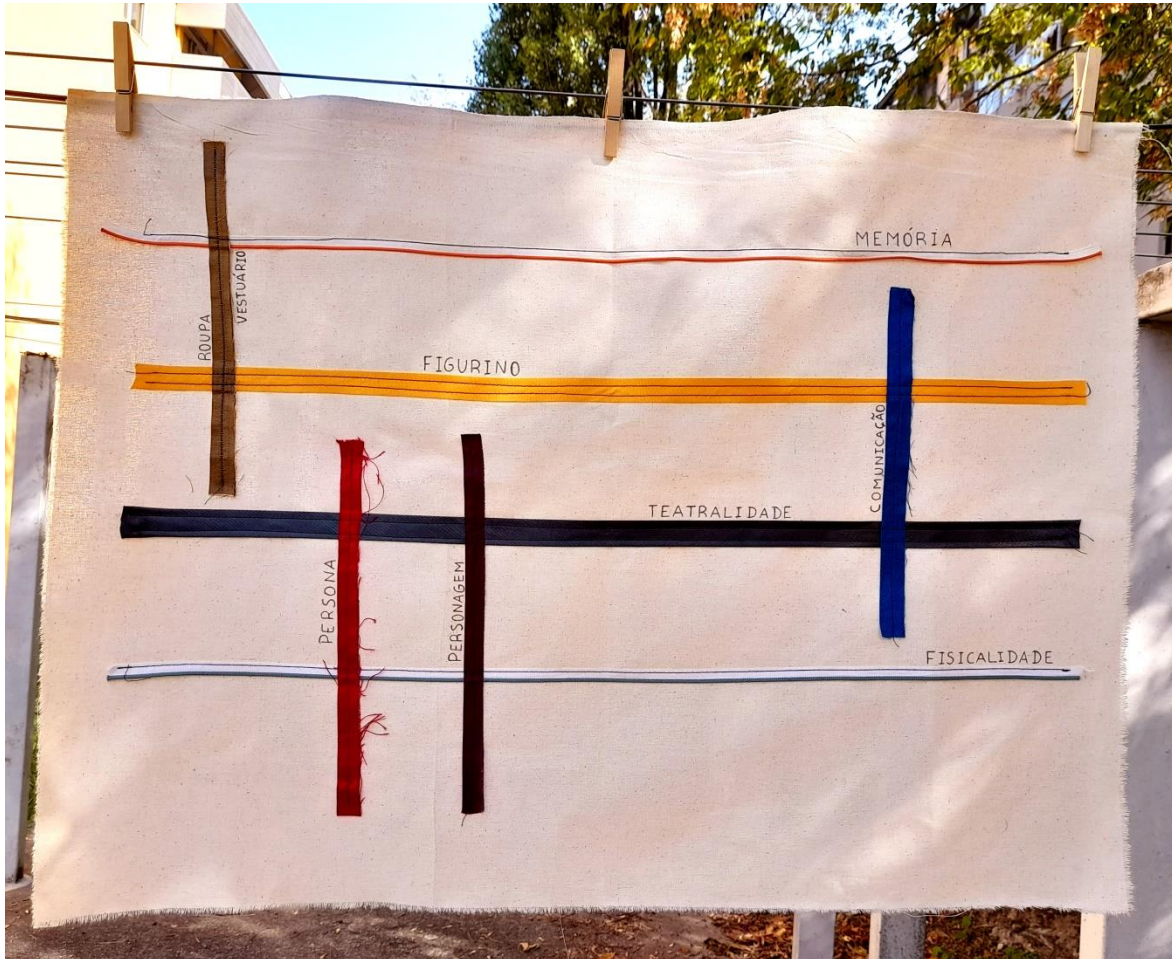
A roupa do campo é usada como farda. Não que se vista com peças iguais, como pressupõe uma farda, mas porque são peças que escolhe para o seu ofício. Sobrepostas, têm uma qualquer similaridade, seja pelo desgaste, pelo caimento ou pela forma aconchegante como lhe cobrem o corpo. Todavia, algumas já com buracos deixam ver a sua pele branca em contraste com a das mãos, bronzeadas pelo sol de inverno. E os bolsos do casaco, descosidos ou rotos, deixam espreitar o lenço de assoar. São roupas que se deixam perecer no corpo e nas gavetas da minha avó (comidas pelo bicho). Harmoniosamente habitadas pelo corpo da minha avó, estas roupas são como uma memória material.

.

.

Esta monografia integra a modalidade de Projeto, do Mestrado de Artes Cénicas, especialização Figurino, juntamente com a apresentação e conceção de um objeto artístico de carácter performativo.

As linhas do tecido do Projeto



2. Mapa Mental do processo

Neste tecido (2) estão costuradas as linhas de pesquisa desta monografia, num jogo que se sobrepõe aos fios da teia e da trama. Os componentes da teia¹ são o alicerce desta investigação, a par dos elementos da trama² atuando como intersecções que preenchem a pesquisa. Juntas, teia e trama estruturam a “malha” (Ingold, 2012).

O meu percurso nas artes cénicas iniciou-se na área da interpretação. Sempre tive uma forte relação com o figurino. Seduz-me potenciá-lo na criação de

¹ Fios horizontais de um tecido/tela.

² Fios verticais que se interligam.

personagens, a par da consciência da sua pertinência em cena. Sentindo que precisava de aprofundar os meus conhecimentos neste território, decidi especializar-me na área da confeção e frequentar este mestrado.

Para além do meu papel como atriz, interessei-me pela conceção cénica e/ou performativa. Durante o decorrer da minha licenciatura em Interpretação e na minha prática artística posterior a esta, a vontade de trabalhar a partir do testemunho oral, como alicerce à criação cénica, foi crescendo. Aliando isto a uma preocupação sociológica, recorro à documentação oral como ferramenta de trabalho, para explorar diversos temas no presente projeto.

No decorrer do Mestrado em Artes Cénicas – Figurino, a minha pesquisa incidiu significativamente sobre a criação de personagens através desse elemento exterior que é o vestuário.

A minha pesquisa é suportada pelo estudo antropológico sobre o vestuário e a criação performativa a partir do vestuário. Para além destes dois temas de pesquisa, a minha relação pessoal e afetiva pela roupa, acompanhada de uma curiosidade sobre a relação de pessoas comuns com este universo vêm sustentar este projeto. Este é o lugar e o tempo para abordar questões entre o corpo e a roupa, entre o intérprete e o figurino.

A forma como nos apresentamos socialmente tem por base uma série de formulações que se prendem com códigos sociais, personalidades, eventualmente identidades, memórias, gostos musicais, entre outras. O vestuário que usamos é parte integrante da criação do nosso ator social, como se de um figurino se tratasse. É entre esta ideia de ator social vs. ator cénico que me proponho pesquisar, bem como sobre a roupa e sobre o corpo que veste articulando-os no seu carácter teatral/ performativo. Interessa-me este processo de criação em que fundo a minha pesquisa em figurino com a minha prática profissional como atriz. Penso no processo de criação de personagens a partir da relação figurino-corpo.

1. Figurino

O figurino é o vestuário concebido para uma personagem³. Os figurinos, de um espetáculo, são um “modo de ver” de quem se assume como figurinista, para vestir aquelas personagens, em concordância com os pressupostos dramaturgicos para a concretização de uma determinada atmosfera ou imagem.

“As imagens foram inicialmente feitas para trazer à presença o aspecto visual de algo que estava ausente (...) uma imagem podia sobreviver àquilo que representava, passando a mostrar, então, que aspecto algo ou alguém tivera em algum momento” (Berger, 2018, p. 20).

O figurino e o ator que o enverga, através de um vasto conjunto de códigos visuais, podem evocar sentimentos, memórias, comunicar emoções e apelar, com vista a influenciar e persuadir uma reação absoluta do público. O figurino é, também, agente do jogo teatral, de forma mais ou menos explícita. Através dele é possível dar contexto à dramaturgia. No teatro, dito tradicional, o figurino situa o espectador no caráter da peça a que assiste e, também, possibilita o reconhecimento do tipo de personagem, a sua condição social e as suas origens, entre outras possibilidades.

O figurino não é autónomo, existe apenas aquando do momento teatral, “quer pelos sinais do uso e da experiência quer pela contextualização espacial, concretiza[m] uma forma de Memória material, pertença de um passado real ou ficcionado” (Bronze, 2010, pp. 256-7). É, portanto, um componente do ato performativo/ teatral.

No trabalho fotográfico de Cindy Sherman, por exemplo: “Untitled Film Stills” (1977 -80), “Fairy Tale/ Mythology” (1985), “History Portraits” (1988-90) “Headshots” (2000) e “Society Portraits” (2008), o figurino, além da sua função primária, é determinante na criação do seu objeto artístico. O processo de conceção da fotografia de Sherman começa pela idealização do figurino e do cenário; é aí que a situação se cria. Ao invés do que acontece no teatro, é

³ Personagem – figura fictícia, mas verossímil (Pavis, 2000, p. 58).

a situação e o processo de construção da instalação que levam à personagem. Sherman, fotografando-se a si própria, constrói personagens a partir de imagens que escolhe no panorama da história de arte, do cinema e da cultura popular. É uma construção exteriorizada da personagem, ao contrário da do teatro, em que a personagem, por norma, é criada a partir de dentro. Contudo, as suas representações são bastante teatrais, com uma forte presença do artifício, da máscara. O espaço de apresentação de Sherman é o momento em que a fotografia é tirada, é nessa ocasião que emerge a personagem. Estamos perante um caso em que o figurino é idealizado *à priori*, ou seja, é ele que convoca a cena e as personagens.

1.1. Roupas e Vestuário

Quando se fala em roupa, à partida, não se imaginam peças específicas, mas um aglomerado de itens vestíveis pertencentes ao guarda-fatos pessoal ou ao de alguém que nos seja próximo. Visualiza-se uma coleção de artigos indefinidos, provenientes de diferentes situações. Assim como o recheio do baú da minha avó, o algarde de roupa com as peças para estender, depois de lavadas, ou as pilhas de roupa nos mercados. Quando falamos de vestuário, por sua vez, pressupomos um conjunto de itens agrupados segundo determinadas características: vestidos de noiva, fatos de cerimónia, camisas, calças; enfim, peças para vestir que encontramos dispostas nas lojas.

O vestuário cumpre três propósitos fundamentais: a função de adorno, a de proteção quer a nível climatérico, quer em possíveis situações de risco e a função moral, que está ligada aos costumes sociais, trazendo com ela a noção de pudor. Há partes do corpo que se tapam e destapam, segundo determinadas culturas, épocas e preceitos sociais. A roupa é uma das dimensões mais comunicativas entre as pessoas, "(...) aunque parezca un mero apéndice extraño, ha penetrado en el núcleo mismo de nuestra existencia como seres humanos" (Flugel, 2020, p. 11). Na maioria das culturas, o primeiro contacto que o ser humano tem com a matéria têxtil começa no próprio nascimento, quando é envolvido nela antes de ser colocado nos braços da mãe. Mais do que o que se tem vestido é "el movimiento impartido a su ropa por los miembros" (Flugel, 2020, p. 10), que distingue a fisicalidade e a aparência de uma pessoa; é como uma extensão do corpo. Por sua vez, a roupa, dada a sua materialidade têxtil, precisa do corpo como suporte, para lhe promover movimento e visibilidade e, assim, proporcionar-lhe sentido enquanto matéria.

O corpo, segundo Jean Baudrillard (2008) é, por sua vez, o primeiro suporte de um projeto de sedução, como que um adorno, tal como nas tribos primitivas, algo que se verifica de forma mais explícita nos animais para se fazerem notar, na época de acasalamento. Adornamo-nos para seduzir, para nos sentirmos bem na nossa pele. O corpo é como uma tela, em que as roupas são os traços que fazem a pintura.

Na casa da minha avó há um armário, um objeto — um móvel volumoso de madeira

com um espelho ao centro — o chamado guarda-roupa, guarda-vestidos ou guarda-fatos. Um armário, visto por nós como algo acabado, onde podemos observar as suas superfícies externas e solidificadas, como um objeto (Ingold, 2012). Com as portas abertas vemos coisas de vestir, vemos roupa. Como que somos convidados a vasculhar o seu interior. Um armário fechado é um fim em si mesmo. Um armário aberto, convida-nos a imaginar histórias, eventualmente, recordando memórias contidas nas peças de roupa. É como uma plataforma de conversa sobre a roupa.

Sempre que a minha avó abre o seu guarda-fatos pergunto-lhe sobre a origem de algumas peças de roupa ou em que situações as usou. É como se o interior do armário se transformasse em momentos de vida que se fundem no mesmo espaço, como se de um palco se tratasse.

Em “Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais” (2012), Tim Ingold reflete sobre os conceitos objeto vs. coisa, defendendo que o objeto é algo acabado, solidificado, sendo a coisa, por sua vez, algo que pressupõem vida e movimento.

Transpondo estes conceitos de Ingold para o universo do vestuário, arrisco dizer que o vestuário é um objeto, que ao ser utilizado passa a ser uma coisa. Pois, ganha memória a partir do uso e manuseamento. A peça de roupa torna-se coisa, uma vez que carrega características que pressupõem vida, histórias, etc. (...) “é um “acontecer”, ou melhor, um lugar onde vários aconteceres se entrelaçam” (Ingold, 2012, p. 29). Ao comprarmos vestuário estamos a comprar um objeto e quando começamos a usá-lo ele transforma-se na nossa roupa e passará a ser uma coisa.

Ora, se a sobrevivência das imagens passadas (BERGSON) transparece visualmente (...) pelas marcas da experiência do vivido; isto é, fica inscrita na matéria têxtil. É o presente que instaura o Vestuário como veículo histórico, na medida em que as suas formas cristalizam ou reconstituem o estilo da sua época de proveniência, também ela inscrita como matéria e como forma.

A roupa comporta, inevitavelmente, as marcas de uma Memória cronológica que é uma forma de resistência na narrativa das nossas vidas (Bronze, 2010, p. 256).

São esses resquícios de histórias e memória que se tornam relevantes num design de figurino, pois permitem que se criem indícios/ sinais sobre a personagem que o

veste, ou até, sobre acontecimentos precedentes à ação dramática.

A memória inscrita na roupa não acontece somente através da sua utilização corrente, mas também pela forma como fazemos a sua manutenção, como lavamos a roupa, de que modo a guardamos, etc., e de como agimos com a peça de roupa. De forma a enumerar as ações que realizamos com a roupa inventariei uma lista⁴ de verbos. Deste modo, as ações tornam-se mais conscientes para mim própria, para quem lê ou para quem observa, visto serem atividades quase automatizadas no quotidiano.

Vestir	Despir	Calçar	Descalçar
Lavar	Esfregar	Torcer	Corar
Sacudir	Estender	Secar	
Passar	Engomar	Dobrar	Enrolar
Confecionar	Remendar	Cerzir	Passajar
Rasgar	Romper	Descoser	Queimar

Interessa-me analisar, do ponto de vista sociológico, ou social, um grande número destas ações. Algumas serão observadas de forma mais pormenorizada, primeiramente, a partir dos dados recolhidos nas entrevistas e, posteriormente, para se constituírem como motores na criação do objeto artístico.

Considerarei dois conceitos sobre a noção de segunda pele, um no panorama do vestuário (Hundertwasser) e o outro na perspetiva do figurino (Tairov⁵). A ideia de segunda pele, conduzirá, eventualmente, à imagem do corpo, o corpo que se veste e despe e de como a sua memória permanece nas peças vestidas. O vestir “funcionará como uma troca de pele, que se serve disso para se transfigurar conforme as suas necessidades e vontades” (Bonjour, 2017, pp. 9, 10). No fundo, o ato de vestir, é a criação da identidade, que vem também agregada ao fator individualidade, pois os corpos são todos diferentes entre si.

Isto é, dois corpos diferentes, vestidos com uma mesma roupa e inseridos no mesmo contexto, poderão resultar em aparências distintas, e consequentemente em

⁴ Para esta organização tomei como referência um esquema de ações presentes no livro “Walkscape: O caminhar como prática estética” (2020, p. 26) de Francesco Careri.

⁵ Tairov conceptualizou o termo: segunda pele, para se referir ao figurino (Pavis, 2008, p. 168).

identidades diferentes (...) Estamos na verdade a cobri-lo de sentidos e significados, que estão contidos nas peças que vestimos, e que ganham valor e expressão no corpo. Cada vestir é, portanto, singular e cada pessoa é única nesse vestir (Bonjour, 2017, p.10).

Realizei um conjunto de entrevistas a partir de uma amostra de seis pessoas, com idades compreendidas entre os 20 e 60 anos, de diferentes zonas geográficas. A amostra integra profissionais do teatro, da moda e profissionais de outras proveniências. A seleção desta amostra teve em consideração pessoas que eu conhecia anteriormente, admitindo que tivessem diferentes modos de se relacionarem com a roupa e que, transversalmente, já tivessem criado uma qualquer reflexão sobre o ato de vestir. A análise de conteúdo das entrevistas incidiu sobre a sua relação com o vestuário, potenciando assim o reavivar de memórias. Para a construção do guião das entrevistas optei por fazer uma abordagem segundo três categorias: sociopolítica, sociocultural e socio emocional. Durante as entrevistas tentei que estas decorressem junto dos armários das e dos entrevistadas/os, na esperança de que o armário, esse objeto (Ingold) guardião de coisas de vestir, pudesse atuar como catalisador de memórias.

Através das entrevistas, foi notória a transversalidade que existe no vestir como veículo de comunicação e expressão, ainda que as pessoas não tenham consciência disso. Mesmo nos casos, em que, a finalidade do vestir, seja a de passarem despercebidas. Com mais ou menos preocupação, as pessoas vestem-se de forma a expressar a sua identidade. A título de exemplo, um entrevistado pretende que a sua imagem fale por si, considerando-se uma pessoa mais calada, opta pela palavra visual, através da roupa, para mostrar como se sente. Joga bastante com os códigos do vestuário que utiliza em diferentes situações. Já outras/os entrevistadas/os optam por subverter esses códigos, como um *statement* e, na maioria dos casos, de forma consciente.

A roupa e o vestuário vestem personas, ou pessoas comuns. Já o figurino tem uma conotação de espetáculo, de ficção, algo que o performer veste para lá da vida quotidiana. Os figurinos não existem apenas para o teatro e para o cinema, no campo das artes plásticas os exemplos de Cindy Sherman, no seu trabalho fotográfico ou de Vanessa Beecroft nas suas performances, apresentam-nos

situações em que justamente criam os figurinos para as personagens/ conceitos das suas obras. A roupa passa a figurino quando é selecionada para vestir uma personagem. Sherman e Beecroft nas suas instalações e performances criam personagens e assim consideramos, o que vestem, como figurino.

Se, na rua, a roupa que temos vestida faz parte da própria estética da paisagem (Grant, 2009), tal acontece com o figurino que é parte integrante de uma cenografia.

2. Teatralidade

A noção de mimesis aristotélica é, não só, adequada à poesia, mas assumida como algo intrínseco à própria linguagem, enquanto entendimento de conceito e palavra, correspondência essa que pode ser verdadeira ou falsa. Aquilo que a palavra ou imagem representa não é a essência de um objecto, mas a possibilidade de, pela semelhança, poder trazer conhecimento e apelar à contemplação (Gomes, 2014, p.11).

Na tragédia, a ação é apresentada por atores, sendo considerada uma das artes da imitação, que pressupõe ser trabalhada pelos princípios da verosimilhança, sem necessariamente ser um espelho do real. Deve, no entanto, conter aspetos da realidade para que o espectador possa relacionar-se e emocionar-se com o que vê. Ao envolver o espectador, impulsionando a sua imaginação, potencia a *catarse* das emoções. Para que a *catarse* ocorra é necessário, em paralelo, que o objeto artístico detenha um carácter teatral. É necessário que a representação seja semelhante à realidade, mas com artifício suficiente para criar uma determinada distância entre o objeto artístico e o espectador. É essencial existirem “momentos de real e de ficção, esse vai-e-vem é que faz o espetáculo ser bom, abrir o pensamento. A teatralidade vem da divisão entre o espaço cotidiano e o espaço da cena” (Féral, 2011, p.183). O espectador precisa dessa distância ficcional para entender a teatralidade. O espaço cénico funciona, assim, como um gerador de possibilidades que a partir do real cria o possível. “Através do jogo teatral dos possíveis, tentar-se-á surpreender não tanto um mundo fixo, preso a uma aritmética rígida dos possíveis” (Sarrazac, 2009, pp. 76,77), mas sim criar um pensamento livre sobre a vida, numa constante atualização sobre o mundo que o rodeia.

Sendo a teatralidade algo que, de certa forma, se opõe ao texto dramático (Pavis, 2000), através da expressão cénica, esta pode existir tanto numa situação de *performance*, como no teatro tradicional. Corroboro Barthes quando refere que

o teatro menos o texto, é uma espessura de signos e de sensações que se edifica em cena a partir do argumento escrito, é aquela espécie de percepção

ecumênica dos artifícios sensuais, gestos, tons, distâncias, substâncias, luzes, que submerge o texto sob a plenitude de sua linguagem exterior (Barthes, 1970, pp. 41,42).

A teatralidade está além da expressão falada e do próprio diálogo. Pode envolver/ estimular todos os sentidos do recetor. Manifesta-se como uma consequência cénica, na medida em que serve os componentes da representação para que se valorizem entre si. A teatralidade é parte integrante do processo de comunicação. Os figurinos, em cena, são também agentes de codificação e simbologia, contribuindo para instaurar a teatralidade. A comunicação está sistematizada através das funções da linguagem (Ubersfeld, 2005, pp.19, 20). As várias funções da linguagem trabalham para que a comunicação ocorra, isto é o que acontece com os vários intervenientes num espetáculo: atores, encenadores, figurinistas, cenógrafos e todos os outros. Algumas destas funções, apelam à decisão do espectador, e à relação deste, enquanto recetor, com os emissores.

Na Roma Antiga a palavra "persona" (do latim) significava "máscara ou, anacronicamente, «personagem»" (Vasques, 2003, p. 40), contudo, na contemporaneidade, é aplicada quando se faz referência à aparência que cada pessoa apresenta ao mundo como uma extensão de si, variando a cada situação do seu dia. No âmbito deste projeto vamos considerar que a referência a persona se destina à personagem social que criamos durante a socialização, enquanto indivíduos. A palavra personagem terá a sua aceção habitual, tratando-se de uma figura fictícia pertencente a uma situação cénica e/ou teatral.

A roupa pode, ainda, ser um alicerce do simulacro, na medida em que compõe a persona e possibilita o afastamento desta da sua pele fisiológica. Serve de apoio à vivência da realidade. Tanto o simulacro, como a performance tangem o universo da teatralidade.

2.1. Persona

A nossa imagem ou aparência representa-nos enquanto indivíduos, na medida em que produz sinais⁶ a quem os vê e, por conseguinte, reações. Erving Goffman em “A Apresentação do Eu na Vida de Todos os Dias” (1993) desenvolveu uma investigação sobre o conceito de personagem social a partir da constatação de que cada indivíduo encerra, em si, múltiplas personas. A situação da personagem social depende do cenário, o equivalente social da “cena” no teatro, com referência especial ao vestuário e ao modo como a personagem desempenha o seu papel. O figurino, enquanto imagem de uma personagem pode, por exemplo, situá-la geograficamente. Todos esses níveis de identificação terão efeito na percepção do espectador em relação à personagem e ao seu contexto. Analisar-se-á esta noção de segunda pele juntamente com testemunhos de personas reais, impulsionados pelas memórias do vestuário e da própria memória do corpo, inscrita no têxtil.

Ao longo do dia e da vida, incorporamos várias personas ou “personagens sociais” para as diferentes situações que experienciamos. A representação da persona é muitas vezes inconsciente, mas se pensarmos em situações completamente distintas, como ir a uma entrevista de emprego ou beber um copo com amigos, a forma como nos relacionamos com as pessoas é diferente e o *dress code*⁷ também. O vestuário tem uma função relevante nas interações entre indivíduos, porque se comunica também através dele. A própria roupa, uma vez vestida, faz com que a fisicalidade se altere, havendo uma (leve ou acentuada) metamorfose na qualidade dos movimentos e na “contracena” com as outras pessoas. Por exemplo, usando vestuário formal é, mais facilmente, adotada uma postura igualmente reta e austera, porque a própria modelação do vestuário, quando se ajusta aos corpos, promove essa atitude na pessoa.

Em “Modos de Ver” (1972), John Berger afirma que “Pouco depois de termos começado a ver, tomamos consciência de que também podemos ser vistos (...)”

⁶ Sinal – Atitude ou gesto usada(o) como meio de comunicação; Indício.

⁷ *Dress Code* – vestuário recomendado, ou código de indumentária/vestuário.

A natureza recíproca da visão é mais fundamental do que a da palavra no diálogo” (Berger, 2018, pp. 18,19). A nossa imagem ou aparência é inevitavelmente imprescindível na comunicação com outras pessoas. Antes de começarmos um diálogo com alguém o primeiro estímulo é visual, logo, começamos a comunicação a partir da nossa imagem/ aparência. O mesmo se assume quando se assiste a uma peça de teatro. A apresentação das personagens começa com a visualização dos seus figurinos.

Estas “personagens sociais” conferem uma certa teatralidade, quer do ponto de vista do “papel” que representam, como o figurino que constroem em torno daquilo que acreditam ser a sua identidade ou, o “papel” social e/ou funcional que representam nesse dia.

É essa analogia, entre o teatro e a vida, onde Goffman (1993) teoriza, a partir do universo do teatro e da representação, para entender as dinâmicas sociais, que sustentará esta pesquisa do ponto de vista antropológico, na medida em que oferece ferramentas de análise na recolha de testemunhos que, por sua vez, sustentarão o processo criativo desta performance.

Such is simulation, insofar as it is opposed to representation. Representation stems from the principle of the equivalence of the sign and of the real (...) Simulation, on the contrary, stems from the Utopia of the principle of equivalence, from the radical negation of the sign as value, from the sign as the reversion and death sentence of every reference. Whereas representation attempts to absorb simulation by interpreting it as a false representation, simulation envelops the whole edifice of representation itself as a simulacrum (Baudrillard, 2008, p. 6).

A representação de todos os dias pretende apresentar uma identidade social, valendo-se dos signos, seja através de comportamento, da imagem ou da palavra. O vestuário, bem como os modos de estar e de expressão da persona social são ferramentas teatrais que alimentam a verosimilhança, quando transpostos para o simulacro.

2.2. Personagem

Ao longo da História do Teatro no Ocidente tem havido diversas concepções para o tratamento da personagem. No teatro grego, esta funcionava como uma máscara em que o ator se separava claramente da personagem, executando-a sem a encarnar. Mais tarde altera-se por completo essa "(...)perspectiva: a personagem vai-se identificar cada vez mais com o ator que a encarna e transmudar-se em entidade psicológica e moral semelhante aos outros homens, entidade essa encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação" (Pavis, 2000, p. 58).

Ainda que tenhamos considerado como persona a personagem social — a tal aparência mutável, de um indivíduo, dependente do ambiente em que está inserido —, devemos ter em conta a "persona teatral", que integra o universo da personagem. Na contemporaneidade, a personagem tem vindo a ser trabalhada de formas diferentes. Inevitavelmente, essas diferenças ocorrem em paralelo com o surgimento de novas correntes artísticas, ao longo da história, com ligação às artes cénicas. O próprio nascimento da performance terá influenciado o olhar sobre a personagem, em que "(...) o *performer* é o artista, quase nunca uma personagem, como com os actores" (Goldberg, 2012, p.9).

Desta forma, no Estado da Arte, temos intérpretes que continuam a apoiar-se nas práticas do séc. XX, cuja relação personagem-ator é trabalhada de forma a obter-se a identificação, como uma "ilusão de pessoa humana" (Pavis, 2008), desde o período do naturalismo, no qual Stanislavski propôs uma metodologia na construção de personagens que tivesse como base a vida interior das atrizes e dos atores. Através de um processo, em que as/os intérpretes são guiadas/os a partir da consciência até às suas experiências emocionais e ao comportamento inconsciente. Mais tarde, entende que a personagem não depende apenas do subconsciente, mas também do corpo físico, para que a representação aconteça com maior naturalidade. Em contrapartida, há quem construa a personagem apoiando-se neste conceito da

“persona teatral” ou intercalando ao longo da sua interpretação a personagem e a persona teatral.

Para nós, enquanto criadores, esse é um peso muito grande, pensar que nos subjugamos a essa ideia – que vem do Stanislavsky, depois desenvolvida no *Método* – que eu não sou eu, agora sou um outro. Nós recusamos à partida essa relação de entrega à personagem, o deixarmos-nos levar por aquilo que a personagem quer. Isso implica que há a construção de uma *persona*, uma *persona* teatral (Penim, 2004, p.52).

Cada intérprete terá, enfim, uma forma singular de construir determinada personagem. Não obstante, a dramaturgia de um espetáculo prevalece sobre quem interpreta, isto é, esteja o público diante de personagens, de personas teatrais, ou de ambas.

Contudo, consideram-se vários fatores indispensáveis à criação da personagem como o “agir particular, junto com o figurino, o modo de falar, o significado das palavras que diz e a situação na qual está imerso que fará surgir o personagem na frente do espectador” (Varley, 2010, p.148).

No trabalho de criação de uma personagem é importante dar atenção à materialidade do figurino na descoberta da fisicalidade da personagem, para que o jogo teatral seja mais verosímil. Podemos atribuir aos tecidos determinadas hierarquias através das suas especificidades ou características. Partindo desse pressuposto, os materiais dos figurinos podem conjugar-se a partir de um jogo com as texturas, cores e caimentos, podendo, assim, desvalorizar ou enfatizar determinadas características da personagem, em paralelo com a modelação do vestuário.

O jogo cénico que se pretende encontrar neste Projeto reside no que concerne aos modos de agir, que determinam a corporalidade em relação com o figurino, a fim de descobrir a fisicalidade da personagem ou da persona teatral.

Estamos perante uma linha de «desnaturalização», de abolição da personagem e de recentramento na ação. O seu processo de desenvolvimento encontrou-se com o da *performance* (sobretudo da que foi oriunda das artes

plásticas), a linguagem dominante na cena alternativa contemporânea (Vasques, 2003, p. 147).

Deste modo, as ações do corpo, e do corpo em relação com o universo do vestuário, serão o ponto de partida para o trabalho de intérprete, na criação da instalação performativa. Trabalhar-se-á a partir de ações em diálogo com a “coisa” (a roupa), de forma a explorar diferentes possibilidades na relação do corpo com ela. Criando uma situação cénica/performativa, cujo corpo manipula e se deixa transformar pelo vestuário.

3. Memória

A memória é uma das funções cerebrais mais essenciais na vida de uma pessoa. A memória permite que se adquiram conhecimentos sobre nós próprios e formas de interação com as pessoas que nos rodeiam (Antunes e Rebolo, 2016). A memória possibilita que façamos as tarefas mais elementares do dia a dia, como vestir ou despir roupa, abotoar camisas, dobrar calças, calçar meias...

Há uma memória automática que não é passível de ser verbalizada. É a memória não declarativa. É esta que utilizamos para procedimentos e habilidades essenciais à vida diária, como os referidos anteriormente. O corpo memoriza esses movimentos e ações, sendo, muitas vezes, difícil explicá-los a terceiros e, se observarmos, cada pessoa tem uma forma particular de os realizar. A memória não declarativa integra a memória a longo prazo, bem como a memória declarativa. Nesta última, o acesso à informação ocorre de forma diferente, pois é explícito e consciente.

(...) indexical objects such as clothing and photographs represents what Boltanski terms 'small memory', the sort of object which distinguishes people's lives from each other's and harbours memory but which is lost with each individual death. But Boltanski is also aware of 'large memory' and simultaneously translates the specificity of the clothes having been worn by a particular person into a large abstraction on the themes of death and memory (Gibbons, 2007, p. 78).

As ações, também elas, marcam a roupa, gravando movimentos automatizados e, sobretudo, repetidos ou longos. Na roupa, através da sua manutenção e utilização, inscreve-se uma memória material com marcas que tornam qualquer peça, estandardizada ou não, num artigo particular e, até, reconhecível na sua singularidade. Os corpos, outrora habitantes, deixam vestígios de si próprios nessas peças de roupa. A textura metamorfoseia-se e, por sua vez, a sensação visual e o toque, também.

Na sua obra, Elida Tessler, artista plástica, trabalha sobre a ideia de tempo e memória através de objetos-palavras. Na instalação "Temporal" (1999) expõe, em estendais, uma imensa quantidade de toalhas de mão. Nestas estão bordadas palavras referentes ao conceito de passagem do tempo, baseadas na obra "A intuição do instante" (1932), de Gaston Bachelard. A forma como ela dispõe os materiais na instalação pode remeter o espectador para uma memória afetiva relacionada com o processo de lavar e secar a roupa. Sendo este levado a sentir o cheiro a roupa lavada e quente do sol.



3. Elida Tessler - "Temporal"

O percurso das minhas pesquisas levou-me ao Lavadouro de São Pedro da Afurada, em Gaia. Interessava-me encontrar um espaço que estivesse ligado ao vestuário, e à manualidade, um lugar de memória e de tradição. Um processo da lavagem da roupa, onde, quem o executa esteja bastante envolvido fisicamente, tal como acontece com a lavagem à mão, e as metamorfoses da roupa durante esse procedimento — esfregar, torcer,

enxaguar, sacudir, estender, etc. — tal veio alimentar este deslumbramento pela ideia do lavadouro. Ainda que sem expectativas, visitei o Lavadouro de São Pedro da Afurada, e a beleza que me transmitiu, ao percebê-lo surpreendentemente habitado na faina das lavadeiras, fez-me perceber que era o espaço certo. Tanto como com as entrevistas, o Lavadouro tornou-se uma ferramenta de pesquisa, para o processo de trabalho.

Numa das minhas visitas ao Lavadouro Público da Afurada senti o cheiro do sabão azul e branco, que me fez reviver memórias de quando as minhas mãe e avó lavavam a roupa à mão. As conexões entre o olfato e a memória são lembranças e fazem parte da memória involuntária. Fenómeno, porventura, mais conhecido por memória proustiana, dado pertencer a uma célebre narrativa contida em “*À la recherche du temps perdu*” (1908-1909) de Marcel Proust. No teatro e na performance, ao contrário da fotografia e do cinema, podemos trabalhar com os cheiros, evocando e traduzindo essa memória olfativa.

3.1. Memória Afetiva

Os afetos fazem também parte do processo de constituição da memória. A Memória Afetiva está definida como um processo psicológico que se pode

(...) desenvolver a partir de uma percepção sensorial como um odor, um som, uma cor, desde que tal percepção esteja ligada a um momento afetivo importante. Quando trazemos à tona nossas memórias afetivas estamos elaborando e compreendendo experiências carregadas de afetos do nosso passado e que (...) fazem parte da edificação do nosso ser (Portilho, 2006).

No Lavadouro, além da sensação olfativa exposta anteriormente, a envolvência do espaço e com o som da água a correr em cada tanque fizeram-me reviver memórias de passeios pelos lavadouros da minha terra, depois de usados para lavar a roupa, ainda com a água turva do sabão. Continuando a contemplar o Lavadouro recordei anúncios publicitários de detergentes para a roupa, que me faziam quase sentir o cheiro do lençol lavado enquanto esvoaçava, preso ao estendal, ficando uma sensação de frescura e tranquilidade.

O método da Memória Afetiva surge durante a corrente artística do Naturalismo, como processo de construção de personagem, do ponto de vista de quem a interpreta. É neste momento da História que se estruturou mais precisamente no séc. XX, que se começa a dar atenção à relação personagem-ator, quando o ator começa a poder debruçar-se pela tarefa da "«construção» de uma personagem" (Vasques, 2003, p. 45). Tendo-se aberto o caminho da identificação, ou seja, quando "a personagem se «funde» com o actor que a «encarna» (Stanislavski, Lee Strasberg, etc.)" (Vasques, 2003, p. 46). Stanislavski desenvolve o Método, onde defende que o corpo do ator é o meio pelo qual vivencia a personagem, a partir de uma técnica da memória afetiva que consistia na evocação de emoções e imagens interiores.

"Memória do corpo no vestuário" pretende evocar essas memórias afetivas relacionadas com a roupa. Pois, como Proust percebeu, a memória é uma forma de conhecimento e um agente de imaginação (Gibbons, 2007), podendo

ser uma das metodologias de trabalho na concepção de objetos artísticos. Um exemplo da utilização desta metodologia na prática artística é o trabalho do coletivo teatral "Teatro do Vestido", que produz os seus espetáculos, a partir da observação da realidade, da investigação etnográfica e do testemunho oral. Também, no panorama das artes plásticas, a escultora, Doris Salcedo, na sua obra: "Atrabiliarios" (1993) evoca a memória através da roupa.

3.2. Memória do Corpo

O conceito de memória corporal compreende todas as formas de memória implícita que são mediadas pelo corpo e atualizadas sem intenção explícita na nossa conduta quotidiana – por exemplo, padrões habituais de movimento e percepção, habilidades instrumentais ou hábitos comportamentais e culturais. A plasticidade da memória corporal ao longo da vida permite que nos adaptemos ao ambiente natural e social (tradução própria)⁸ (Fuch, 2017).

Um dos entrevistados, quando abriu o seu armário, mostrou um casaco que comprou numa loja de segunda mão. Com o entusiasmo da aquisição, não deu conta que os botões estavam aplicados do lado inverso. Era um casaco de mulher, com botões de mola que se abotoam da direita para a esquerda, ao contrário do que ele estava habituado. Visualmente, os botões passaram despercebidos, foi no momento em que precisou de fazer a ação de abotoar que percebeu a diferença.



4. Abotoar de um casaco feminino

⁸ "The concept of *body memory* comprises all forms of implicit memory that are mediated by the body and actualized without explicit intention in our everyday conduct—for example, habitual patterns of movement and perception, instrumental skills or behavioral and cultural habits. The life-long plasticity of body memory enables us to adapt to the natural and social environment, in particular to become entrenched and feel at home in the social and cultural environment".

O vestuário (feminino e masculino) continua a ter algumas diferenças na disposição de determinados elementos. Os movimentos necessários para vestir o mesmo tipo de peças de roupa, quer do vestuário feminino, quer do masculino, implicam diferentes "coreografias". E não são só essas ações relacionadas com o vestuário que têm particularidades atribuídas ao género na nossa cultura. No caso da lavagem à mão, por exemplo, sabemos que quando se tira o sabão da roupa se segue a ação de torcer. Esta ação tem algumas particularidades, podendo ser realizada de diferentes formas. Duas delas, como aprendi nos lavadouros, foram consideradas como torcer "à mulher" ou torcer "à homem". O comportamento do corpo, tal como o vestuário, é fruto de herança e de vivência cultural.

Nos momentos de observação da lavagem da roupa com algumas senhoras, de uma faixa etária acima dos 70 anos, percebi que quando observam o movimento de torcer, conseguem categorizá-lo, nestes padrões de torcer "à mulher" ou torcer "à homem". Porém, solicitando que expliquem o movimento de torcer "à homem", reproduzindo-o, têm muita dificuldade ou nem conseguem chegar a esse movimento. A forma como estão, toda uma vida, habituadas a fazê-lo de um determinado modo, faz com que a própria memória, essa memória automática, do corpo tenha dificuldade em esquecer aquilo que aprendeu e que já lhes seja, de certa forma, intrínseco.



5. Torcer roupa "à mulher"

4. Fisicalidade

Na *dança*, todo o corpo e, nomeadamente na dança contemporânea, cada dedo desenham linhas com expressões precisas. O bailarino “moderno” segue em cena linhas distintas incluindo-as como elemento essencial na composição da sua dança (Zacharoff). Todo o corpo do bailarino até à ponta dos cabelos constitui, a todo o momento, uma composição linear ininterrupta (Palucca) (Kandinsky, 2020, pp. 98,99).

O corpo é uma outra ferramenta de comunicação e uma linguagem. A sua fisicalidade é singular e identificável, pelos seus ritmos e pela atitude.

Para ir lavar a roupa, uma vez calçadas as botas de borracha, com o avental impermeável, de bacia à cabeça e balde na mão, o corpo chega ao Lavadouro sabendo exatamente como se comportar. A roupa é esfregada e “amoissada”⁹ na pedra em ritmos automatizados, depois, é mergulhada como se dançasse levemente dentro de água. A mão esquerda apoia o corpo na pedra, enquanto a outra mão imerge a peça no tanque. O sabão, a cada abanão, desagrega-se do tecido e mistura-se com a água.

Os movimentos do corpo, ao manusear a roupa no processo de lavagem, desenham-na no espaço. Duas materialidades (o corpo e a roupa) estão num jogo conjunto, em que o primeiro manipula o outro. No universo do vestir e do despir, o jogo ocorre com as duas materialidades que se manipulam mutuamente, metamorfoseando-se.

A roupa funciona, portanto, como instrumento de modificação da fisicalidade de um corpo. O corpo que veste, também transforma a materialidade e fisicalidade da roupa. Juntas, em movimento, podem sugerir variadíssimas fisicalidades que criam imagens, como podemos observar na obra “One Minute Sculptures” (1996-2017) de Erwin Wurm. Neste trabalho, pessoas/modelos pousam, de forma particular e sem o objetivo de se apresentarem de uma maneira natural, com objetos do quotidiano, e em alguns casos com peças de vestuário.

⁹ Consultar o Anexo 1.

O corpo do intérprete é uma matéria por excelência, passível de ser intervencionada e manuseada, está na centralidade do trabalho plástico do figurino.

Na conceção da instalação performativa, pretendo explorar a fisicalidade do corpo, em justaposição com a do figurino e a fisicalidade da roupa individualmente. Pretendo criar, nos domínios plástico e físico, um ambiente que evoque movimentos¹⁰, uma espécie de memória viva com recurso à seleção da documentação oral que recolhi ao longo do processo.

Em cena, o corpo é “presença”. No momento do espetáculo estamos perante o corpo semiótico e corpo físico do ator intrinsecamente ligados, e o corpo do próprio público. “É o corpo físico dos participantes, o corpo nos seus diferentes estados - psicológicos, afectivos, energéticos e motores – que opera sobre o corpo físico dos outros e é capaz de evocar neles” (Fischer-Lichte, 2005, p.66) esses estados também. O intérprete é assim, fisicalidade presente e potenciador de questionamento, por parte do espectador, sobre as suas ações e, eventualmente, de *catarse*.

¹⁰ Alguns dos inventariados na lista de verbos do subcapítulo: “Roupa e Vestuário”.

5. Arrumações Finais

Este projeto foi concebido através de uma metodologia de pesquisa, de caráter documental. Esta teve como ponto de partida a conceção e análise de uma amostra de entrevistas, num primeiro momento, e a observação do quotidiano da minha avó, no que concerne o universo do vestuário. No processo de construção das entrevistas procurei avivar memórias afetivas das/os entrevistadas/os, relacionadas com a sua vinculação ao vestuário. Numa fase posterior é expectável que a memória afetiva seja também trabalhada durante o processo da criação da dramaturgia, para a instalação performativa. O Método de Stanislavski será considerado no processo de construção de personagens, apenas, no que concerne ao corpo/fisicalidade do ator como veículo de vivência de uma possível personagem.

Numa fase posterior, a metodologia de pesquisa passou pela observação e pela realização de entrevistas informais a algumas senhoras residentes na Afurada e que utilizam o Lavadouro de São Pedro da Afurada.

Este Lavadouro é o escolhido como espaço de apresentação para o objeto artístico, tendo em conta a ponte simbólica criada entre a memória viva destas senhoras e a da minha avó. Uma vontade de levar a arte “a um lugar banal da cidade” (Careri, 2020, p.75).

O Lavadouro de São Pedro da Afurada funciona, assim, como um desses *lieux de mémoire*¹¹, noção definida por Pierre Nora, refletida no livro: “Contemporary Art and Memory”. É um espaço que cristaliza a memória dessas mulheres lavadeiras, de profissão ou de coração, com um valor simbólico muito forte.

A performance¹² abrange um momento de exploração que parte da minha memória pessoal e se funde com a rememoração de uma história social e onde as peças de roupa se transformarão em figurinos. Esses figurinos estarão em jogo com o corpo e o espaço, funcionando como uma história viva. Será como

¹¹ *lieux de mémoire* - lugares de memória.

¹² Consultar o Anexo 3.

um “repositório de memória” (Gibbons, 2007, p.71) social e corpórea. Pretendo conseguir uma experiência de teatralidade neste espaço alternativo, onde o espectador está dentro da cena, não havendo uma barreira física entre ele e a intérprete. O espectador é convocado a pertencer à cenografia, de forma a que o espaço físico e o espaço da obra se fundam.

Este projeto pretende marcar um “lugar de memória”, como catalisador, para reavivar e conservar memórias pertencentes à cultura de uma geração em vias de dissolução.

Bibliografia

- Baudrillard, Jean (2008). *Da Sedução*. Campinas, SP: Papirus.
- Barthes, Roland (1970). *Essais Critiques*. São Paulo: Perspectiva.
- Berger, John (2018). *Modos de Ver*. Lisboa: Antígona.
- Bonjour, Hugo (2017). *Vestuário e Identidade: Figurinos para um Orlando*. (Tese de Mestrado) Porto: Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo.
- Bronze, Maria Manuela (2010). *Representações da Memória no Vestuário* (Tese de Doutoramento). Vigo: Universidade de Vigo.
- Careri, Francesco (2020). *Walkscape: O caminhar como prática estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fischer-Lichte, Erika (2005). A cultura como performance: Desenvolver um conceito. *Sinais de Cena*, (4), pp. 73 – 79.
- Flugel, John Carl (2020). *Psicología del Vestido*. Santa Cruz de Tenerife: Melusina.
- Gibbons, Joan (2007). *Contemporary Art and Memory*. London: I.B.Tauris & Co Ltd.
- Goffman, Erving (1993). *A Apresentação do Eu na Vida de Todos os Dias*. Santa Maria da Feira: Relógio D'Água Editores.
- Goldberg, RoseLee (2012). *A Arte Da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Gomes, Catarina (2014). *Da Teatralidade ao Simulacro: A Condição Empática Do Espectador* (Dissertação de Mestrado). Lisboa: Universidade de Lisboa.
- Grant, Linda (2009). *The thoughtful dresser*. London: Virago Press.
- Guerreiro, Mónica, Serôdio, Maria Helena, & Carneiro, João (2004). *Sinais de Cena* nº 1, Pedro Penim e o Teatro Praga, Edição: Campo das Letras, Editores S.A. Porto, pp. 49-57.
- Guimarães, Julia; Acácio, Leandro Silva (junho de 2011). Entrevista Josette Féral - Professora e pesquisadora teatral. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 1, (16), pp. 179-185.

Ingold, Tim (janeiro/ junho de 2012). Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, (37), pp. 25-44.

Kandinsky, Wassily (2020). *Ponto, Linha, Plano*. Lisboa: Edições 70.

Pavis, Patrice (2000). *L'Analyse Des Spectacles*. Paris: Armand Colin.

Pavis, Patrice (2008). *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva S. A.

Robles, Fernando (2016). Por uma proposta baudrillardiana em psicossomática e psicanálise contemporâneas: algumas ponderações concernentes aos fenômenos corpo e alma na obra Da sedução, *Fractal: Revista de Psicologia*, São Paulo: Universidade Federal de São Paulo, v. 28, (1), pp. 26-36.

Sarrazac, Jean Pierre (2009). *A Invenção da Teatralidade- Seguido de Brecht em Processo e o Jogo dos Possíveis*. Porto: Deriva Editores.

Ubersfeld, Anne (2005). *Para Ler o Teatro*. São Paulo: Perspectiva S. A.

Uribe, Luisa Alejandra (2017). O figurino como acontecimento, uma proposta do traje cênico além da representação. *Artes La Revista*, v.16, (23), pp. 268-285.

Vasques, Eugénia (2003). *O que é Teatro?*. Lisboa: Quimera Editores.

Webgrafia

O Resgate da Memória Afetiva, Por Vanilde Gerolim Portillo em 26/03/2006:
http://www.portaldapsique.com.br/artigos/resgate_da_memoria_afetiva.htm
- consultado a 16/06/2022.

Memórias do Corpo Coletivo, Por Thomas Fuchs a 04/2017:
<https://mitpress.universitypressscholarship.com/view/10.7551/mitpress/9780262035552.001.0001/upso-9780262035552-chapter-018> - consultado a 23/06/2022.

Memória Humana, Por Nuno Antunes e Margarida Rebolo em 27/09/2016:
<https://neuroser.pt/2016/09/27/memoria-humana/> - consultado a 23/09/2022.

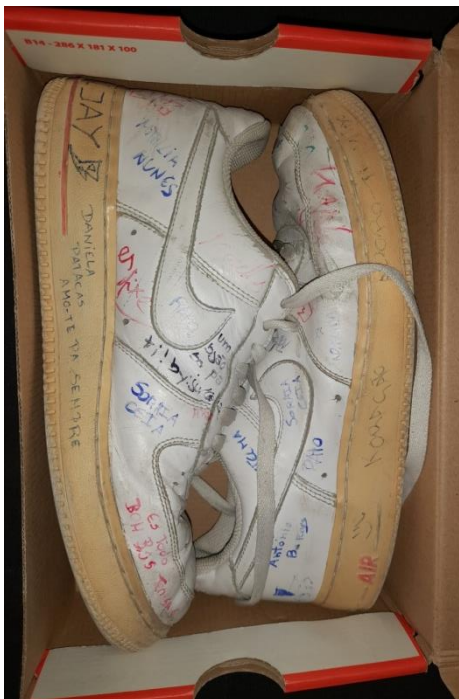
Temporal, de Elida Tessler, 1999: <https://www.elidatessler.site/temporal> - consultado a 23/09/2022.

Anexos

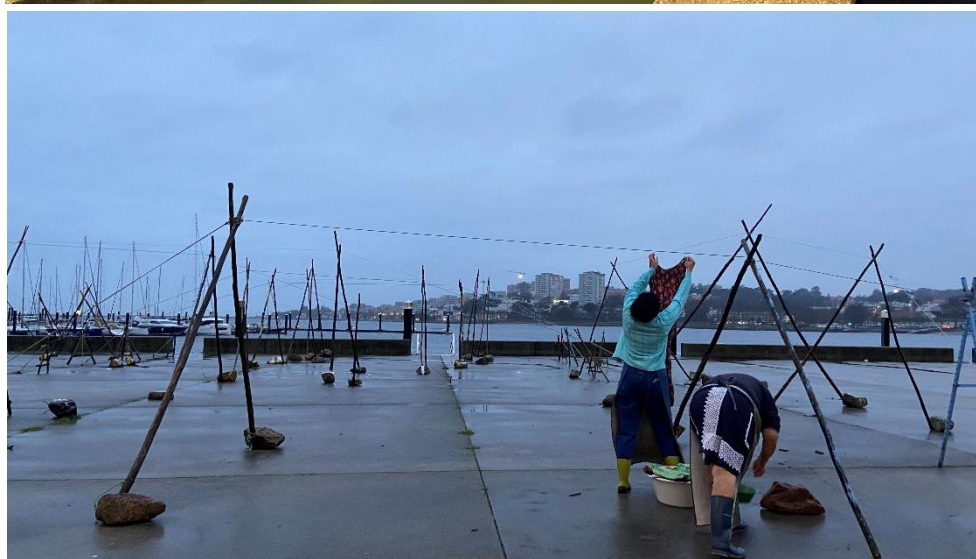
Anexo 1. Movimento de "amoissar" a roupa



Anexo 2. Partilhas durante as entrevistas



Anexo 3. Imagens da performance “Salitra”



Anexo 4. Cartaz da performance "Salitra"

P.PORTO **ESMAE**

**Prova Pública
Mestrado em Artes Cénicas
Especialização Figurino**

SALITRA

**30 Novembro
16h30
Lavadouro Público de S. Pedro
da Afurada**

Beatriz Filomeno

Apoio  **santa marinha sãopedroafurada**

Anexo 4. Postal da performance “Salitra”

P.PORTO **ESMAE**

Prova Pública
Mestrado em Artes Cénicas
Especialização Figurino

SALITRA

30 Novembro
16h30
Lavadouro Público de S. Pedro
da Afurada

Beatriz Filomeno

Agradecimentos:
Fátima Nunes,
Lurdes Cacheira
Junta de freguesia de S. Pedro da Afurada
Laura Gomes
João Diogo Ferreira
Jordann Santos
Maria de Fátima Filomeno
Amélia Azevedo.

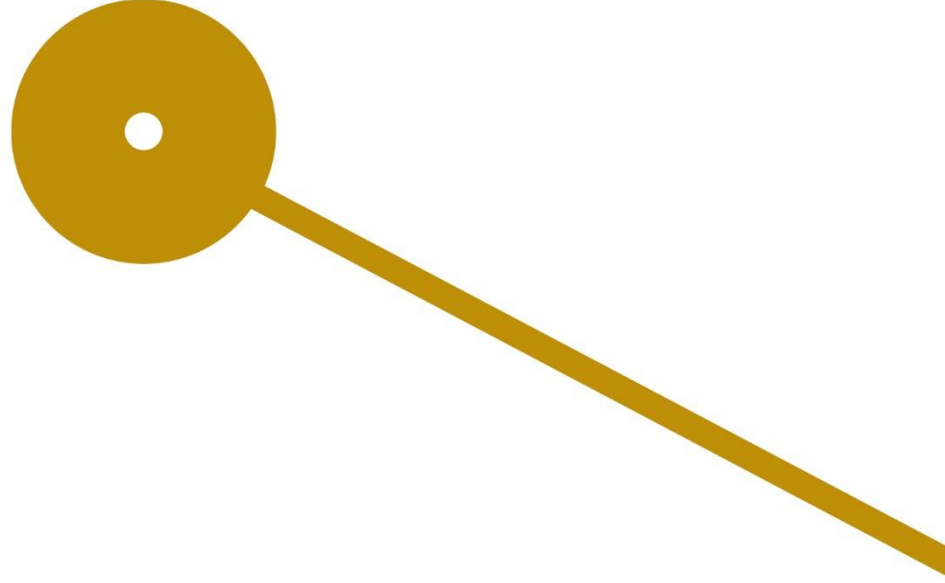
Apóio

s.ªmarinha saopedroafurada

Fotografias de João Diogo Ferreira

ESCOLA
SUPERIOR
DE MÚSICA
E ARTES
DO ESPETÁCULO
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO



M

MESTRADO
ARTES CÉNICAS
FIGURINO

Memória do Corpo no Vestuário
Beatriz Isabel Gavetanho Filomeno