

D 2020



ART DOLLS

A BONECA COMO REFLEXO IDENTITÁRIO E SEUS
DESDOBRAMENTOS NARRATIVOS

Cynthia Levitan

Tese de Doutoramento apresentada à Faculdade de Belas Artes da
Universidade do Porto em Design

Trabalho efetuado sob a orientação do
Professor Doutor Paulo Luís Ferreira de Almeida

Porto, 2020

CONSTITUIÇÃO DO JÚRI

PRESIDENTE:

Doutor António Modesto da Conceição Nunes

Presidente do Conselho Científico e professor Associado da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

VOGAIS:

Doutora Manuela Bronze da Rocha

Professora Coordenadora da Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo do Instituto Politécnico do Porto.

Doutora Paula Cristina de Almeida Tavares

Professora Coordenadora da Escola Superior de Design do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave.

Doutora Graça Maria Alves dos Santos Magalhães

Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Doutor Júlio Fernando Dolbeth e Costa Henriques da Silva

Professor Auxiliar da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Doutor Paulo Luís Ferreira de Almeida.

Professor Associado da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, na qualidade de orientador.

RESULTADO FINAL:

O presente trabalho foi aprovado por unanimidade depois de julgadas as Provas de Doutoramento, prestadas a 15 de julho de 2020 por Cynthia Levitan.

AGRADECIMENTO

Agradeço o meu orientador por guiar anos de jornada. Aos arguentes e aos participantes da pesquisa pelos *inputs* valiosos. Aos técnicos, docentes e profissionais cujos ensinamentos foram essenciais para o meu percurso. O meu profundo agradecimento a minha família que esteve sempre presente apoiando as minhas escolhas e me dando suporte. Aos meus amigos pela paciência e escuta. Obrigada por estarem comigo nos momentos de choro e de vitória, transformando um processo por vezes solitário em um processo coletivo e repleto de amor.

"Sem sonhos, somos apenas corpos perdidos vagando na rotina"

(Jordi Sierra i Fabra in *Kafka e a boneca viajante*)

RESUMO

Simulacros do ser, reflexos de nós próprios e dos outros, as bonecas permeiam o espaço da busca pela materialidade e subjetividade humana. Revelam a tentativa do sujeito de se representar a si mesmo, e, ao fazerem-no de maneira tão similar, lhes falta o componente que os diferencia: a vida. Por este motivo são objetos que evocam simultaneamente o medo e o fascínio. Antagônicos por natureza, imbuídos de dualidades, problematizam as relações entre vida e morte, sujeito e objeto, humano e não humano, eu e outro, real e imaginário. Esta subjetividade é pautada pelas questões de identidade que passam a ser dissolvidas e fluidas na multiplicidade do ser contemporâneo. Argumenta-se que as *Art Dolls* são simultaneamente um objeto artístico e um fragmento do universo lúdico das bonecas e questiona-se as contribuições que os reflexos identitários tem na concepção e produção destes artefactos. Desta forma, recorre-se à autoficção como possibilidade de construção narrativa e expressiva para tais objetos. Sendo uma categoria híbrida entre a autobiografia e a ficção, a autoficção demonstra a complexidade dual do eu e do outro, da ficção e da realidade, da alteridade e da identidade. Questionadora da realidade dos fatos, anti uma visão histórica e cronológica, transcorre o sujeito em análise de si mesmo a partir da reciprocidade do universo coletivo com o individual. Deste modo, posiciona-se a autoficção como uma forma de prática artística no desenvolvimento de bonecas que espelhem a diversidade de identidades e personagens propondo — para além da experiência estética — uma experiência narrativa dentro da arte.

Palavras chaves: *Art Dolls*. Coleção. Ludicidade. Autoficção.

ABSTRACT

Dolls are simulacra of beings, reflections of ourselves and of others, which permeate human's search for materiality and subjectivity. They reveal the subject's attempt to represent himself, and, in doing so in such a similar way, they miss the major component that differentiates them from humans: life. For this reason, they are objects that simultaneously evoke fear and fascination. Antagonistic by nature, imbued with dualities, these objects question the relationship between life and death, subject and object, human and non-human, the self and the other, real and imaginary. This subjectivity is based upon questions of identity which are more and more dissolved and fluid in view of the multiplicity of the contemporary being. It is argued that Art Dolls are simultaneously an artistic object and a fragment of the dolls' playful universe, and the contributions of identity reflexes in the design and production of these artefacts are questioned. Thus, autofiction is used as a possible narrative and expressive construction for these objects. As a hybrid category in itself (between autobiography and fiction), autofiction shows the dual complexity of the self and the other, of fiction and reality, of otherness and identity. Questioning the reality of the facts, and against a historical and chronological view, the subject goes through an analysis of himself based on the reciprocity of the collective universe and the individual. Hence, autofiction is placed as a form of artistic practice in the development of dolls that reflect the diversity of identities and characters, promoting - in addition to the aesthetic experience - a narrative experience within the domain of art.

Keywords: Art Dolls. Collection. Ludicity. Autofiction.

ÍNDICE

RESUMO	7
ABSTRACT	8
INTRODUÇÃO.....	11
IMPULSO DA PESQUISA - ÂMBITO E TEMA DA INVESTIGAÇÃO.....	12
OBJETIVOS.....	16
DIÁLOGOS METODOLÓGICOS	17
O Método a partir do imergir, sobrevoar e aterrar.....	21
ESTRUTURA DA TESE	26
PARTE I. DO MEDO AO FASCÍNIO.....	28
CAPÍTULO I: DA BONECA, SEU CAMPO.....	29
1.1 O objeto enquanto campo	29
1.2 A <i>Art Doll</i> enquanto conceito	37
1.3 Da observação direta a exposições	44
1.4 Os <i>workshops</i>	84
1.5 As entrevistas online	94
CAPÍTULO II. A UBÍQUA PRESENÇA ATEMPORAL DAS BONECAS.....	108
2.1 A falta e a presença da alma	108
2.2 Um fragmento histórico e antropológico do objeto.	110
2.3 Bonecas, representação e simulacro.....	119
2.4 A condição substitutiva, a intuição e o estranho.....	121
PARTE II. A FORMA QUE INFORMA.....	125
CAPÍTULO III. PERSONAGEM, IDENTIDADE E AUTOFICÇÃO.....	126
3.1 A construção da <i>Art Doll</i> enquanto personagem.	126
3.2 Dos suportes fixos aos mutáveis da identidade.	131
3.3 A narrativa enquanto autoficção.....	135
CAPÍTULO IV. CONVERSAS CALADAS - O PROCESSO DE CRIAÇÃO.....	139
4.1 A criação em forma	140
4.2 A criação informa	172
CONCLUSÕES.....	194
REFERÊNCIAS	198
REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS	208
ANEXOS	215

INTRODUÇÃO

IMPULSO DA PESQUISA - ÂMBITO E TEMA DA INVESTIGAÇÃO

A Tuca foi minha primeira boneca. Enquanto eu brincava com ela, minha irmã, dois anos mais velha, brincava com a Beijoca. Elas eram objetos preciosos. Uma memória de quando eu tinha três anos, provavelmente marcada pelo caos de seu efeito, me conduz para a observação do primórdio da minha diligência e entrega para este objeto. Certo dia, na ausência da minha irmã em casa, eu me encontrara sozinha com Beijoca. Nas mãos uma caneta vermelha. Nas bochechas de Beijoca, a vontade de ser pintada. A memória nada é imparcial e as pessoas contam suas histórias que conduzem e afetam a nossa lembrança. Entretanto, recordo-me de algo que não me contaram. Recordo-me da intenção de deixar Beijoca ainda mais bonita. É claro que a falta de técnica e de coordenação motora resultou na total oposição ao que me intencionava. Rabiscos, caos e desordem foi o efeito causado da arte aplicada em Beijoca, e junto a isto, o lamuriar de lágrimas no rosto da minha irmã.

Apesar da repercussão negativa da minha primeira obra artística, as bonecas foram e continuam a ser meu objeto de fascínio. O brincar perdurou, ou melhor, foi re-arquitetado para que este objeto se mantivesse próximo. Na reflexão de um doutorado impulsionado pelo estudo do objeto e na protelação da presença em sua construção enquanto artefato artístico, foi possível manter-se como observante em olhar ativo. Disto, o que foi inato ao perceber a relação dos sujeitos com este objeto é a não neutralidade de tal. As bonecas surtem (e talvez gerem surtos de) efeitos antagônicos. Por um lado, interesse e fascínio. Por outro lado, rejeição e repulsa. A boneca, como um objeto ordinário de representação, testemunha a lembrança da morte e a projeção da vida. Ainda pode ser considerado um objeto em um plano que abrange ambos os mundos. Nos sistemas de objetos e materialidades, o que é criado pelos seres tem uma funcionalidade. A boneca pertence a este objeto de criação com a necessidade simbólica de compreensão da própria subjetividade e como veículo pulsante em solucionar o mistério enquanto imagem e enquanto ficção.

Apesar de ser um objeto familiar para todos nós, ao buscarmos tal definição deparamo-nos com a sua complexidade ou, pelo menos, com a sua estranha familiaridade. Essa familiaridade vem geralmente da memória - tal como a da Tuca e da Beijoca - dos brinquedos de infância.

Numa primeira definição, a boneca é considerada uma “figura de menina que serve de brinquedo a crianças”; numa definição mais complexa, o dicionário Michaelis a define como “figura tridimensional que representa um corpo humano do sexo feminino, adulto ou criança, de diferentes tamanhos, feita de pano, papelão, plástico, louça etc., usada em geral como brinquedo ou como peça de decoração”. Na sua parcialidade, ambas as definições caracterizam a boneca enquanto função na infância, que é o princípio desta familiaridade, próxima do jogo e dos objetos transitivos. Esta relação mais inicial ocorre com as bonecas bebês. Estas são uma maneira da criança treinar a vida adulta e exercer o processo de maternidade ou paternidade a partir destes objetos. De acordo com o psicólogo Vygotsky (1991), a criança treina as regras de comportamento humano a partir da imaginação por meio do jogo e aprende a trabalhar com pensamento conceitual e com os significados sociais conforme as funções e posições estabelecidas na brincadeira.

Contudo, esta relação adquire outros níveis de complexidade sobre as quais a prática artística se fundamenta: o que leva à relação dos adultos com estas bonecas? Considerando o mesmo tipo de bonecas — as *reborn dolls* (nome mais popular no nicho adulto) — também são funções transitivas em outros contextos. Como objeto de treino que antecipa o parto, estas bonecas são adereços de um processo de aprendizagem. Em outras situações ligadas as problemáticas geradas pelo luto da perda de um filho, as *reborn dolls* são simulacros consentidos – moldados com frequência de acordo com especificações prévias – que atuam como substitutos para auxiliar o processo de compreensão da perda. Percebe-se, então, que estes objetos são transicionais, ou seja, a função dada a estes depende da necessidade subjetiva do indivíduo. Em parte, é esta condição de simulacro que a aproxima de um fenómeno estético.

As bonecas, portanto, são a busca do ser humano pela representação simbólica de si ou do outro. E como qualquer impulso representativo, move-se pela necessidade de criar substitutos. De símbolos ritualísticos à símbolos de transferências e projeções elas são um objeto interacional dos indivíduos em busca das questões existenciais que refletem a trama da vida e morte, sujeito e objeto, imaginário e real, eu e outro. Para Geri Olson (2010), as bonecas têm diversas funções e ajudam as pessoas a compreenderem os contextos de vida, morte, doença e fertilidade. São utilizadas como veículo de ajuda para trazer o senso de poder, acalmar aflições e reduzir o medo; elas auxiliam o ser na percepção e na compressão sobre si.

Representam um convite para o mundo imaginário, são simulacros dos indivíduos, falta-lhes a vida, mas essa lacuna é concedida pelo outro através da narrativa. São um objeto simultaneamente ativo e passivo. Ativo, pois a forma e a estética de qualquer boneca induzem a criação de algum discurso, ou seja, não existe uma neutralidade estética. E passivo pois existe a necessidade da criação do discurso e da narrativa, da projeção para que aconteça o significado e a interação com o objeto — a boneca só tem vida a partir do outro.

Dentre a amplitude da tipologia de bonecas existentes: *reborn dolls, sex dolls, fashion dolls, fairy dolls, ritualistic dolls, etc.*, a tese centra-se no paradigma da *Art Doll*. Ou seja, um nicho específico existente do qual o componente projetual da tese se orienta. Das intermitentes reflexões dos objetos artísticos e de design, uma nova ordem se constitui: as *Art Dolls* enquanto campo.

Há uma razão para manter a expressão comumente aceita de *Art Dolls* para definir este campo ao invés de a substituir por uma tradução literal como as expressões: boneca artística ou boneca de arte. Primeiramente, o uso do termo *Art Doll* se conjuga enquanto híbrido que reflete a resistência a uma única definição. A *Art Doll*, define-se como condição negativa, sendo um não brinquedo e ao mesmo tempo um não objeto artístico. A apropriação da boneca enquanto objeto de arte, legitima-se como ferramenta de apreensões sobre o corpo, as relações, sobre sociedade, ou seja, enquanto forma materializada na condição de escultura, de instalação, de performance, ou projeção. Assim

sendo, a boneca como arte é sujeita a dois movimentos: um de descontextualização, no qual torna-se um corpo estranho e o outro de recontextualização passando por um processo de resignificação. Para exemplificar esta dinâmica temos artistas como Hans Bellmer, os irmãos Jake and Dinos Chapman, Paul McCarthy e Cindy Sherman. Estes trazem reflexões a partir da boneca enquanto ferramenta. Contudo, o campo das *Art dolls* estrutura-se de maneira distinta pois existe uma resignificação a partir de uma matriz contextualizada. Ou seja, ela não se distancia do seu significado primário, pois o processo lúdico se mantém ativo.

Assim sendo, as *Art Dolls* são um objeto de coleção interacional para o adulto. Seu universo poético e onírico transcreve a estética em prosa. É nesta prosa que a narrativa se estabelece. A boneca se recria como índice de agenciamento e de potencial ativo para a construção de múltiplas narrativas autoficcionais. Sua criação gera o efeito da alteridade e um possível diálogo interno surge com este(s) outro(s). As bonecas, na sua ambivalência, encerram também o diálogo entre mimésis e alteridade. Como refere Taussing (1993), a alteridade é, a cada instante, uma relação e não uma coisa em si mesmo.

OBJETIVOS

Diante do crescente reconhecimento da importância narrativa das bonecas para o universo adulto, das bonecas enquanto objeto de arte e design e da necessidade de maior interlocução entre processos de produções artesanais e industriais, o presente projeto visa redirecionar o foco de investigação e análise para uma perspectiva teórico-prática centrada no reposicionamento das bonecas enquanto ferramenta narrativa e criativa. Dessa forma, e partindo do pressuposto de que as *Art Dolls* são um nicho dentro do universo das bonecas, constitui-se o objetivo da presente pesquisa:

Investigar de que modo a produção de *Art Dolls* pode contribuir como reflexo identitário e como ferramenta capaz de revelar narrativas autoficcionais.

Ao explorar a tríade: identidade, autoficção e narrativas faz-se mister considerar outros processos imbricados no desenvolvimento de bonecas que impactam na resolução de tal problema de projeto e aqui formam objetivos específicos de investigação. São eles:

- I. Clarificar a conceituação de bonecas para este projeto, bem como, compreender e dialogar sobre as diferentes funções das bonecas, suas relações com diferentes culturas e como os seres humanos relacionam-se com este artefato.
- II. Verificar os diálogos entre arte, artesanato e design no campo das *Art Dolls*.
- III. Identificar os elementos que impulsionam da aproximação à aversão com este artefato.
- IV. Documentar os estudos práticos do processo de construção de uma boneca e identificar as etapas de produção de *Art Dolls*.
- V. Aplicar pesquisa qualitativa e quantitativa no contexto de *Art Dolls*.
- VI. Expor em diferentes contextos as minhas construções de *Art Dolls* e observar o campo.
- VII. Desenvolver narrativas de escrita criativa a partir do ato performativo *Conversas Calada*.

DIÁLOGOS METODOLÓGICOS

Imergir, aterrar e sobrevoar. Verbos estes que pairam sob o pensamento crítico da investigação no campo da arte e do design contemporâneo. O território aqui situado confronta alguns debates que questionam o modo de produção de saberes no universo acadêmico, a partir da perspectiva da interlocução entre a prática e a teoria investigativa.

Esta interlocução na pesquisa pode partir de um processo primeiro de imersão em uma prática. Desta forma, a análise de um problema de pesquisa surge a posteriori por meio de uma maior consciência e concretização do campo, que daí passa a instituir um modo racional de análise para torná-la em campo científico e acadêmico. A noção deste conceito de imergir no campo é apontada por Brad Haseman (2006) que em seu texto *"Tightrope Writing: Creative Writing Programs in the RQF Environmen"* nos clarifica que muitos dos pesquisadores conduzidos pela prática não iniciam seus projetos com o sentido de um problema, com uma pergunta de pesquisa. Mas podem ser impulsionados pelo "entusiasmo da prática" e constroem pontos de partidas experienciais em um mergulho no campo prático a fim de uma descoberta emergente. Para James (1996) é a partir do ponto em que uma ideia se tornar consciente e cristalizada, que então surge uma ordem e um controle. Podem existir aspirações emancipatórias, porém evitam restrições de definições de problemas e metodologias rígidas no início de um projeto.

Portanto, sendo pesquisa um processo sistemático que resulta em novas apreensões, a investigação sobre *Art Dolls* produz diferentes formas de conhecimento: um conhecimento experiencial, que se traduz nas formas de construção do objeto, e um conhecimento situado, que resulta da interação dentro do campo.

Estes conhecimentos se diferenciam nas áreas de criação e produção de artefatos materiais e/ou imateriais através de seu percurso e seu formato, seu meio e seu fim. Christopher Frayling torna-se uma referência sobre o pensamento da pesquisa em arte e design ao publicar em 1993 o artigo *"Research in art and design"*. Neste Frayling (1993) argumenta que, para além dos saberes teóricos, toda pesquisa inclui fazeres práticos e busca

desmistificar o conceito da prática na pesquisa, da reflexão que antecede uma ação a ação que antecede uma reflexão. Desta forma, aponta três maneiras de pensar a pesquisa em arte e design: a investigação sobre arte e design, a investigação através de arte e design e investigação para arte e design. O primeiro pressupõe um estudo teórico, o pensar arte e seu argumento estruturado também por outros universos do conhecimento, como história, antropologia e estética; a segunda utiliza a arte e o design como ferramenta para determinado fim, em um campo mais visível e objetivo. Por último e mais complexo, o objeto de arte e design que por si é considerado uma construção de conhecimento situado e incorporado.

Ainda reiterando a importância dos procedimentos práticos na pesquisa, Paul Carter (2004) discute sobre os processos que envolvem a pesquisa em arte, relacionando-a com os processos de invenção, e defende que o conhecimento prático legitima e contribui para pesquisa, torna o processo de pesquisa mais compreensivo. Argumenta que o artefato vinculado a sua descrição e seu processo valorizam, incorporam e recriam o entendimento do conhecimento teórico. Para Carter, o processo de invenção – que coincide com o pensamento criativo – baseia-se nos mesmos movimentos conceituais que o inquérito filosófico: descontextualização e recontextualização. Explora a noção de pensamento material enquanto ação da inteligência criativa do artista através do ato de fazer. Assim, o diálogo entre o objeto em processo de desenvolvimento e a investigação criativa revela uma nova perspectiva sobre os indivíduos, suas histórias e cultura a partir deste conceito de pensamento material. Lévi-Strauss defende esta relação entre o saber teórico do artista vinculado ao seu saber prático e argumenta que “[...] todo mundo sabe que o artista se parece ao sábio e ao artesão simultaneamente: com meios artesanais, ele confecciona um objeto material que é, ao mesmo tempo, objeto de conhecimento”. (LANCRI, 2002, p.23).

No espaço onde reside a prática e a teoria investigativa, o estudo do objeto designado por uma prática pessoal de criação se institui tendo em conta a análise do próprio trabalho. Desta forma, o artista-designer pesquisador deveria se distanciar do próprio processo para poder analisá-lo em um processo de alteridade vinculado a sua identidade.

Por ser difícil anular as identidades dos sujeitos que pesquisam, a atividade investigativa não é um processo neutro. Então devemos assumir que os artistas e designers são sujeitos com suas histórias, memórias, seus contextos, suas vivências, opiniões e que estes necessitam deste aprofundamento para desenvolver seu trabalho. Yves Alan Bois (2010) em *Resisting Blackmail* aponta que esta postura analítica, que pressupõe certo distanciamento, por menor que este seja, é “fundamentalmente inacessível para qualquer um que de debruce sobre seu próprio discurso” (BOIS, 2010, p. 1), pois não se pode imergir e sobrevoar ao mesmo tempo em um campo, portanto, há sempre posicionamento.

Com a dicotomia de aproximação e do afastamento do próprio trabalho, uma ordem de processo se faz tão necessária quanto as referências bibliográficas. Esta ordem é das experiências práticas de outros artistas-designers. Lancri (2002) defende este desvio pelo outro e sublinha a necessidade deste processo de alteridade nas investigações artísticas. Argumenta sobre a necessidade de “[...] um vaivém constante entre os outros e si mesmo, um vaivém, afinal de contas, similar aquele que regula as relações da prática com a teoria [...]” (LANCRI, 2002, p. 20). E aponta que este vaivém serve para “Introduzir, através desse revezamento por outrem, uma distância crítica de si para si. Introduzir, pelo viés desse comparatismo diferencial, um afastamento tão significativo quanto possível: um distanciamento de si mesmo consigo mesmo.” (LANCRI, 2002, p. 20). Reitera, portanto, a dimensão do outro, de trazer para além do desenvolvimento da própria obra, artistas-designer com processos, trabalhos similares, reproduzir com o outro a metodologia aplicada para si, perceber para quem a obra-objeto olha. Estes processos desprendem, sem separar por completo, o caráter narcisista deste tipo de produção.

Sendo plástica o resultado material de uma atividade criativa. E material um resultado físico ou virtual desta atividade. A síntese da pesquisa em arte e design é o entrecruzar da produção plástica e textual. É o argumento e referencial teórico vinculado a uma prática e analisada tendo também o outro como parâmetro. Sendo assim, articula-se as partes da investigação que forma um todo. Ainda para Lancri (2002), a pesquisa em arte é atribuída entre as práticas da escrita e da visualidade/plasticidade. A produção textual e a

produção plástica são indissociáveis, ao clarificar que a matriz desta é a prática artística e que esta prática suscita questionamentos, desvios e processos. O meio, o desvio e a dúvida podem ser o ponto de partida da investigação. Para ele, “um pesquisador em artes se utiliza do limite do trabalho entre o conceitual e sensível, entre teoria e prática, entre a razão e o sonho”. (LANCRI, 2002, p.19).

Por serem processos que não acontecem de maneira imediata, este revelar do processo é uma contribuição neste campo de conhecimento. Demandam tempo, experimentos, erros, análises, técnicas e principalmente, o autoconhecimento. A percepção de como acontece, enquanto artista/designer, o trabalho. E esta análise de si, de como produzir o conhecimento, é o que podemos chamar de metodologia.

Sendo assim, o método tangencia a experiência do fazer. É na maneira que se expõe e se revela um processo artístico que está a riqueza da contribuição com o conhecimento dentro desta área. Em última instância, o método para o artista e para o designer nada mais é do que o conjunto sistemático de estratégias que ele usa para construção do seu trabalho, o caminho que ele percorre para chegar ao seu fim. Portanto, este processo de apreciação do próprio trabalho é imbuído de operações, de técnicas e saberes complexos que constituem a construção prática, que é também uma construção de si. Essa auto-análise do próprio processo é feita a partir da compressão de que certos padrões se repetem quando se cria algo. Paul Valéry (1934) designava estes padrões como “infinito estético” e consiste na nossa tendência a repetir percepções e apreensões que, por qualquer razão, não queremos anular, mas desenvolver. E aí se torna necessário estabelecer os próprios processos padrões. Esse conhecimento só é possível ser estabelecido a partir das inúmeras tentativas, que perpassam por rascunhos, por erros, estudos prévios, e aprendizagens, para chegar ao fim: uma obra de arte, uma peça final de design, uma animação, e uma série de produções plásticas.

Com o seu modo singular de construção, a obra ou objeto torna-se um elemento ativo e estabelece conceitos. A investigação passa por este saber. Ou seja, é colocar no plano do pensamento e da análise a maneira com que se produz algo. Por isto, cada processo é

único e cada projeto prático e de pesquisa percorre saberes híbridos que se diferenciam entre si.

O Método a partir do imergir, sobrevoar e aterrar

Concomitante ao pensamento de metodologia acima referido, aponto para tal pesquisa, o modo operante deste processo imbricado na tríade dos verbos acima citados - imergir, sobrevoar e aterrar. Proponho para cada verbo um elemento, sendo imergir sobre a água, sobrevoar sobre o ar e aterrar sobre a terra. Estes elementos são o que metaforicamente podem constituir uma pesquisa em arte e design. O uso da metáfora em elementos é expandir a experiência da investigação na sua totalidade para o campo do sensível.

Trabalhar neste campo não é somente permear os desvios do imaginário de um processo criativo, mas é também fruir a prática pela precisão do pensamento. A escrita e conseqüentemente a leitura tem a necessidade de clareza racional.

Desta forma, a metáfora entra como veículo de compreensão. Elas dão proximidade a elementos que não nos são assim tão familiares, ajudando-nos a reconhecer alguns fenômenos a partir de outros, da diferença no âmago da semelhança. É um modo de apreensão, a partir de novas correlações, dos nossos sistemas de signos. Donald Schon (1979) elucida que a metáfora é um resultado interpretativo entre o material desconhecido e o conhecimento existente. Defende uma matriz heurística, em que passamos a compreender o mundo a partir de novas perspectivas. Esta organização gera uma reflexividade de um poder que Schon chama de generativo. Assim não apenas recolhe-se material de algo do passado familiar, mas constrói-se um futuro passível de novas interpretações.

Portanto, o método divide-se nestes três blocos verbais.

O ato de **imersão** é mergulhar de cabeça, molhar o corpo e a alma, é o aprofundamento da pesquisa. É imersão e quase perder o ar. É se entregar por completo até o sufocar. É ter contato com a imensidão de um mar profundo de significados e conceitos. É conhecer a fauna e flora investigativa, descer ao máximo alcance, ir até bem longe adentro na escuridão marítima em um processo tão intenso que chega a cegar. Extrair e espremer o máximo da teoria e da prática, mas permitindo-se nadar pelos desvios que as correntezas trazem, e boiar na superfície quando precisar puxar novamente o ar. Deste modo, a pesquisa no imersão explora os estudos da prática do objeto investigativo, os seus conteúdos, seus conceitos, suas leituras e teorias. Estas perpassaram a antropologia da imagem, utilizando alguns conceitos da psicologia e da literatura, formando um quadro de referências relativamente amplo, mas focado no estudo do objeto. O corpo da maior parte da pesquisa surge a partir deste mergulho. Voltar para a terra pós imersão é reabrir os olhos, começar a enxergar e ter a percepção do que ocorreu embaixo.

Portanto, o imersão nesta pesquisa aconteceu a partir de duas perspectivas: teórica, correspondente a uma pesquisa exploratória de levantamento bibliográfico, e prática, por meio da criação de *Art Dolls*. Tais perspectivas aconteceram de maneira paralela.

O levantamento bibliográfico objetivou-se por meio da abertura de uma primeira lente, ao ampliar a familiaridade das bonecas no contexto infantil e da brincadeira para um campo antropológico da boneca. Desta forma, esta pesquisa exploratória visou clarificar seu significado, a fim de compreender as funções exercidas por este artefato em contextos culturais distintos. Tendo em conta a atribuição de signos, projeções e narrativas para tal objeto, foi explorado também os seus desdobramentos enquanto condição de representação e simulacro. Buscou-se compreender o colecionismo envolvido nesta relação, as identidades substitutivas que as bonecas representam na troca entre sujeito e objeto e no seu caráter interativo, que permeia a construção de narrativas. Ou seja, explora o campo conceitual teórico envolvido em tal pesquisa e os seus respectivos desvios.

Após esta abertura de lente, uma lente focal foi aplicada e o olhar foi direcionado para a *Art Doll* enquanto campo, envolvendo ações que relacionam o próprio processo artístico ao processo investigativo. Englobando assim, a produção, estudos e testes dos objetos de tal pesquisa. É o momento de transmutação para o plano material, são as reflexões deste campo. Como método, esta fase da investigação perpassa o experimento explorativo que, de acordo com Schon (2018), são ações lúdicas e ativas criadas não para a obtenção de uma resposta específica, mas a fim de construir explorações artísticas com o intuito de gerar caminhos alternativos, outras abordagens e pontos de vista adicionais imprevistos. Portanto, neste caso, é o fazer *Art Dolls*, é o espaço em que acontece a sua concretização a partir das ideias iniciais. Durante estes quatro anos de doutoramento, foram criadas diversas bonecas, das quais obtiveram aprimoramento de técnicas em seus processos, materiais e estruturas, para além do exercício da escultura, das expressões por meio de pinturas, cabelos e figurinos.

Desta forma, orientou-se para o segundo verbo – **sobrevoar**. Todas as relações estabelecidas com o contato com o outro aconteceram a partir deste verbo. É o distanciamento necessário para analisar a pesquisa com mais rigor. É sair dos processos tão cegamente profundos e enxergar com nitidez de cima todo processo construído, ver a paisagem, o panorama do que foi explorado. É uma distância que, contudo, não consegue anular a perspectiva. Parte de um ponto, e sendo este ponto o olhar do sujeito contextualizado. Entretanto, tal exercício de deslocamento é importante para as pesquisas de arte e design, vinculadas afetivamente com as profundezas da sensibilidade das próprias criações. Este pairar é o trabalho de alteridade que é feito, ao se posicionar a partir do olhar do outro. O ar que dá movimento e o vento que sopra com leveza. Este é o espaço de observar o entorno.

Sendo assim, a pesquisa ocupou o espaço da totalidade perpassando o caminho de outrem por meio do comparatismo diferencial necessário para perceber como se formam as noções de *Art Dolls* dentro do campo. Neste fez-se entrevistas qualitativas dialógicas com artistas, foram aplicadas entrevistas qualitativas e quantitativas com pessoas que se

aproximam deste universo por meio do fascínio, bem como observação direta em diferentes contextos.

O ato de sobrevoar aconteceu a partir da realização de exposições das bonecas criadas, compreendendo os diversos contextos em que estas podem ser inseridas. Uma ação específica teve destaque na análise da *Art Dolls Internacional Exhibition 2016*, por meio de observação-participante e aplicação de entrevistas qualitativas estruturadas com três *Doll Artists*: Ana Salvador, Erica Borghstijn e Lydia Dekker. (Anexo I). Já em 2017, este sobrevoar foi feito enquanto artista expositora da *Art Dolls Internacional Exhibition 2017*. E foi possível ter apreciação da diferença entre a observação participante e como integrante no campo a partir dos registros de escrita fenomenológica.

Também como observação direta, foram realizados dois *workshops* no Porto - Portugal de *Art Dolls*, um realizado em 2017 no congresso # 16 ART - *International Meeting on Art and Technology*, e outro em 2019 realizado em estúdio particular. Neste último, foram aplicadas entrevistas qualitativas, utilizando *focus group*, com as quatro artistas que participaram do processo a fim de compreender o interesse delas neste campo. (Anexo II). Por ser específico, muitas dinâmicas acontecem online e as mídias sociais entram como possibilidade investigativa e necessária. Por isto foram aplicados questionários por meio de formulário criado a partir da plataforma google (Anexo III) e compartilhados em grupos nas redes sociais para colecionadores e apaixonados por *Art Dolls*, no qual obteve-se 119 respostas.

Por fim, o verbo **aterrar**. Este desempenha a comunicação da investigação. É a posteriori de um processo extenso em que consiste na maneira de expor o que até então foi realizado. Perpassa a relação entre público-leitor-espectador. É o ato da escrita da tese e suas consequências enquanto publicação. É a transmutação da obra-objeto. A obra não é mais o fim, mas o *modus* como ela vai ser apresentada que guiará o seu alcance, a sua circulação. Ou seja, esta etapa é a concretude, matéria, é a escrita, é a publicação em congressos, anais, revistas, é seu registro e sua circulação, sua apresentação e seu debate.

Desta forma, foi o desenvolvimento da produção textual vinculado ao objeto-obra. Este, parte também de um processo criativo e metodológico, utilizado no meu percurso de criação, que se designa como *Conversas Caladas*, e que recorre a estratégias narrativas como métodos de investigação. A partir da construção das *Art Dolls* que se transmutam em personagens, são criadas narrativas autoficcionais. Tais bonecas são objetos de arte e design que carregam em si conceitos, técnicas e processos. É o espaço pertencente a obra “com os questionamentos que ela contém e as problemáticas que ela suscita.” (LANCRI, 2002, p. 20). A expressividade das bonecas enquanto forma e matéria artística permeia uma aura que comunica. Esta aura inspira a narrativa, de onde nasce a escrita, a partir do olhar para as bonecas que trazem a sensibilidade de sua própria história. É um processo em que o narrador tem a possibilidade de escutar-se, sentir-se e projetar-se por meio do objeto. É um desdobramento que é possível ser compreendido a partir do conceito de Lacan (2008) como extimidade, ou seja, é um fenómeno de condensação entre a experiência íntima e a exterioridade dos objetos. É uma escuta atenta. Consiste no ato performativo de diálogos do imaginário a partir da boneca, utilizando-se da escrita criativa como método.

ESTRUTURA DA TESE

O presente estudo é composto por duas partes. O primeiro, sob o título “Do medo ao fascínio por bonecas”, estende-se por dois capítulos. E o segundo nomeado “A forma que informa” distribuído por mais dois capítulos.

A estrutura da tese é iniciada a partir de sua Introdução. Nesta, de maneira holística é apontado o tema e seu respectivo discurso em “Âmbito e tema da investigação” para uma primeira contextualização. Pertencente a esta mesma estrutura introdutória são apresentados o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa. Em “Diálogos metodológicos” acontece as discussões sobre os espectros de algumas perspectivas teóricas do pensar e investigar arte e design que por fim, é apresentada - por meio dos verbos imergir, sobrevoar e aterrar - em sua metodologia.

A primeira parte “Do medo ao fascínio por bonecas”, permeia a exploração teórica de imersão e de sobrevoos da alteridade da pesquisa de campo. O primeiro capítulo intitulado “da Boneca, seu campo” é subdividido em cinco fragmentos que revelam este sobrevoos da investigação em ação. O primeiro nomeado “O objeto enquanto campo” posiciona a área das *Art Dolls* como campo científico a partir do conceito de campo de Pierre Bourdieu. O segundo “A *Art Doll* enquanto conceito” cria uma possível definição do termo assim como contextualiza alguns parâmetros. No terceiro “Da observação direta a exposições” são apresentadas as coletas de dados do campo, as informações do meio, observações participantes, diretas e exposições realizadas. O quarto subcapítulo são os *workshops* que transpõem o exercício do ato de fazer *Art Dolls* em análise. O quinto apresenta entrevista quantitativa e qualitativa aplicadas online.

O segundo capítulo chamado “A ubíqua presença atemporal das bonecas” abrange quatro subcapítulos. Este contém uma densidade maior de pesquisa exploratória bibliográfica, revisão de literatura e estado da arte. No primeiro, “A falta e a presença da alma” permeia a reflexão que este tipo de objeto instiga enquanto espelho de si e como subterfúgio da morte. O segundo visa uma perspectiva antropológica histórica do objeto. O

terceiro confere a sua condição de objeto representativo em simulacro. Por fim, o último demonstra sua qualidade psicológica substitutiva e intuitiva.

A segunda parte intitulada “A forma que informa”, apresenta o prisma do aspecto do objeto em si, sobre a prática da *Art Doll*, na sua respectiva construção criativa. Assim, tal objeto revela em si elementos não verbais de composição que induzem a construção verbal.

O terceiro capítulo “Personagem, identidade e autoficção” revela os principais temas discutidos. Este é composto por três fragmentos: o primeiro intitulado “*Art Doll* enquanto personagem” que induz a compreensão dos elementos interpretativos de uma representação; o segundo nomeado “Dos suportes fixos ao mutáveis da identidade”, centrado nos conceitos de Butler, Bauman e Ciampa sobre identidade; e o terceiro “A narrativa enquanto autoficção” demonstra as possibilidades das narrativas enquanto linguagem e criação.

Por fim, o último capítulo Conversas Caladas - O processo de criação apresenta dois processos distintos. O primeiro de um projeto da “criação em forma”, ou seja, o desenvolvimento detalhado da criação de uma *Art Doll*. O segundo “criação informa” parte da continuidade desta criação que se transforma em conto e a expansão do campo de uma *Art Doll* já construída até seu aprimoramento criativo.

A tese é finalizada com sua respectiva conclusão, com uma análise dos pontos abordados no seu desenvolvimento, bem como, a relação com os projetos futuros.

PARTE I. DO MEDO AO FASCÍNIO

Da leitura da morte que traz seu afastamento,

Falta de vida impele distância.

À leitura de projeção de vida e alma do objeto,

Aproximação que estimula magia, ilusão e imaginário.

Da criação e da narrativa, sua construção poética.

CAPÍTULO I: DA BONECA, SEU CAMPO.

1.1 O objeto enquanto campo

A investigação aqui descrita, situa as *Art Dolls* como campo. E como campo apropria-se do conceito de Bordieu e sua respectiva definição de *habitus*, um conjunto de regras internas, uma microcultura que determina o modo de sentir e agir em um grupo. Sua teoria parte de uma união entre a subjetividade do agente e a objetividade da sociedade, ou seja, questões internas que interagem com externas. Deste modo, ele vê uma relação dialética entre o agente social e a respectiva estrutura social e defende que o que media esta esfera é o *habitus* - modo operante que organiza e orienta uma prática. O objetivo não é estabelecer o que são ou não *Art Dolls*, mas apontar alguns parâmetros, mesmo sendo estes fluidos.

Campo, para este sociólogo francês, é um microcosmo social composto por especificidades, leis e regras que buscam manter uma ordem. Esta ordem é integrada a partir da luta entre os agentes a fim de estabelecerem posições determinadas pelo capital simbólico de cada um. Ao desintegrar esta frase, temos a definição de agentes, que são pessoas e / ou instituições. A luta referida pressupõe um confronto, como o autor elucida, em um campo de força para conservar ou transformar o mesmo. (BOURDIEU, 1992). Desta forma, os agentes relacionam-se dentro deste microcosmo e fora dele, a fim de proteger ou penetrar o campo. Existe uma disputa por controle estabelecida pelos agentes que determina a posição e a legitimação dos bens produzidos. Os capitais por sua vez, são possuídos pelos agentes deste campo que se posicionam em hierarquia uns aos outros. E o conceito de capital é amplo e não infere apenas ao capital econômico, mas também simbólico, cultural e político.

Dentre esta dinâmica relacional existem regras que são aceites em condescendência pelo campo, mas também existe o que Bordieu chama de herética, que seria a contestação destas normas. Existe uma estrutura de relação objetiva entre os agentes que compõe o campo e que determina o que é possível ou não fazer.

Um campo é, pois, um microcosmo inserido dentro de um macrocosmo. Este microrganismo estabelece regras interna exercidas por certa autonomia, porém respeita as leis sociais mais amplas do macrocosmo. Quanto mais bem estruturado o campo, mais autonomia possui em relação ao macrocosmo. O que Bordieu chama de poder de refração é a capacidade de transfigurar as leis impostas pelo sistema maior, pela força externa. Já heterônimo é o seu oposto, as influências do externo dentro do microcosmo.

É presente no campo uma dinâmica de disputa entre pretendentes e dominantes. Os primeiros são os que almejam entrar no campo a fim de alcançar nela uma posição. Já os dominantes estão inseridos no campo com uma posição determinada e buscam proteger a mesma. É como um jogo em que existem regras, disputa, mas também a vontade de brincar. De acordo com Bordieu (1983), inseridos nesta relação de luta estão “objetos de disputas e pessoas prontas para disputar o jogo, dotadas de *habitus* que impliquem no conhecimento e no reconhecimento das leis imanentes do jogo, dos objetos de disputas” (BOURDIEU, 1983, p. 89). Apesar desta tensão existente no campo, os agentes se relacionam pelo que Bordieu chama de cumplicidade objetiva. Nesta todos os agentes contribuem para o campo pois participam da reprodução do jogo, o mantêm ativo.

O *habitus* de um campo são as práticas e as representações, são experiências repetidas que geram estruturas estruturadas e funcionam como dinâmicas estruturantes. Estas dão unidade a um campo, no pensar e no agir dos agentes, determinam os objetivos a serem alcançados, sem que exista um coordenador. Nas palavras de Bordieu são estruturas “coletivamente orquestradas sem ser o produto da ação organizadora de um maestro” (BORDIEU, 2011, p. 87). É uma matriz cultural internalizada por um impulso cognitivo, emotivo, estético e ético. A relação entre *habitus* e campo está condicionada um em relação ao outro. O *habitus* é um conceito dependente do campo, é adaptado ao campo.

Porém, na sua ordem inversa, também é responsável pela mudança no campo visto que o campo é formado por estes agentes.

Lahire (2002), discípulo e ao mesmo tempo crítico do trabalho de Bourdieu, estende a percepção do conceito de campo, pois apesar de existir uma estrutura que determina o campo, há fluidez: “de fato, pode-se participar de um universo como praticante amador [...], simples consumidor [...], ou ainda na qualidade de simples participante na organização material desse universo, sem participar diretamente do jogo que nele se joga” (LAHIRE, 2002, p. 49-50). Os excluídos ou pessoas com pouco prestígio ficam à beira deste campo, as vezes sendo incluídas e as vezes não. Também existe um caráter amador difícil de definir. Desta forma, ele dá ênfase no olhar a estas pessoas que participam temporariamente do campo. E acredita que estas não participam de fato do campo. Porém, estas são delimitações complexas ainda mais quando nos referimos aos novos circuitos.

Deste novo circuito, questiona-se: Em que medida as noções de campos e *habitus* de Bourdieu nos permitem uma nova concepção das *Art Dolls*? De que forma estes objetos refletem o conjunto de tensões, resistências e confrontos que as situam entre o objeto artístico e o brinquedo, a propriedade afetiva ou simbólica e o objeto de troca?

Em si mesmas, estas são um fragmento singular da cultura das bonecas, e como microcosmo existe algumas marcas que as definem e que as fazem distinguirem-se de outros campos. São bonecas cujo valor simbólico é similar ao objeto de arte e design. Assim, como em tais áreas, suas definições são complexas e suas fronteiras fluidas e até subjetivas. Estas fronteiras são continuamente refeitas quer pelos artistas, quer por revistas que se dedicam à sua divulgação - *Dolls Magazine*, *Art Dolls Quarterly*, *International Doll Artists Magazine* (Imagem 01) - quer pelas feiras e encontros onde os objetos são expostos.



Imagem 01: *Dolls Magazine*, *Art Dolls Quarterly*, *International Doll Artists Magazine*.
 Fonte: Revistas Online, 2020

Ao buscar pela definição de *Art Dolls* em pesquisa de campo, nas entrevistas e revistas, foi possível ter um ponto em comum: Estas são bonecas que interagem majoritariamente com adultos. Ou seja, não são consideradas um brinquedo, apesar de algumas dinâmicas da brincadeira estarem presentes na interação com este objeto. Esta, é explicitada por Helen Bullard (1983), americana fundadora na NIADA¹, e elucida que:

“Coleções de bonecas produzidas em massa, originalmente feitas para as crianças brincarem, estão por toda parte. Muito mais raros e geralmente desconhecidos para o público são os bonecos originais feitos à mão por artistas com a mesma abordagem criativa que é usada na pintura e escultura. Suas bonecas, muitas das quais expressam a cultura americana, não são destinadas ao jogo”.

¹ NIADA é um agente institucional do campo. O “National Institute of American Doll Artists” foi fundado em 1963 por Helen Bullard e inicialmente com as cofundadoras Gertrude Florian, Magge Head e Fawn Zeller. Estas artistas conheceram-se nas convenções anuais da Federação de Clubes de Bonecas dos Estados Unidos (UFDC), uma organização nacional de colecionadores de bonecas, da qual participaram desde o início dos anos 1950. Com o objetivo de trabalhar em conjunto para o reconhecimento de bonecos originais feitos à mão como arte, as fundadoras convidaram outros artistas que se integraram ao grupo e realizaram a primeira exposição em agosto de 1963. (NIADA, 2019).

Entretanto, este microcosmo acaba por possuir um significado que se refere, principalmente, as lembranças de uma época sem preocupações, para além do ato de brincar. Sendo então, a representação de si - e do outro - a familiaridade relativa à infância se mantém ativa nesta dinâmica, porém o foco do nicho é bastante claro sobre não ser uma brincadeira e sim objetos de coleção. Portanto, é um segmento mercadológico relativo aos colecionadores em um campo que vem sendo ampliado a nível local e internacional.

Colecionar é um comportamento universal difundido no tempo e no espaço presente em divergentes culturas e países. O ato de colecionar é antes de qualquer coisa um ato humano (SILVA, 2010). Este caracteriza-se pela busca e compra contínua em que é atribuído a cada objeto da coleção um valor de significado.

Baseada na diversidade de seus itens e pelo seu conjunto heterogêneo, os elementos que compõem uma coleção não são repetidos e de caráter idêntico, cada item é único e inigualável, porém guardam em si um elo de união simultânea, em que todos os objetos ali consagrados têm a mesma função através do seu ideal temático. Silva (2010) discute o termo ideal temático como uma instância significativa para o início de uma coleção, é o seu motivo, o tema reflexivo por trás dos objetos em si, representando certo fanatismo por um assunto específico, é o tema da coleção. Para o autor, ideal temático é um mosaico mental que guia o colecionador em suas escolhas e no seu comportamento, em uma classificação de atributos que deem concretude ao ideal de perfeição dos itens que podem ou não pretender a este mosaico, a esta coleção.

Apaixonados e até mesmo aficionados, os colecionadores encontram um tema que gera certa idealização e, ao possuir os itens que compõem a coleção, passam a transcrevê-los com outro significado. Para Belk (1995) colecionar é adquirir e possuir objetos removidos de seu uso ordinário em um processo ativo, seletivo e apaixonante, estendido como parte de um todo permeando experiências.

De acordo com Baudrillard (2009) os objetos de maneira holística possuem duas funções básicas: a de ser utilizado e, inversamente, a de ser possuído. O objeto que carrega em si meramente a utilidade é o que se pode denominar a critério de um estatuto social: de

máquina. Já o que é privado de função ou abstraído de seu uso torna-se a critério de um estatuto subjetivo: um objeto de coleção.

Tais objetos tocam o ser gerando pulsões e tensões que precisam ser resolvidas. Desta maneira apropria-se dos objetos ou os dilui (NASIO, 1999). “Um apenas não lhe basta: trata-se sempre de uma sucessão de objetos, num grau extremo, de uma série total que constitui seu projeto realizado.” (BAUDRILLARD, 2009, p.94). A coleção conserva em si um caráter ambíguo, satisfatório e decepcionante por relacionar-se com a posse ou não de determinado objeto.

Comumente presente nas fases críticas da vida principalmente no âmbito da evolução sexual latente na infância e na fase madura, não desempenha uma satisfação pulsional porém alcança nível de satisfação tão intenso quanto ao ato sexual. A relação de posse do colecionador está intrinsicamente atrelada à regressão da fase anal e constitui-se pelos atos de retenção, acumulação e ordem. (BAUDRILLARD, 2009)

De maneira quase que narcisista o colecionador espelha em seus objetos uma relação perfeita, não conflituosa, diferentemente das relações humanas em que existe a real coexistência, pois todos os objetos tornam-se para o mesmo fim, o próprio colecionador. É por este fato que o homem se sente tão seguro no diálogo com o objeto inanimado. Como elucida Baudrillard (2009, p.98):

Sem dúvida os objetos desempenham um papel regulador na vida cotidiana, nele são abolidas muitas neuroses, anuladas muitas tensões e aflições, é isso que lhes dá uma “alma”, é isto o que os torna “nossos”, mas é também isto que faz deles o cenário de uma mitologia tenaz, cenário ideal de um equilíbrio neurótico.

Tal termo sugere tempo ao incorporar a repetição da posse de elementos da coleção. Acaba por auxiliar na apropriação do tempo. Representa um ciclo de entrega a todo instante, joga com o nascimento e com a morte constantemente. É neste momento que se tornam [...] “dimensão da nossa vida tão essencial quão imaginária” (BAUDRILLARD, 2009, p. 104). Sendo assim, demonstra-se tão necessária quanto um sonho, pois não se pode viver apenas

da singularidade absoluta e de maneira apenas racional. Os objetos entram como um recurso contra a angústia.

Ainda para o autor, a coleção tem como objetivo ser completada gerando frustração caso não exista a completude desta. A ausência, portanto, desempenha um papel fundamental no ato de colecionar e acaba por preencher um *status* de alto valor resultando muitas vezes na procura da peça esperada por toda uma vida. Porém, de maneira dualística tal sentimento de frustração passa a ser positivo ao compreender que na realidade o indivíduo adquire o controle sobre si, já que a obtenção da peça final resultaria na própria morte deste, pois ele projeta-se na própria coleção. Segundo Baudrillard (2009, p.105):

[...] o objeto é aquilo pelo qual estamos enlutados – e é nesse sentido que representa nossa própria morte mas superada (simbolicamente) pelo fato de o possuímos [...]. O homem que coleciona está morto, mas sobrevive literalmente em uma coleção que, a partir desta vida, repete-o indefinitivamente para além da morte, ao integrar a própria morte na série e no ciclo.

O sujeito vive, portanto, a trama de reciclagem da vida e da morte em um sistema de objetos e torna-se este um dos motivos pelo quais os indivíduos colecionam. Colecionar é, pois antagonicamente um ato simples por estar presente na vida de todos os seres humanos em algum momento de suas vidas, e um ato complexo, pelo significado profundo existente nos motivos de se colecionar.

Apesar da brincadeira não estar tão ativa nesta relação existe a ludicidade como mediadora deste espaço para o adulto. É onde acontece o desejo pelas *Art Dolls*, tanto na sua criação, como na própria interação. Para Barboza e Ayrosa (2010) a sensação da retomada pela despreocupação e liberdade da infância faz com que exista um número crescente de pessoas que buscam produtos com atributos lúdicos.

Desta maneira, compreende-se que mesmo para um público bastante específico, o mercado de bonecos gera circulação de capital e aumenta cada vez mais sua popularidade e seu apreço pelo mundo, muito por sua condição de despertar a ludicidade.

A designação de *homo ludens* – homem que se diverte - proposta pelo professor e historiador holandês Johan Huizinga coloca o *homo sapiens* – homem que raciocina – em um mesmo nível da espécie humana. De acordo com Morin (2006) a fragmentação existente na ciência faz com que se anule a própria concepção e noção de si, ao invés de se dissolver em estruturas compartimentadas, tal dinâmica deveria se apresentar de maneira associada, sendo *homo sapiens* também *homo demens, faber, ludens, economicus, mythologicus, prosaico e poeticus*.

Essa fragmentação do indivíduo ocorre em vários âmbitos como a questão dualística e antagônica da racionalidade versus ludicidade. Porém, estes fragmentos se colocam de maneira hierárquica uns aos outros. Ou seja, existe a supervalorização do ser racional e isto faz com que se reduza a quantidade de adultos que vivenciam a ludicidade. Como elucida Ferreira et al. (2004, p. 6):

[...] a ludicidade é colocada para ocupar lugares periféricos da existência humana, de forma que a vivência do lúdico acaba sempre ficando em segundo plano, e o ideal da humanidade passa a ser a racionalidade, onde o homem é comparado a uma máquina viva, cuja função é produzir (trabalhar) e não viver, ou seja, “a vida passa a ter valor pelos produtos e resultados, não pelo fato de ser simplesmente vida”.

Portanto, a ludicidade refere-se à construção da subjetividade do sujeito, ou seja, é um fenômeno interno que se apresenta em seu exterior. O ser humano quando age ludicamente atua de maneira completa ao participar de uma atividade que ativa a sua ludicidade e acaba por se entregar corporalmente e mentalmente a tal experiência, esquecendo as demais atividades presentes, e participa verdadeiramente do momento lúdico. (LUCKESI, 2002).

A ludicidade é estar no momento presente e a interação com um objeto de representação pode auxiliar neste estado de presença. Estes são objetos que estimulam sensações podendo resultar na criatividade, expressividade e exercendo um poder sobre imaginário subjetivo. A partir desta primeira interação é que se cria um vínculo com o objeto

podendo construir identidades, narrativas, projeções e afeto. Portanto, não existem as regras que são estabelecidas pelo jogo e pela brincadeira mas aproxima-se do fenômeno estético e da experiência lúdica, tanto na criação de uma *Art Doll*, quanto no seu consumo.

Desta forma as *Art Dolls* são um campo, e como tal, fazem parte de uma microcultura. A coleção e a ludicidade orientam a prática enquanto *habitus*. Estes são conceitos que guiam, em essência, a proximidade com as bonecas na vida adulta. As *Art Dolls* estruturam-se na ressignificação a partir de uma matriz contextualizada. Ou seja, ela não distancia-se do seu significado primário, pois o processo lúdico mantém-se ativo.

1.2 A *Art Doll* enquanto conceito

As *Art Dolls* são um fragmento singular da cultura das bonecas. São um objeto de coleção interacional para o adulto. Estas constituem-se enquanto campo. E como tal, orientam-se por alguns padrões. A boneca suporta em si uma multiplicidade criativa que se expande para outros formatos criativos. Entretanto, em seu fazer apropria-se de conhecimentos técnicos de modelagem e escultura, pintura e maquiagem, têxteis e costura, mecanismos de estrutura e articulações, assim como, as tecnologias reprodutíveis.

Um primeiro conceito dentre este tipo de boneca é composto pelo termo *OOAK* – *One of a Kind*. Este termo é também utilizado como um tipo de arranjo de manufatura que consiste na fabricação de um produto sobre encomenda. Entretanto, diferente da engenharia de produção que trabalha na construção de um objeto de personalização em massa, para *Art Dolls*, a nomenclatura designa bonecas que resultam de processos únicos de mercadoria artesanal. Ou seja, é uma personificação. O nome é utilizado para as bonecas que são feitas como peça única, mais valorizadas dentre os objetos de coleção pela sua unicidade. O processo de fabricação pode ser variado, porém desde que não seja repetido.

Comprar uma boneca *OOAK – One of a Kind* significa ter um objeto original, ao que refere que ninguém mais terá uma boneca exatamente igual. Elas podem ser feitas sob encomenda mas também é possível comprar *Art Dolls* que já são *OOAK – One of a Kind*. Ou seja, são produtos exclusivos.

As *Art Dolls* podem ser estáticas ou articuladas. As primeiras referem-se a um campo similar da escultura figurativa podendo ser de diversos materiais e processos produtivos mas seguindo a linha artesanal exclusiva (*OOAK*). As articuladas, geralmente, são vinculadas a uma classificação comum dentro do campo que são as *BJD - Ball Jointed Dolls*. Estas são bonecas articuladas externamente por esferas e juntas. Movem-se a partir de um sistema interno de tensionamento que permite a manipulação das partes do corpo. Por possibilitar uma maior interação, este tipo de boneca é o mais consumido, ou seja, existe a preferência por bonecas articuladas.

Com o discurso contemporâneo de reinserção de modelos manuais, a retomada por processos artesanais e orgânicos do passado manteve-se ativo. E, junto aos primeiros objetos industriais, a sua contestação. O movimento *Art and Craft* que pairou na história por meados de 1880-1900 arguiu a mecanização e protagonizou o artesanato em resposta a produção de massa. Willian Morris foi o maior idealizador deste movimento e acreditava no peso da qualidade dos objetos artesanais, além de estéticos e políticos.

Nas espirais dos fenômenos, os ciclos se repetem em pequenas mutações e um processo de antítese ocorre em contrapartida. A revolução industrial, a criação dos polímeros, o desenvolvimento tecnológico, o universo virtual geraram movimentos em resposta que trazem em reflexão a perspectiva oposta. Atualmente, os processos manuais passam a ser defendidos novamente, não só pelo nível de consciência sobre os aspectos benéficos do consumo de produtos locais, como também em resposta ao suprassumo tecnológico e pela virtualidade, que por consequência, restringe certa manualidade.

A produção em massa gerou uma padronização que é contestada. Os consumidores passam a perceber as resultantes diferenciações a nível de expressão final do que é criado pelas mãos de um sujeito ou operacionado por máquinas e nesta qualidade estética, a

necessidade ao retorno do preciosismo do artesão. O tempo dedicado a construção de um objeto, as imperfeições do processo manual que refletem na matéria, ao mesmo tempo a sua qualidade oriunda das mãos do mestre de ofício, que transpõe, como fica claro no discurso de Walter Benjamin, a aura do objeto. Esta antítese gera no consumidor atual certa necessidade de produtos personalizados aumentando o consumo de objetos artesanais mas também suscitando a busca por saber fazer, existindo uma maior procura por *workshops* em áreas especializadas. (ALBINO, 2017).

Mesmo que os fatores indústria *versus* artesanato e tecnologia *versus* artesanato façam parte da dinâmica de antítese e que atuem em diferentes escalas de processos, ainda são polos que podem ser complementares. Ainda que seja comum visualizar a produção manual sendo em pequena escala, o designer como projetista industrial e o artista como criativo reflexivo, quando mesclamos o design, a arte e o artesanato gera-se um novo conceito pelo qual o paradigma da *Art Doll* revela-se. Enquanto híbrido que permeia este universo onde a fragmentação destas definições não é restrita. Elas incorporam a definição deste objeto enquanto antítese complementar, em contexto industrial, mas também artesanal. Desta forma este tipo de produção permeia uma esfera de produção específica.

Sobre este aspecto é possível perceber as três principais instâncias que definem tal objeto e interseccionam entre si.

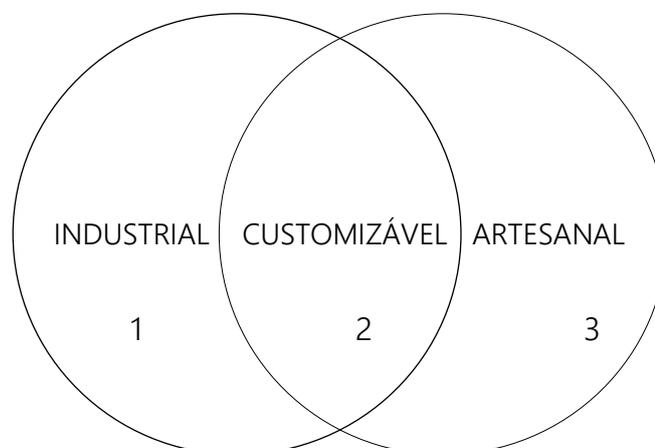


Imagem 02: Meios de Produção
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020

O primeiro é enquanto objeto industrial em um campo de acesso mais fácil para os consumidores por serem bonecas mais baratas. Este nicho industrial parte de um polo com predomínio asiático. Alguns exemplos de lojas são *Volks*, *Dollshe*, *Luts*, *Dollmore*, *FairyLand* e a compra acontece de maneira virtual. Ainda que possuam um grau maior de escala, em algumas empresas elas são criadas apenas a partir da solicitação do consumidor. Estas empresas argumentam que o material em que são fabricadas, geralmente resina de poliuretano, amarela com o passar do tempo, assim apesar de já terem os moldes prontos, vazam a resina apenas quando já possuem os pedidos. Outras empresas possuem as bonecas em estoque e ao solicitar, o tempo de espera geralmente é relacionado ao seu envio. Mas geralmente, as empresas atuam com ambas dinâmicas.

Ao comprar uma boneca, neste caso, uma *BJD - Ball Jointed Doll* - ela pode estar finalizada ou pode ser customizável. Ser customizável implica em ser uma boneca crua. Ou seja, com o sistema de articulação, porém sem cabelos, olhos, pintura e roupas.



Imagem 03: *BJD - Ball Jointed Doll 01*
Fonte: Dollshe, 2020

Este molde cru nasce de um processo tanto mais industrial, como mais artesanal. Entretanto, as empresas que os produzem também se definem como manuais. Para o processo artesanal, existem artistas independentes. Geralmente vendem as bonecas

finalizadas mas muitos criam em sistema de customização. Assim, é possível comprar a boneca já pronta, solicitar especificidades para o artista (sob encomenda) ou comprar a boneca crua. Abaixo, um exemplo que pontua esta dinâmica. A criação das Popovys Sisters, segue um modelo artesanal. Entretanto, é possível personificar.



Imagem 04: *Art Dolls Popovy Sisters 01*
Fonte: Popovy Dolls, 2020

A personificação acontece por meio da customização. Parte deste processo é chamado de *face-up e blushing*. O primeiro termo vincula-se a composição da pintura e da maquiagem da boneca no rosto. Já o termo *blushing* é geralmente usado para acentuar sombras do corpo deixando-o mais realista. Abaixo, um exemplo de *face-up* realizado pelas irmãs gémeas Popovys.



Imagem 05: *Art Dolls Popovy Sisters 02*
Fonte: Popovy Dolls, 2020



Imagem 06: *Art Dolls Popovy Sisters 03*
Fonte: Popovy Dolls, 2020

Alguns artistas são especializados apenas em customização, fazendo *face-up*, *body blushing*, adicionando olhos, peruca e figurino. Mas o processo de customização também permite ao consumidor transformar-se em artista. Pois este pode criar de maneira ativa, ou ainda que ele não crie, pode ser responsável pelas escolhas da personalidade da boneca.



Imagem 07: BJD - Ball Jointed Doll 02
Fonte: Pinterest, 2020

Ela ainda pode vir em pedaços, sendo de encargo do comprador fazer o *stringing* da boneca. O *stringing* consiste em um sistema de tensionamento interno, normalmente de elástico, que sustenta a união de membros e sua respectiva articulação fornecendo flexibilidade e rigidez estrutural. Desta forma, permite que a boneca fique ereta mas ao mesmo tempo possuindo movimento. Isto pode ser feito por quem fabrica ou por quem compra. Mas a aprendizagem de *stringing* é fundamental para quem coleciona bonecas, pois com o passar dos anos, acontece o desgaste do elástico e o *restringing* é necessário. Desta forma, os usuários partilham de tutoriais para que aconteça esta aprendizagem.

Por ser um nicho de colecionadores, existe muito respeito pelos trabalhos. As pessoas que fazem *recasting* que são descobertos são banidos do campo. *Recasting* consiste em, a partir de uma *boneca* pronta, criar moldes e revender. Também pode ser criado a partir de digitalização e impressão 3D. Existe a permissão para fazer *recasting* apenas com a autorização do artista ou da empresa, porém, geralmente é um processo ilegal dentro do campo, ou seja, não segue as normas estabelecidas. Denunciar estas cópias é um *habitus* do campo, uma maneira do campo de se auto-proteger. Pela complexidade construtiva das articulações e pelo alto custo do processo embrionário de uma *Art Doll* não é incomum acontecer este plágio. Tão pouco é comum o registo de patentes dentro do campo, assim, os próprios consumidores fazem o papel de destituir os sujeitos que não respeitem esta conduta. Estes dados se apresentam tanto nos fóruns² quanto nas páginas de grupos direcionadas para o tema nas mídias sociais.

Por fim as *Art Dolls* como fragmento do universo das bonecas se estabelecem enquanto simbiose entre o universo de um produto, do design industrial e ao mesmo tempo enquanto objeto de arte, artesanal. Já a sua condição enquanto *OOAK – One of a Kind* - ou enquanto objetos customizáveis reitera a possibilidade de um universo particular para cada *Art Doll*, ou seja, as transforma em personificação, em personagem.

1.3 Da observação direta a exposições

Aconteceram algumas imersões que tangenciam a temática de bonecas durante os anos de doutoramento. Estas foram práticas de campo. E ao analisá-las, após terem acontecido, é possível perceber que algumas destas foram em áreas periféricas porém com

² DEN OF ANGELS https://denofangels.com/doawiki/index.php?title=Information_about_recast_BJDs

pontos em comum. Para facilitar a comunicação, estas serão apresentadas de maneira cronológica.

Logo no início de 2016, através de um e-mail institucional enviado pela Universidade do Porto a fim de ajudar a promover o festival Mar Marionetas de Espinho, fiquei a saber sobre um concurso de marionetas que chamou-me a atenção. Ao ler o edital foi possível perceber o interesse em valorizar o artista criador de bonecos. Era um concurso que para além de expor as marionetas selecionadas, ainda existiam prêmios para os melhores bonecos, tendo critérios como conceito, estética, processo construtivo e manipulação. Desta forma, inscrevi três personagens, sendo dois destes já anteriormente criados no Brasil – Ivan Nazareno Polovsky e Pietra Carvalho (Imagem 8 e Imagem 9).



Imagem 08: Ivan Nazareno Polovsky
Fonte: Arquivo Pessoal, 2013



Imagem 09: Pietra Carvalho
Fonte: Arquivo Pessoal, 2013

Contudo, uma personagem foi desenvolvida especialmente para o Festival Internacional de Marionetas de Espinho (Mar-Marionetas 2016) que foi minha primeira boneca criada no decurso da tese. O conceito da personagem envolve a feminilidade contemporânea das máscaras gregas. Esta feminilidade se apresenta pela inspiração na designer e fashionista Iris Apfel. As máscaras gregas são expressadas por meio da sutileza de transição entre as metades do rosto. Um dos lados, representa a comédia-alegria e outro a tragédia-tristeza. A soma destas duas caras metades resulta em certa neutralidade facial no plano frontal e dá ao universo das marionetas uma nova personagem, Yasmin Apfel.



Imagem 10: Yasmin Apfel 1
Fonte: Arquivo Pessoal, 2016



Imagem 11: Yasmin Apfel 2
Fonte: Arquivo Pessoal, 2016

A boneca foi criada de maneira espontânea, iniciando pelo rosto, criado com *polymer clay*, especificamente *living doll* da marca *supersculpey*. Para o corpo foi feita uma estrutura interna e por cima da estrutura colada espuma de poliuretano flexível expandida, o que permite posicioná-la de qualquer forma. Depois o tecido foi aplicado sobre o corpo. Assim como, para o rosto, foi criada uma pintura com pó de giz, pastel seco, e cabelos de lã.

Apesar deste reconhecimento e acolhimento do universo do teatro, ainda sim existia certa diferença no âmago da função estabelecida a priori. Ou seja, os outros bonecos que estavam ali expostos eram personagens inerentes a peças teatrais já escritas. Eram personagens que subiam aos palcos para encenarem uma narrativa existente. Os meus personagens, apesar de possuírem algo que chamo de micronarrativa de apoio a construção estética (descrito no capítulo IV), não possuíam este desenvolvimento, tão pouco esta função. Também o universo específico das marionetas engloba serem animados passíveis de manipulação, ou seja, um boneco figurativo animável pode ser uma marioneta, porém nem toda marioneta é um personagem figurativo. Costa e Baganha (1989) elucidam que, embora sendo este um objeto inanimado, torna-se alguém. E esta é a grande ilusão que tais objetos provocam, quer naquele que o manipula, quer naquele que o vê viver. Também foi possível observar que as marionetas figurativas para o teatro possuem um grau de expressividade forte. Tal expressividade acontece, pois uma boneca em espetáculo deve carregar uma expressão que será compreendida até na última fileira, ou seja, mesmo distante, é possível enxergar o conceito que ela pretende incorporar apesar do rosto normalmente manter-se paralisado. Portanto, quando se relaciona com o figurativo é comum neste campo que também se relacione com o conceito de grotesco e do exagero. A poética do grotesco pode partir do território ocupado pelo teatro de pertencimento ao folclore, aos enredos e narrativas, que também resultam em uma estética, muito estudada por Bakhtin (1987). De acordo com o filósofo russo:

[...] O corpo grotesco é um corpo em movimento. Ele jamais está pronto, nem acabado: está sempre em estado de construção, de criação e ele mesmo

constrói outro corpo, além disso, esse corpo absorve o mundo e é absorvido por ele.

Já as *Art Dolls* podem beirar sim a dimensão grotesca, entretanto, não é característica geral do meio. Pois no campo, elas beiram majoritariamente a perfeição, o bom acabamento, o detalhismo e a delicadeza.

Na primeira imersão, portanto, foi possível ter a apreciação de ser um campo paralelo, entretanto semelhante, por isto, não descartado na altura.

A segunda imersão foi realizada na exibição internacional "*Art and Dolls: 10 years Dabida*" entre os dias 9 e 10 de abril de 2016 na igreja de Zuiderkerk em Amsterdão. Organizado pelo Dabida³ em comemoração aos seus dez anos de existência, o evento foi composto pelas organizadoras Svetlana Pchelnikova⁴ e Yuliana Taranova, coorganizadora da ADI (*Art & Doll International*) e demais colaboradores. O evento contou com uma média de cem artistas participantes e mais de mil visitantes e convidados. (Anexo I.E. Participantes Feira).

Foram criados cartazes promocionais do evento que foram impressos e espalhados pela cidade de Amsterdão contendo imagens de diferentes artistas presentes na exposição. A Imagem 12 é de uma das bonecas das irmãs gêmeas Ekatrina e Elena Popovy conhecidas como Katya e Lena. As bonecas são assinadas como Popovy Sisters e possuem o símbolo de uma borboleta presente em todas suas criações. As russas de Perm são designer de modas de profissão mas desde 2004 que iniciam seu trabalho com bonecas. Elas possuem um trabalho altamente qualificado a nível técnico - pois as bonecas têm uma articulação complexa e precisa-, e principalmente, a nível estético. É possível perceber o caráter híbrido entre moda e arte nos seus trabalhos. Também por isto elas possuem destaque

³ DABIDA é uma das instituições do campo. Este é instituto holandês e belga de artista de bonecas, fundado em 2006 e dedicado ao estímulo da produção de *Art Dolls* e da aceitação das *Art Dolls* como bonecas originais e como forma de arte, assim como a promoção de seus artistas membros.

⁴ Svetlana Pchelnikova é agente do campo. Presidente da Associação internacional de criadores de bonecas e presidente do clube russo de colecionadores de bonecas. É responsável também pela organização do *International Doll Salon in Moscow* e da *Art & Doll International (ADI)*.

internacional. De acordo com o artigo do site da Vogue⁵ demonstrando a internacionalidade de suas obras, entre seus colecionadores estão o costureiro Jean Paul Gaultier, o estilista de sapatos Louis Vuitton Fabrizio Viti e Yolandi Visser.



Imagem 12: Cartaz Exposição 2016
Fonte: Adi Amsterdam, 2016

⁵ <https://www.vogue.com/article/global-100-popovy-sisters-doll-makers-from-russia>

Esta exposição foi considerada por mim para esta análise, pois artistas da área de reconhecimento internacional estavam confirmados no evento como expositores. Portanto, para além da minha curiosidade em conhecer a obra destes artistas pessoalmente, este era um campo rico para esta pesquisa. Desta forma, durante o evento foi criada uma escrita narrativa em primeira pessoa. Uma escrita fenomenológica que abaixo demonstro um trecho do que foi sentido:

“Ao entrar em Zuiderkerk foi como entrar em um universo paralelo. Dois andares repletos de estandes com bonecos e junto a eles, seus artistas criadores. Não escondi minha euforia em estar tão próxima das obras e dos artistas que tanto admirava. Meus olhos estavam brilhando e isto foi notório para todos que me viram. A pesquisa presume certa neutralidade e afastamento mas como seria possível estar neutra a uma realidade que me move? Optei então pela transparência de meu fascínio. Logo no início, comprei o bilhete, que me dava direito a ver esta exposição e a do próximo ano, e conversei com as pessoas que recepcionavam a entrada. Ali tinham livros à venda. Fiquei a folhar as páginas e a conversar com estas pessoas. Um era um russo que deslumbrava este universo e a outra uma russa que morava na Holanda e estava a trabalhar como tradutora neste evento e nada conhecia sobre o mundo das bonecas mas imediatamente este universo a encantou. Algumas horas de conversa e ao me despedir entreguei meu cartão de visitas. Imediatamente, eles não acreditaram que eu era uma Levitan. Falaram de um grande pintor russo de 1860 chamado Isaac Levitan e perguntaram se era meu familiar. Minha avó nasceu em Moscou e meu avô na Lituânia. Ambos imigraram para o Brasil e contavam a história desse pintor na nossa família. Mas eu não sabia a grandiosidade que ele tinha! E, para os prazeres narcisistas de meu ego, meus novos amigos falaram que seria eu a próxima artista Levitan conhecida internacionalmente. Com um grande sorriso no rosto entrei, então, para o portal deste universo. Tentei começar observando os bonecos, objetos que tenho tanto apreço, porém o que me chamou atenção foram as pessoas que circulavam por este meio. Algumas figuras muito peculiares. Em geral, pessoas mais velhas com certa extravagância, alguns colecionadores de bonecas que tinham certamente grande poder aquisitivo. Pouco se via crianças. Era um universo fantástico para adultos. Reparei nas obras e nos artistas atrás daquelas obras. O que me surpreendeu era uma relação de similaridade entre esses objetos e esses sujeitos. A acessibilidade desses artistas também me surpreendeu. Estavam eles ali, todo o tempo, juntos com seus bonecos passíveis de conversa e me admiravam ao admirar os seus bonecos. Foi interessante ver que de um mesmo objeto, cada sujeito atribui significado e constrói à sua maneira. Era uma diversidade de bonecos que eu não imaginava. A maioria das obras eu já conhecia por fotografias e foi incrível a relação do meu imaginário dessas obras com a realidade delas apresentadas. As suas dimensões eram bem diferentes do que havia

imaginado. Algumas me decepcionaram e outras me surpreenderam. Conheci artistas que não conhecia e que passei a admirá-los imediatamente.”

Esta foi a primeira interação dentro campo específico das *Art Dolls*. Analisar a escrita alguns anos depois faz-me perceber o olhar de estrangeira sobre o campo, e junto a este olhar, uma certa inocência. Como quem explora algo pela primeira vez, existe curiosidade, existe entusiasmo, existe paixão e desejo. O amadurecimento e o passar do tempo deixam sentir de forma mais real, não tão ilusória; passa-se a ver além do lado claro, o lado obscuro.

A feira teve duração de dois dias e a imersão foi iniciada na manhã do dia nove e terminou na noite do dia dez, assinalando minha presença em tempo integral no evento. O primeiro dia foi focado em sentir a exposição, conhecer os artistas que lá estavam. Já no segundo dia foram aplicadas as entrevistas estruturadas.

Anteriormente a exposição entrei em contato com a artista portuguesa Ana Salvador por meio das mídias sociais e a convidei para um chá durante o evento que ficou marcado com certa antecedência. Portanto, a primeira conversa foi com ela e teve duração de vinte e sete minutos (Anexo I.A).

Ana Salvador é uma artista com reconhecimento no campo. Nascida em Barreiro, uma cidade portuguesa no Distrito de Setúbal, estudou Design de Comunicação na Universidade do Algarve, em Faro. Vive atualmente na Holanda, na cidade de Amesterdão. Ao buscar compreender como ela chegou a este universo, a artista contou-me que desde a infância tinha o fascínio por bonecas e ao mesmo tempo teve grande interesse pelas artes começando a pintar aos doze anos. Foi um processo de evolução do próprio trabalho mas que foi intensificado ao entrar na universidade. De acordo com Ana, existiam componentes artísticas em seu curso, em que ela pode explorar construção de esboço a partir de modelo vivo com a prática do desenho e da escultura. Esta aprendizagem deu base para que ela construísse o corpo humano, porém, dando-lhe a sua própria interpretação. Durante a universidade no Algarve ela já havia feito bonecas. Mas foi uma viagem a Helsínquia na Finlândia que aconteceu o despertar para *Art Dolls*. Foi a primeira vez que a artista viu este tipo de boneca e ficou apaixonada. Nas palavras de Ana:

Queria comprar uma, fiquei muito frustrada porque era muito cara para mim e na altura e não pude pagar, então pensei: - Se calhar consigo fazer. Cheguei à casa e comprei alguns materiais que eu achava que eram semelhantes aos que eu tinha visto e tentei fazer uma baseada naquilo que tinha visto na Finlândia. Não tem nada a ver com meu trabalho de agora. [...] Claro que demorou ainda muito tempo até eu achar o estilo que tenho agora, eu já faço as bonecas há 15 anos mais ou menos.

A frustração, portanto, gerou o impulso de explorar um campo e fez com que ela se tornasse uma referência com suas bonecas. Ainda sobre o tema de frustração, no final da entrevista ela argumentou que apesar de uma base da universidade, foi necessário também ser autodidata, de explorar materiais, de recolher informações online, testar e experimentar. Diz que fez muita investigação sobre o tema e investiu muito tempo na experimentação. Anos de processos com muitas falhas e frustrações.

[...] falha-se muitas vezes, experimenta-se outra vez e muitas vezes a pessoa se sente desmotivada porque não corre tudo bem. No início há muita coisa que corre mal, mas se a pessoa tem paixão e vontade, continua. E quem não tem paixão e vontade e não tem paciência desiste.

Ao buscar compreender o que era bonecas para esta artista, o termo *Art Doll* me foi reiterado e defendido por ela, como um termo correto no campo. Nas suas palavras:

[...] tem mais a ver com criatividade ou imaginação do que com brincadeira. Eu quando penso em bonecas não é como as crianças que pensam em brinquedos, mas penso mais em uma forma artística que eu própria faço [...]. Então, tendo mais a pensar em termos criativos e em palavras relacionadas com imaginação e criatividade do que brincadeira de criança. É uma forma diferente de ver os bonecos, por isso chamamos de ART DOLL. São bonecas que são criadas para os adultos usarem a imaginação e não para as crianças brincarem.

No site oficial do evento, a organização argumenta o que foi mencionado por Ana Salvador sobre as bonecas não serem um brinquedo. “Organizers remind - the author's doll is not a children's toy, it's a high art! (ADI, 2019).⁶

Deste modo, o uso deste termo é defendido pelos próprios artistas do campo. O trabalho de Ana possui características como o rosto redondo, olhos avantajados e figurino clássico. Estas bonecas acabam por evocar um conceito de inocência mas também de uma sensualidade escondida, permeia o sonho e a fantasia. Foi um estilo que Ana foi criando durante estes anos de trabalho e possui uma identidade visual única, passível de reconhecimento, como um *habitus* (Imagens 13 e 14).



Imagem 13: *Art Dolls* Ana Salvador 01
Fonte: Dragon Fly Works, 2020

⁶ www.adi.amsterdam



Imagem 14: *Art Dolls Ana Salvador 02*
Fonte: Dragon Fly Works, 2020

Os materiais que a artista utiliza para a construção é relativo ao tipo de boneca. As bonecas *One of a Kind*, feitas sem processo de reprodução, são criadas com epóxi e com uma massa criada pela artista. Para o corpo ela utiliza epóxi, por ser uma massa mais rígida. Já para a cabeça e as mãos utiliza *polymer clay* Fimo com pasta de modelar, argumentando que tem à sua maneira de misturar as pastas e que tal mistura faz com que a massa tenha mais rigidez. As bonecas que podem ser reproduzidas começam pela escultura com a massa e depois são criados os moldes em gesso e feitas as tiragens em porcelana. Também são feitas bonecas em resina, porém o molde é criado na China. A artista envia o protótipo, são feitas cópias em resina, e novamente volta para a artista que faz a customização.

Algumas de suas bonecas são *Ball Jointed Dolls*, já outras tem articulações apenas nos braços e algumas não são articuladas. Para as *Ball Jointed Dolls*, existem estruturas internas de espirais de metal e o uso de elástico.

Sobre seu processo de criação, Ana Salvador não cria esboços, nem chega a fazer desenhos artísticos, mas faz desenhos em um estilo mais técnico, a fim de definir uma primeira proporção, utilizada apenas como uma guia para orientar a escultura. Geralmente começa pela cabeça em um processo mais espontâneo que lhe vai garantir a expressividade da boneca. Depois desta cabeça criada ela desenvolve a personagem “Depois de haver a expressão da cabeça, da cara, do rosto, da forma como ela está a olhar para mim, a partir daí começo a imaginar o resto do personagem.”.

As bonecas criadas também possuem nomes, o que dá ainda uma maior identidade e desperta a imaginação para criar narrativas. A venda delas acontece maioritariamente online e em feiras e exposições. Existe fila de espera de seis meses para conseguir comprá-las e os seus valores variam – em média, uma pequena *One of a Kind*, custa trezentos euros e uma grande oitocentos euros. Já as de porcelana custam um valor variado de mil e setecentos euros. (valores estes dados na altura da entrevista).

A segunda entrevista foi com a artista Erica Borghstijn e teve duração de onze minutos (transcrita em Anexo I.B.). Erica reside em Flushing na Holanda. Estudou design gráfico em Roterdão e fez dois anos de academia de arte em Breda. Apesar desta formação, como muitos artistas, acabou por trabalhar em outras áreas mas sentia a falta do ato de criar. Revela que gostaria de trabalhar com pintura ou ilustração, portanto, continuou a praticar suas habilidades apesar da falta de tempo para esta prática.

A artista relata que foi em uma exposição de Benjamin Lacombe que o impulso pelas *Art Dolls* surgiu. Benjamin é um ilustrador parisiense de livros infantis. Na exposição que a artista visitou havia ilustrações de personagens na parede. Contudo, um dos trabalhos ganhou significado mais forte e tornou-se uma fonte de inspiração para Erica. Este trabalho foi um projeto colaborativo com o artista Julien Martinez que, a partir das ilustrações do livro *Madame Butterfly* de Lacombe (Imagem 15), criou uma *Art Doll* (Imagem 16). Desta forma, com entusiasmo, Borghstijn quis experimentar fazer bonecas e para isto utilizou a internet para a aprendizagem. Novamente, tal como Ana, sendo autodidata na área específica de criação de bonecas.



Imagem 15: Ilustrações Lacombe – Madame Butterfly
Fonte: Benjamin Lacombe, 2020



Imagem 16: Art Doll Julien Martinez
Fonte: Julien Martinez, 2020

A exposição internacional “*Art and Dolls: 10 years Dabida*” foi a primeira em que a artista participou, tendo apenas um ano de experiência na área. Entretanto, no período da entrevista, em 2016, ela já tinha destaque no campo e seu trabalho havia chamado a atenção de muitos colecionadores. Perguntei então sobre o seu processo e ela me contou

que sua criação artística acontece de maneira espontânea e sem planejamento. O trabalho inicia pela construção da cabeça e este é seu foco de concentração, assim passa a existir a expressão da boneca, as suas principais características e personalidade. A partir daí, segundo a artista, que a boneca ganha vida, depois as outras partes vão sendo criadas. O material utilizado é o *polymer clay*, com o uso específico da marca *Living Doll* da *Supersculpey* (opção da grande parte dos artistas do campo). Já para o corpo, as esculturas são criadas com *air dry clay*. Para os cabelos, Erica compra diretamente em uma quinta de opacas, e é encarregada de lavar a lã e pintá-la, caso assim queira. O restante dos materiais é comprado pela internet.

As cores pastéis do trabalho de Erica também tem destaque. Com uma pintura delicada e ênfase no rosto, as expressões são pensativas e representam certa inocência com um toque de tristeza e esperança. Os olhos são um ponto chave na característica expressiva de cada criação sua e as cabeças são relativamente grandes em relação ao corpo. Ao seguir o trabalho da artista anos após a entrevista, é interessante ver que a linguagem visual se manteve, porém com um certo desenvolvimento. A artista passou também a criar bustos como esculturas de parede.



Imagem 17: *Art Dolls* Erica Borghstijn 01
Fonte: Erica Borghstijn, 2020



Imagem 18: *Art Dolls* Erica Borghstijn 02
Fonte: Erica Borghstijn, 2020



Imagem 19: *Art Dolls* Erica Borghstijn 03
Fonte: Erica Borghstijn, 2020

Existem características das bonecas que remetem ao campo da *Art Doll* mas há posições individuais construídas pelas próprias artistas como factores de individualização e

exterioridade de vivências particulares. Assim, os compradores identificam-se com as bonecas de Erica a partir da particularidade de sua obra. Entretanto, a artista também busca explorar a particularidade de quem solicita a compra. Desta forma, torna-se um hábito de seu processo fazer algumas perguntas que estimulem um maior vínculo afetivo com a boneca. Nas palavras da artista, ela questiona “*what things do you love? and they give me a list of things and I try to design what they want*” (Anexo I.B.). E exemplifica um processo de customização de um trabalho desenvolvido para uma mulher que tinha abelhas no jardim, tendo a própria produção de mel, então foi criada na boneca detalhes de mel e de abelhas pelo cabelo e pelo corpo. Mas, em geral, a motivação da compra de suas *dolls* é o amor à primeira vista – nas palavras de Erica.

Muitas das pessoas que compram seu trabalho também são artistas do campo. Esta é uma dinâmica que acontece dentro do meio, pois em geral, as artistas que criam são fascinadas por este universo e começam seu trabalho inspiradas em outros artistas de bonecas (como é possível observar a partir da entrevista com Ana e com Erica que ambas iniciaram pelo impulso do referencial artístico). Então, existe a compra e a troca dentro do nicho. Ana Salvador também reiterou esta dinâmica e argumentou que as bonecas são caras e que esta troca de bonecas se torna comum pois muitos artistas também são colecionadores.

A última entrevistada foi a artista Lydia Dekker e teve duração de vinte e três minutos (transcrita em Anexo I.C.). Esta pertence ao circuito, ao mesmo tempo que situa-se fora dele. Em oposição ao *habitus* do campo de posicionar as *Art Dolls* como objeto de coleção e não como brinquedo, ao perguntar sobre qual a primeira palavra que vinha a sua cabeça ao pensar em bonecas, sua resposta foi “*still something to play with*”. Mas que sobre o seu trabalho, ela não via exatamente como bonecas, mas como figuras. Tão pouco as via como escultura, por isto seria a intersecção de *Art Dolls* com a escultura: um nicho de figuras corresponderia ao seu trabalho.

Lydia Dekker é uma artista holandesa que vive em Utrecht. Iniciou seus estudos em artes em uma pequena vila onde vivia. Entretanto, durante um ano interrompeu os estudos

por achar a escola muito conceitual. Apesar de ter a capacidade de construir artisticamente as propostas da escola, ela conta que não tinha satisfação em as fazer. Então, neste ano de pausa, refletiu sobre o que realmente queria e decidiu desenvolver-se enquanto artista, porém em um formato não tão conceitual. Assim, mudou-se para Utrecht e finalizou seus estudos em uma universidade de arte direcionada para arte contemporânea e com mais liberdade. Perguntei sobre a importância das técnicas, e ela argumentou que esta não deveria ser a ênfase do ensino da arte. As aulas de escultura com modelo vivo preenchem esta necessidade da técnica, mas considerava importante a aprendizagem a partir da reflexão. Nas palavras de Dekker, um bom ensino estaria nos direcionando para:

How you look at your work, if you can make good decisions about your work, that is what you learn. That sometimes I fell that is the difference between somebody unschooled and somebody schooled, you just see that ok, this is the right choice, [...] And, also, be critical of yourself. Critical of your own work. And that is what you learn in the art school.

Depois da escola de arte, Lydia começou a trabalhar com instalações, mas ainda sentia falta de algo e lembrou que anteriormente gostava de fantasia e de esculpir personagens. Decidiu então fazer um *workshop* e ao criar seus personagens, percebeu que realmente gostava de fazer aquilo. Já os *workshops* em si, de acordo com Lydia, não foram tão prazerosos de ministrá-los. Mas esta experiência serviu para que ela pudesse decidir seguir com figuras na sua carreira.

Argumentou que desde o princípio já tinha seu próprio estilo, sua linguagem visual. Durante a entrevista, em 2016, foram 8 anos como escultora e, em termos plásticos, seu trabalho não havia alterado e que seu sentido estético havia permanecido. O processo da artista também é espontâneo, entretanto, para as bonecas grandes – que possuem quase três metros - é necessário o planejamento. Para estas, pensa-se sobre as dimensões e estruturas. As proporções não precisam ser humanas mas devem parecer naturais. Apontando para a sua grande boneca na exposição, ela contou que em um primeiro momento, as mãos haviam ficado muito grandes e que a personagem parecia um macaco,

mas que ela não queria criar este significado, então ela foi ajustando até considerar que o tamanho estava correto. Portanto, ela argumenta que é ao fazer que se constrói, a partir de um planejamento espontâneo.



Imagem 20: *Art Dolls* Lydia Dekker 01

Fonte: Horriblesweet, 2020

Perguntei-lhe sobre o mercado de trabalho e ela compartilhou que participava de exposições como esta uma vez ao ano, porém, seria a última exposição neste formato. Apesar do interesse pelos trabalhos e da paixão que existe na área, em termos de venda, não seria, para ela, a melhor plataforma. Geralmente os locais de maior comercialização são em galerias de arte, normalmente na América, na Austrália e em Berlim.

Dekker reiterou que suas figuras de criação tem a necessidade de um tipo de exposição mais específica e mostrou-se insatisfeita sobre a maneira de apresentação destes objetos durante a exposição. Argumenta que as pessoas respeitariam mais o trabalho se este estivesse em um espaço branco e comenta que, ao falar durante o evento com uma outra artista, ambas perceberam que ao expor em uma mesa, facilmente as pessoas tocavam nos seus trabalhos. Sendo assim, uma mesa representaria algo mais similar a uma loja e a uma feira em que não acontece um distanciamento da obra. Lydia também acredita

que deveriam ser expostas poucas bonecas, para não desvalorizar os trabalhos e dar ênfase as melhores peças.

A artista costumava utilizar o etsy⁷ e esclare que é este um dos locais mais interessantes de venda online, por ser utilizado por colecionadores. A venda é rápida, porém o preço é baixo, então ela comercializa as figuras pequenas por valores entre 150 e 250 dólares. Já os trabalhos de maior porte, vende por mais ou menos 850 dólares. Entretanto, ainda ao considerar os custos de materiais, de transporte e de meses de trabalho é um valor relativamente baixo.

A fim de demonstrar a diferença de valor comenta que a boneca grande, de quase três metros presente na exposição, estava precificada por 30.000 euros. Mas que também já havia vendido uma similar por 10.000 euros. Lydia argumenta que seu trabalho não é fácil de comercializar, pois as pessoas ou amam ou odeiam e, como estratégia, opta por vender poucas quantidades por preços mais elevados.

A artista menciona a respeito das *reborn dolls* presentes na exposição. Enfatiza que pode até achá-las fofas e gostar do trabalho em si, mas que não as levaria para casa. Ou seja, é um trabalho passível de apreciação, nas palavras de Lydia: [...] *I think everybody feels like this way about dolls. Even if you don't like dolls you cannot going run from the fact that they are really well made. And well designed*".

Ao questioná-la em que campo ela considerava o seu trabalho pertencente, ela diz que também seria considerado artesanato mas não considera apenas isto pois utiliza a criação e a imaginação. Entretanto, ela acredita que alguns de seus trabalhos são arte, e em geral, os de maior porte. Perguntei então qual seria a diferença para ela de alguns dos trabalhos serem considerados arte e outros artesanato. E ela respondeu que ao entrar em uma galeria acabamos por nos identificar com algumas das peças e outras não, e que da mesma forma, com a mesma dinâmica, ela sente que alguns trabalhos são mais fortes. São trabalhos que ela considera melhores "*some of them it is like, this could be, this could be art,*

⁷ <https://www.etsy.com/>

this is really good, it is more for feeling I guess, a feeling that is confusing. I like when the work is a little bit confusing. People don't really know what to make of it".



Imagem 21: *Art Dolls* Lydia Dekker 02
Fonte: Horriblesweet, 2020



Imagem 22: *Art Dolls* Lydia Dekker 03
Fonte: Horriblesweet, 2020

O critério de escolha dos artistas para estas entrevistas foi pelos trabalhos que mais me surpreenderam junto a sua acessibilidade. Após entrevistar Lydia tentei fazer mais algumas entrevistas, porém tive uma grande dificuldade sobre a questão linguística. Sendo que a maioria dos expositores eram russos, e poucos falavam em inglês, aplicar a entrevista

acabou por ser inviável. Antes de ir embora tive a oportunidade de comprar vários materiais disponíveis na feira usados para convecção de bonecas, de olhos e cílios, até massas japonesas. Foi notório que ali não se tratava apenas de artistas conceituados mas de um estímulo as novas produções. Além de uma outra forma de gerar uma economia particular em um meio tão específico.

É importante salientar que a imersão neste foi necessária por se tratar do campo específico, tornando assim, mais fácil compreender este contexto, as nomenclaturas, formatos, agentes e instituições.

Ainda no mesmo ano perpassei outros contextos que beiravam o campo. Em maio de 2016 foi criada uma exposição coletiva que aconteceu no Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Nomeada *Most People are Other People* com artistas e designers Alícia Medeiros, eu (Cynthia Levitan), Filipa Godinho, Manuel Granja e Mauricio Alfaya. A exposição discutia o híbrido entre ser artista e ser investigador.

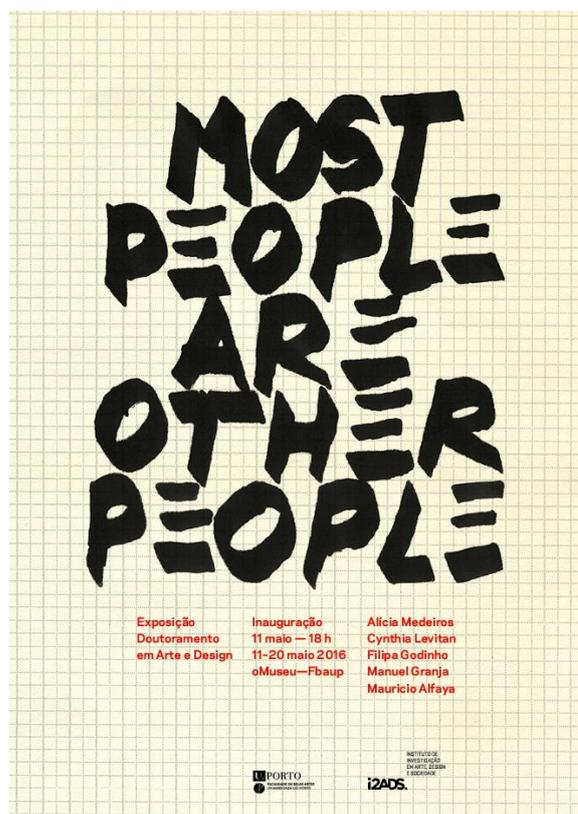


Imagem 23: Cartaz da Exposição *Most People are Other People*
Fonte: FBAUP, 2016

O conjunto de obra desenvolvido para esta exposição foi constituído por três bonecas *One Of a Kind - OOA*K, intitulado as Irmãs Sensstima (Imagem 24 e 25) que revelam a forma de como o processo autoficcional se relaciona com a materialidade da construção da figura. A génese das figuras reflete a economia da modelação de uma *Art Doll*: esqueleto interno de arame, espuma, *paperclay*, maquiagem e cabelos de lã. Mas o seu sentido é construído com desvios subtis na expectativa que o modelo de boneca geralmente comporta: são bonecas palhaças que simulam o circo em que nos encontramos da representação da própria imagem. Expressadas por uma leve tristeza, uma quase felicidade e certa apatia. A tríade releva o conflito da autoimagem e da autoestima. Esta é a sua micro-narrativa na etapa primeira de construção.



Imagem 24: *Art Dolls* Irmãs Sensstima 01
Fonte: Arquivo Pessoal, 2016



Imagem 25: *Art Dolls* Irmãs Sensstima 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2016

Em 2017 novamente aconteceu o Concurso Mar-Marionetas 2017 do Festival Internacional de Marionetas de Espinho. Criei duas personagens para a exposição que foram Sayuri (Imagem 27 e 28) e Gal (Imagem 29 e 30). Junto a estas, as Irmãs Sensstima também foram inscritas totalizando cinco bonecas aceitas para a exposição.



Imagem 26: Processo de criação
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017



Imagem 27: *Art Doll Sayuri 01*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017



Imagem 28: *Art Doll Sayuri 02*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017



Imagem 29: *Art Doll Gal 01*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017



Imagem 30: *Art Doll Gal 02*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017

As bonecas foram feitas para manipulação direta, porém é bastante relevante dentre as marionetas de teatro a qualidade de movimento. Apesar das bonecas construídas terem a possibilidade de articulação, não foram construídas articulações precisas. São diversos autores que pontuam a questão da manipulação das marionetas, mas Kleist (1997), um dos pioneiros desta discussão argumenta que a marioneta é o verdadeiro artista pois constitui-se de qualidades como euritmia, mobilidade e leveza. Portanto, é uma característica que merece atenção dentro deste campo, o das marionetas.

Logo após o evento, decidi expor em contexto do campo específico das *Art Dolls*, desta forma, me inscrevi como artista expositora da ADI. Então em 2017 foi possível expor na *Art & Dolls Internacional Exhibition* também em Zuiderkerk, Amsterdão. A exposição aconteceu nos dias 8 e 9 de abril.



Imagem 31: Cartazes Exposição 2017

Fonte: Adi.Amsterdam, 2020

Anteriormente a exposição entrei em contato com a organização e enviei fotografias do meu trabalho. Após isto, foi feita uma triagem e eles selecionaram os artistas. Durante os meses anteriores trabalhei na construção das três *Art Dolls*. O processo de construção foi espontâneo e começou pela cabeça. Criou-se, então, uma esfera de papel alumínio amassado feito para poupar a massa *air dry clay*. Logo depois esta esfera foi coberta com a massa *paperclay La Doll* (massa de modelar japonesa com a base de papel). Depois disso, olhos de resina foram posicionados no rosto e a escultura começou a ser criada. Estes olhos foram comprados em uma loja online⁸ russa que vende olhos de resina especificamente para este tipo de trabalho e é possível escolher as cores e formas, assim como tamanho da pupila. Para o corpo foi criado uma estrutura interna de metal que foi ganhando forma a

⁸ <https://www.glazki.by/>

partir de faixas de tecido tornando o corpo flexível. Os braços e mãos tiveram a mesma estrutura interna metálica, porém com a modelação direta em *paperclay*. Após isto a pintura foi feita, com o posicionamento dos cílios, as roupas e os cabelos de lã aplicados diretamente nas bonecas.



Imagem 32: Processo de construção
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017



Imagem 33: *Art Dolls* ADI 01
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017

Durante a feira, a organização solicitou que no dia anterior fizéssemos a montagem. Portanto, no dia sete pude escolher a mesa e onde me posicionar. Acabei por ficar no andar de cima. Foi de grande importância para compreender de uma forma mais completa estar na feira também como expositora, o objetivo foi diferente, e a experiência outra:

“Ao entrar em Zuiderkerk novamente a sensação já não foi a mesma. Estive mais focada no meu trabalho e na recepção do mesmo do que focada no trabalho dos outros. Portanto ao chegar, logo posicionei as bonecas na mesa da forma como gostaria. Uma das organizadoras me entregou uma placa que continha o meu nome, escrito Portugal e com uma imagem, presente em todas as placas, de uma boneca da artista Ana Salvador, entrevistada por mim no ano anterior. Apesar de residir em Portugal e ter muito amor pelo país foi estranho ter sido apontada como artista portuguesa. Então coloquei uma barra ao lado do nome e ficou Brasil/Portugal.

Desta forma senti minha identidade melhor representada. Parece um detalhe não muito importante mas para os visitantes da feira fazia sentido elas serem criadas por uma artista brasileira. [...]"



Imagem 34: Art Dolls ADI 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017

[...]” Durante a feira, a sensação foi estranha, me senti sendo observada e meu trabalho a ser analisado o tempo inteiro. Basicamente as bonecas estavam na mesa e eu, a criadora, atrás da mesa, a olhar as pessoas que olhavam para as minhas bonecas. Foi uma situação que eu senti certa vulnerabilidade. Algumas pessoas olhavam para mim para tentar entender as minhas criações. É uma aprendizagem grande estar nesta posição, porém, a senti de forma bruta. Eu tinha um ideal muito mais glamuroso da posição de estar ali, e não foi nada fácil e foi até mesmo cansativo. Era uma sensação de julgamento constante, alguns positivos, outros negativos. Por um lado, a interação direta com o público fez ter um *feedback* muito grande do que as pessoas pensam sobre o trabalho. E sobre as minhas bonecas, ao anotar algumas das palavras da reação dos visitantes, algumas repetidas foram: *cool, exotic, modern*. O público era de mulheres mais velhas e pude observar que estas preferiam um trabalho mais clássico. Entretanto, das poucas crianças que visitaram a feira, estas dificilmente saíam de perto das minhas bonecas. Ficaram fascinadas com o trabalho. Durante os dois dias fiquei a observar bastante o entorno. Eu tinha a intenção de vender aquelas bonecas, por isto, coloquei uma placa com valores. Logo que eu as precifiquei, uma russa que estava expondo veio conversar comigo e me chamou a atenção dizendo para não o fazer. Eu imediatamente tirei a placa exposta. Uma das vizinhas da mesa, a russa Eva de Mai - Ева де Май, com a filha Dascha Solovieva tinham sido destaque aquele ano, e durante a exposição as duas vestiam belos vestidos e carregavam cestas de doces para dar aos participantes e visitantes. Mas interessante foi o fato de que este ano não estava havendo muitas vendas, entretanto, muitas pessoas queriam comprar seu trabalho. Uma das bonecas expostas, Eva não quis vender por simbolizar ela, a boneca era sua própria representação. Um senhor também se aproximou querendo comprar um ratinho, personagem criado por Eva. Porém na sua narrativa, este ratinho tinha sua esposa ratinha, e ela não quis vender, pois queria que eles fossem comprados juntos. No final da feira consegui visitar e falar com alguns artistas participantes e falei novamente com Ana Salvador que me disse que este ano realmente não tinha sido bom para vendas. Eu não vendi nenhuma das bonecas, apesar de aparecerem pessoas interessadas. Acho que por isto, quando fui comprar mais materiais ganhei um grande desconto.”

Um fator importante tirado desta experiência foi a compreensão maior sobre o campo. Ao precificar as bonecas exerci o papel que Bordieu chama de herética, ou seja, realizei uma ação contra as normas do campo. E pude, com o passar destes anos de pesquisa, compreender que as bonecas são objetos de afeto. E como tais, não devem ser precificadas. Ou melhor, são discretamente precificadas. Um termo também que foi aparecendo e que reitera esta relação com o afeto é que não se compra uma *Art Doll*, adota-se. Nisto é parecido com a dinâmica de animais de estimação, quando estes são de raça, ainda que se pague, o termo é adoção. Por fim, esta exigência não acontece somente do

lado do comprador mas também do artista. Ou seja, um artista que não quer vender uma peça por se sentir representado nela ou por não querer separar um casal, também demonstra a condição de afeto do criador, as narrativas da criação. Portanto, é o universo complexo onde o simulacro se estabelece.

Neste contexto, também surtem nestes objetos o caráter de bens inalienáveis. Estes bens as vezes se posicionam arbitrariamente as mercadorias, pois são considerados objetos que possuem certa dádiva e vão em oposição a alienabilidade das mercadorias. Weiner (1992) pontua que existem objetos que não entram na dinâmica de troca porque possuem um valor essencial de si ou de um grupo. Não sendo, assim, objetivados como propriedade. De acordo com Roger Sansi (2014), eles entram na categoria de personificações. Entretanto, podem até entrar no fluxo de capital e troca, mas não são facilmente cedidas à alienação. Eva, portanto, não resignou a troca, pela crença no objeto.

Em 2018, participei também de uma exposição coletiva chamada Reflexos do Inconsciente. “Inconsciente, um lugar fascinante gerador de fantasias, personagens, histórias e impulsos que nos permite caminhar até aqui. Expressões, símbolos, formas. Reflexos do eu, reflexos do outro, que num sopro consciente pretendem estabelecer uma ligação entre seis imaginários.” (Patrícia Rodrigues, 2018). Estes seis imaginários foram compostos pelas artistas Cynthia Levitan, Joana Nogueira, Liliana Pereira, Maria João Sampaio, Patrícia Rodrigues e Sandra Neves. O espaço escolhido para a exposição foi a galeria Quadra Soltas na Rua de Miguel Bombarda no Porto. Foi possível, então, apresentar neste espaço todas as *Art Dolls* criadas até então. As Irmãs Sensitima também estavam presentes e foram apelidadas pelo público de bonecas Mimo. A relação era estabelecida de outra forma, pois não estávamos toda hora no espaço. Então foi possível compreender a apreciação do público, assim como escutar muitos comentários diretos e paralelos. Entretanto, a condição não trazia a sensação de vulnerabilidade como vincularem a figura do criador atrás de sua criação. Foram feitos comentários a respeito do trabalho comigo, sem saberem que eu era a artista. A exposição também foi interessante para a divulgação

do trabalho, muitas pessoas em Portugal passaram a conhecê-lo, e com ele, o conceito de *Art Dolls*.

**REFLEXOS
— DO
INCONS—
CIENTE**



**3 — 8
NOV
2018**



**EXPOSIÇÃO
— COLETIVA**

Cynthia Levitan
Joana Nogueira
Liliana Pereira
Maria João Sampaio
Patrícia Rodrigues
Sandra Neves



**GALERIA
QUADRAS
SOLTAS—
15H — 20H**

Imagem 35: Cartaz Reflexos do Inconsciente
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018



Imagem 36: *Art Dolls* Ezo
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

No mesmo ano desenvolvi mais três *Art Dolls*. Estas foram utilizadas como troféus dos prêmios de melhores animações para a 17ª Festa Mundial da Animação 2018 em Portalegre, Portugal.



Imagem 37: Cartaz Festa Mundial da Animação 2018

Fonte: Festa Mundial da Animação, 2020

A construção também foi iniciada a partir do rosto das bonecas utilizando novamente a massa de papel *paperclay La Doll*. Entretanto, elas foram compostas a partir de uma estrutura interna de madeira que as permite serem articuladas. Já as saias são em metal também articulado, utilizadas como padrão para os troféus da Festa da Animação, desenvolvido por Tiago Fróis. Os olhos são de vidro e foram posicionados na madeira antes da aplicação do *paperclay* tornando-os fixos no rosto. Os cabelos são de lã e a pintura de tinta acrílica com pó de pastel seco.



Imagem 38: *Art Dolls Festa Mundial da Animação 01*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018



Imagem 39: *Art Dolls* Festa Mundial da Animação 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

1.4 Os workshops

Em 2017 realizei uma oficina que foi aplicada durante o evento #16ART, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Um evento científico acadêmico que para além das construções e compartilhamento teórico envolvia também a possibilidade de desenvolvimento prático da pesquisa por meio de *workshops*. O tópico da conferência - Imaginar o real - abria um espaço para compreender a construção de identidades a partir da boneca.

Desta forma, foi criado o *workshop* de bonecas na construção de si. Uma questão fez-se evidente que ao iniciar haviam apenas duas pessoas interessadas. Isto pois este universo das bonecas não é de interesse coletivo. É de interesse específico. Portanto, pelo baixo número de pessoas a oficina quase havia sido cancelada, entretanto, a salvar a oficina apareceu em último momento uma família inteira. Adicionando mais cinco ao grupo e

totalizando sete pessoas. A oficina tinha como objetivo, para além de ensinar a construção básica de uma *Art Doll*, o debate sobre que aspetos identitários seriam intencionados na expressão da boneca. Mas, na prática foram difíceis de avaliar pois o público que eu esperava que fosse adulto mudou repentinamente para um público infantil. Na minha visão, qualquer tema pode ser discutido com qualquer idade, basta saber comunicar. Foram apresentados tópicos que continham a discussão, alguns artistas de referência. Entretanto, rapidamente, o foco passou a ser a experiência do fazer, pois havia pouco tempo para aplicação do *workshop* e pelas crianças precisarem de mais auxílio no processo. Desta forma, foi possível apenas fazer a modelagem básica dos personagens.

Mas esta oficina para o doutoramento teve importância em algo pontual que foram os erros cometidos. O primeiro erro foi não ter registrado. Não foram feitas anotações, fotografias, nem áudios do *workshop*. Com a crença de uma possível lembrança após a sua realização, a mente não fez registo e caiu no esquecimento perdendo dados e detalhes de análise. A imagem 40 foi de uma das participantes que teve a delicadeza em documentar. A partir deste *workshop*, pela perda de conteúdo, mudou-se a postura enquanto investigadora e o arquivar passou a existir com cautela.

Sob essa perspectiva, Derrida aponta a questão do arquivo e do registo nos comentando que o conceito de arquivar também perpassa por caminhos que buscam o agrupamento, - exige unificar, identificar, classificar - consiste em organizar para que os elementos conversem de maneira coordenada e articulada em sua unidade e em sua totalidade. A proposta do arquivo para o universo da arte tange um sistema discursivo ativo e estabelece uma nova relação com o tempo, passado, presente e futuro. Um outro paradigma se estabelece das práticas de armazenamento, coleção e acumulação sendo um “aspecto documental ou monumental da memória como *hypómnema*” (GUASCH, 2011, p. 13), cujo termo abrange uma recordação viva e espontânea que preserva a memória e a resgata do esquecimento, de sua autodestruição.

O segundo erro foi em relação ao tempo gasto. Para além de apresentar os conceitos e debate-los a partir dos slides. Após a criação da boneca tinha um exercício de perguntas e

reflexões para uma possível escrita criativa a partir das bonecas. Entretanto, não foi possível realizá-lo.



Imagem 40: *Workshop 01*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017

Um segundo *workshop* teve a intenção de ser aplicado nos dias 04, 06, 11, 13 e 18 de fevereiro de 2019. Este, a considerar os erros do anterior, foi criado de modo a contabilizar de maneira distinta os tempos. Foi um *workshop* pensado para cinco dias, totalizando quinze horas. O artista Daniel Africano convidou-me para executar o *workshop* em seu atelier e me ajudou na divulgação do mesmo. *Flyers* (Imagem 41) foram impressos e espalhados pela cidade do Porto, além de ter sido criado um evento no Facebook e publicado em grupos específicos de interesse artísticos e manuais. Tínhamos estipulado um número mínimo de

peças e não foi possível atingir este número nas datas programadas. Entretanto, foi possível manejar entre as quatro pessoas interessadas novas datas. A oficina acabou por acontecer em minha casa - atelier particular, nos dias 23/02, 02-09/03 com duração de cinco horas por sessão. Entretanto, fez-se necessário adicionar mais tempo para poder ser feita a conclusão, sendo assim, também foi ministrado o *workshop* nos dias 16 e 23 de março, totalizando 25 horas.



WORKSHOP ART DOLLS

04/06/11/13/18 de fevereiro 2019
Segundas e Quartas das 18h30-21h30h

Inscrição até dia 28/01/2019:
cynthia.levitan@gmail.com
+351 935417995
Valor: 95 euros

Local: Atelier Daniel Africano
Rua de Alexandre Herculano, 203 - Porto
Inscrições limitadas às vagas disponíveis

 Artista convidada
CYNTHIA LEVITAN

Imagem 41: *Workshop 02*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Portanto, incluindo a mim, formou-se um grupo com a união de cinco mulheres de diferentes idades e contextos com o interesse comum por bonecas. Deste grupo, fundou-se as *Art Dolls* Porto, que consiste em um grupo de compartilhamento de idéias, compra de

materiais e referência de artistas.

O *workshop* ocorreu durante os cinco dias, nos quais foi estruturado da seguinte maneira: O primeiro dia consistiu em apresentar o conceito de *Art Dolls*, referências de artistas, técnicas e materiais. Ainda neste dia, iniciou-se a construção da estrutura interna das personagens criadas em arame de alumínio recozido. O segundo dia foi dedicado a modelagem da cabeça e a criação de corpos com ligadura elástica. A terceira sessão focou-se na finalização com lixamento da cabeça, bem como a finalização do corpo, ainda neste mesmo dia foi iniciado o desenvolvimento dos pés e das mãos. Já o quarto dia orientou-se para finalização com lixamento dos pés e mãos e início da pintura, aplicação de cabelos e tecido. Por fim, o último dia foi a conclusão da boneca e aplicado um *focus group*⁹.

Este grupo focal consistiu em fazer perguntas para as participantes de modo a gerar alguns debates e reflexões sobre o tema *Art Dolls*. Deste modo, as artistas foram Enilda Miceli de 59 anos, Ana Rocha de 46 anos, Elsa Martins de 44 anos e Ana Monteiro de 23 anos.

Ao perguntar sobre o interesse por bonecas, Enilda contou que desde os 8 anos de idade fazia bonecas mas que o interesse pelas *Art Dolls* havia surgido em 2016 quando mudou-se do Brasil para Itália. Mas foi com o falecimento inesperado de seu marido que motivo de fazer *Art Dolls* surgiu, como forma de expressão, como uma maneira de canalizar as emoções. Conta que logo após mudou-se para Alemanha e que as bonecas serviam para colocar toda a emoção que não poderia ser expressada, tanto pela falta do idioma, quanto pela dificuldade em expressar o que era sentido. Ela diz que ficou fechada a criar a bonecas e que foi inclusive necessário para sua sobrevivência naquele período, para resgatá-la daquilo e até como veículo de comunicação com as outras pessoas. Foi uma forma de demonstrar o que estava acontecendo internamente. Nenhuma boneca que ela produzia era igual. Tinha umas mais alegres e outras mais tristes. Argumenta que fazer bonecas foi

⁹ *Focus Group* consiste em uma metodologia de pesquisa que visa debater um tema específico com um grupo de pessoas, gerando novas ideias, soluções e problemas. Geralmente guiadas a partir de um roteiro aplicado por seu organizador.

uma forma de dizer ao mundo que estava viva, que estava inteira através das bonecas. Esta dinâmica é apontada por Lacan (2008) a partir do termo extimidade, no qual condensa exterioridade e intimidade numa forma de apreensão em que um objeto exterior não se distingue de uma sensação íntima que nos é estranha. É o movimento pelo qual a experiência mais íntima é exteriorizada para os objetos.

O relato de Enilda demonstra a importância de um objeto como uma *Art Doll*. Jung relembra-nos que a atividade criativa é uma função psíquica natural e estruturante, em que a capacidade de cura provém de dar forma, transformando assim, conteúdos inconscientes em imagens simbólicas (SILVEIRA, 2001). Através da arte é possível organizar o caos interior. Portanto, ela tem uma ordem terapêutica. Krammer (1982) propõe o potencial do fazer artístico como cura em si. Assim, as *Art Dolls* têm o potencial, desde a sua gênese, já no ato de concepção, de revelar o universo interior. Apresentado na atividade criativa, mas também no seu discurso criativo posterior, ou seja, as *Art Dolls* revelam a extimidade da sua construção à sua narrativa.

O conceito de *Art Dolls* também foi discutido no grupo. Para Enilda, a integrante com mais anos de experiência na área, a definição do conceito seria o vínculo da técnica com a expressão pessoal. Ou seja, cada um teria sua expressão e argumentou que isto ficou claro durante o *workshop*, que, apesar da aprendizagem da mesma técnica, nenhuma boneca ficou igual. Então seria esta expressão pessoal que implica uma tecnologia própria de execução. Já nas palavras de Elsa Martins. “Olha, eu não sabia que se chamava *Art Doll*. Não sabia que existia essa técnica, mas já a desejava. Como disse a um bocado, encontrei. Ou ela encontrou-me”. Ana Monteiro também comenta que concorda em ser uma expressão pessoal, como outra arte. Argumenta que é dar vida a algo morto e também mudo. “Acaba por dar voz a algo que não tem voz. São materiais, mas ao fim, no final acho que é vida.”

Sobre a construção das personagens, todas argumentam vir de um processo espontâneo de criação. Entretanto, Elsa comenta que para ela existe um fio condutor que guia sua criação. É um fio condutor versátil. Pode ir sendo modificado mas se mantém em essência. E exemplifica a partir da criação da sua boneca durante o *workshop* que teve o

objetivo de transmitir sensualidade mas que alguns conceitos foram mudando durante. Entretanto, a matriz da idéia manteve-se. Ana Monteiro, a completar, diz que estas poderiam por vezes ser alter egos. E continua dizendo que apesar de espontâneo, existe também para ela um fio condutor que muitas vezes acontece através de uma pesquisa prévia. Continua dizendo que também acontece um processo intuitivo de olhar e visualizar a forma e que os materiais também falam por eles próprios.

Sobre a parte do processo de criação foi unânime a importância da atenção ao rosto, onde nasce a expressividade da boneca. Enilda explica que é nessa expressividade que acontece o processo criativo e é o espaço em que ela acredita que acontece o que para ela é arte. Prossegue comentando que quando trabalha com restauro, o seu objetivo é anular-se, ou seja, pertence a um local de complemento do outro artista mas que acaba por não aparecer e por não assinar. Já o seu trabalho com as *Art Dolls* é um processo que acontece de maneira inversa. É uma expressão da alma, da sua própria alma. Em suas palavras “E isso é importante também nos bonecos, cada um é um, e a diferença entre a boneca em série, a boneca comum, da boneca artística é essa qualidade dela ser única, como um ser humano.”

Uma questão colocada durante a entrevista com elas foi sobre a personalidade das personagens, suas respectivas identidades, nomes e histórias. Enilda comentou que quando criava bonecas que representavam a Frida Kahlo, sempre que as vendeu, entregava junto da boneca, um livrinho contendo frases da Frida e desenhos de Enilda. E que o livrinho era basicamente a mensagem da boneca para aquela pessoa. É possível perceber o início de uma construção narrativa induzida pela própria criadora.

Elsa discorre sobre Elzana Tchitcholina, a boneca que criou durante o *workshop* e disse que a personagem seria baseada na mulher poderosa e decidida que se transforma em múltiplas Elzanas, e em seu poder de realizar várias tarefas em simultâneo. Assim, ela fala através da boneca dos vários papéis que a mulher exerce durante o dia e durante a vida. Sugere através da indumentária esta mudança de função, ou seja, a mulher de pijama ou de

fato de treino. Reitera, portanto, a questão da indumentaria como possibilidade de identidade da boneca.

Ana Monteiro também posiciona o olhar do outro sobre esta história e personalidade e diz que apesar de criar um contexto e história para sua boneca, acredita que outra pessoa, com um outro olhar, pode contar uma outra história. Acontecendo, portanto, um processo de alteridade na dinâmica com a boneca. A história é criada por quem com ela se relaciona.

Já, Ana Rocha parte dos olhos para definir a personalidade da boneca, e a relação com a cor provoca emoções e certas características que a definem. A relação do corpo imperfeito também é pontuada pelas artistas. Elsa diz que busca sair dos padrões de estereótipo, a fim de criar bonecas com as diversas formas de corpos de mulher. Já nas palavras de Ana Monteiro: “Eu gosto e sempre gostei de traços bem fortes, bem carregador de expressão [...] de rugas, de todas essas deformações do rosto, interessam-me. Acaba por ser único.”

Quando perguntei o que foi sentido ao criar estas bonecas, Ana Rocha disse que se sentiu muito bem, que nunca pensou que conseguiria. Já Elsa diz que se sentiu realizada, como se o destino fosse ao seu encontro. Ana Monteiro diz que apesar de lhe dar prazer e de entender a criação a nível pessoal, a nível social questiona sobre a sua real funcionalidade e sobre a importância do papel das bonecas a nível social.

Enilda nos explica também que se apegava nas suas bonecas como filhas. E isto inclusive causa certa resistência na venda das mesmas. “Cada vez que vendo uma, parece que é um pedaço meu que está indo embora”. Contando um pouco sobre sua história, relata que brincou de boneca até aos quatorze anos e com a fantasia que era potencializada por este objeto. Dava nomes às bonecas, e ao mesmo tempo dava um novo nome para si e assim ia criando histórias. Até aos 32 anos trocava anualmente, no período do natal, as roupas de suas bonecas, as dava banho e arrumava seus cabelos. Após esta idade, doou as bonecas para uma instituição de caridade de meninas de rua, e então começou o seu trabalho profissional de criação das bonecas.

Ainda assim, acredita que permanece em si, e em todas nós, uma boneca interior:

“[...]Eu não tenho uma criança interior, eu tenho uma boneca interior, porque essa é a relação que eu tenho com elas, de existência, de permanência. Não sei se a criança pode permanecer, mas a boneca permanece, mesmo que cada uma seja uma. Mas tem muito daquela coisa da fantasia da infância [...] é outro ser, é um ser que eu tenho dentro, que não sou eu.”



Imagem 42: Processos 01 - *Workshop 02*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019



Imagem 43: Processos 02 - *Workshop 02*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

1.5 As entrevistas online

A coleta de dado online passou a ser uma estratégia que colabora com a pesquisa científica. Sobre o aspecto do questionário, estes passaram a ser não mais procedimentos alternativos a pesquisa, mas sim procedimento oficiais pois facilitaram a atualização de dados, acompanhando assim as tendências e dinâmicas mutacionais de um nicho. Este tipo de coleta de dados gerou para as pesquisas uma maior agilidade e um menor custo comparativamente aos procedimentos clássicos usados anteriormente. De acordo com Cohen et al (2007, p.226).

O surgimento da Internet não apenas abriu as portas para o desenvolvimento de técnicas de pesquisa convencionais, como pesquisas, questionários, experimentos e entrevistas, mas também permitiu que os pesquisadores usassem técnicas de pesquisa e recuperação de literatura para localizar e devolver materiais da rede de maneira exponencial em termos de tamanho e rapidez.¹⁰

O investigador David Berry (2011) também argumenta que uma nova forma de investigação foi estabelecida a partir das tecnologias digitais. Defende que nas mais diversas áreas os meios digitais transformaram o modo de construir pesquisa enfatizando tanto a mudança na busca bibliográfica e na coleta de dados, passando também pela necessidade de digitalização dos conteúdos e materiais. Desta forma, um novo conceito de ciência também se é estabelecido pois as fronteiras tornam-se diluídas pela facilidade de acesso a informação.

¹⁰ The rise of the Internet has not only opened the door to developing conventional research techniques such as surveys, questionnaires, experiments and interviews, but also enabled researchers to use literature search-and-retrieval techniques to locate and return materials from the web at an exponential rate in terms of size and rapidity. (Cohen et al., 2007).

Por meio desta rede é possível ter acesso aos participantes do campo. As mídias sociais, com ênfase no Facebook e no Instagram, para além de serem plataformas de sociabilidade, são redes interessantes para a pesquisa científica, pois são uma extensão da prática de consumo. A legitimidade de qualquer agente nunca é ditada por uma só parte, mas pela relação de forças que se estabelece entre vários agentes. Para Pierre Bourdieu, ninguém cria o criador. Ele é criado pela dinâmica do próprio campo. Assim, as mídias sociais não são em si agentes do campo mas interagem diretamente com as instituições do mesmo. Estas, estabelecem a comunicação e conectam sujeitos, como um sistema de rede e facilita a aproximação de um universo tão específico.

O ambiente virtual possibilita o encontro entre os participantes do campo, a união pelo interesse em comum. Para *Art Dolls* é difícil o encontro presencial. Então o espaço virtual tornou-se um hábito. Estes locais de debate e de troca são comuns. Uma forma do colecionador não se sentir só, uma forma de desenvolver o trabalho, de aprender e de ensinar. Por ser específico, muitas dinâmicas acontecem online e as mídias sociais entram como possibilidade investigativa e necessária. Por isto foram aplicados questionários direcionados para colecionadores e aficcionados por *Art Dolls*, no qual obteve-se 119 respostas.

Desta forma, apesar da existência também de fóruns online como por exemplo *Den of angels*¹¹, focado principalmente em *BJD - Ball Jointed Dolls*, os questionários foram aplicados em oito grupos de Facebook. Sendo estes: *Art Dolls and Doll Artists*, *Dolls's people*, *Profissional Doll Markers*, *Ooak Doll Makers*, *Customizers and Collectors*, *Ball Jointed Dolls for begginers*, *BJD Portugal*, *BJD Brasil* e *BJD Sculptors and Admires*.

Cohen et al (2007) ao argumentar sobre a investigação virtual vai falar sobre a eficácia dos questionários online dando dicas sobre diversos aspectos que orientam uma melhor conduta da pesquisa, como a inclusão de uma introdução curta que motive o preenchimento dos dados, questões claras e simples sem tanto espaço para preenchimento, assim como uma transição fluida entre as perguntas. Desta forma, apropriando-se do uso

¹¹ <https://denofangels.com/>

dos formulários do Google (Anexo III - Questionário das Entrevistas Online) foi criado um link que continha a seguinte introdução:

The dolls are the focus of the research led by Cynthia Levitan, Ph.D. candidate in Design at the University of Porto. The objective of the research is to understand how the proximity with this object happens, how dolls and their collectors are related - people that are truly in love with this magical universe.

**The person who answers the survey, agrees to participate in the research project, for academic purposes.*

Também como forma de cativar o público, ao publicar o questionário, me contextualizei apresentando rapidamente meu trabalho e relacionando com a especificidade de cada grupo. As primeiras respostas que obtive foram de Brasileiros e Portugueses, por uma questão de se identificarem rapidamente com uma pesquisadora Brasileira em terras Portuguesas. Entretanto, quando publiquei em grupos internacionais argumentei que gostaria de ter uma resposta mais global e que havia apenas tido respostas de brasileiros e portugueses. Assim, de 26 respostas obtidas o número subiu rapidamente para as 119 respostas. Pois, além das pessoas neste momento quererem ajudar, elas também representavam ali uma identidade nacional.

A nacionalidade foi variada sendo a maioria das respostas de americanos e brasileiros, o que demonstra também a sociedade de consumo mais latente nestes locais.

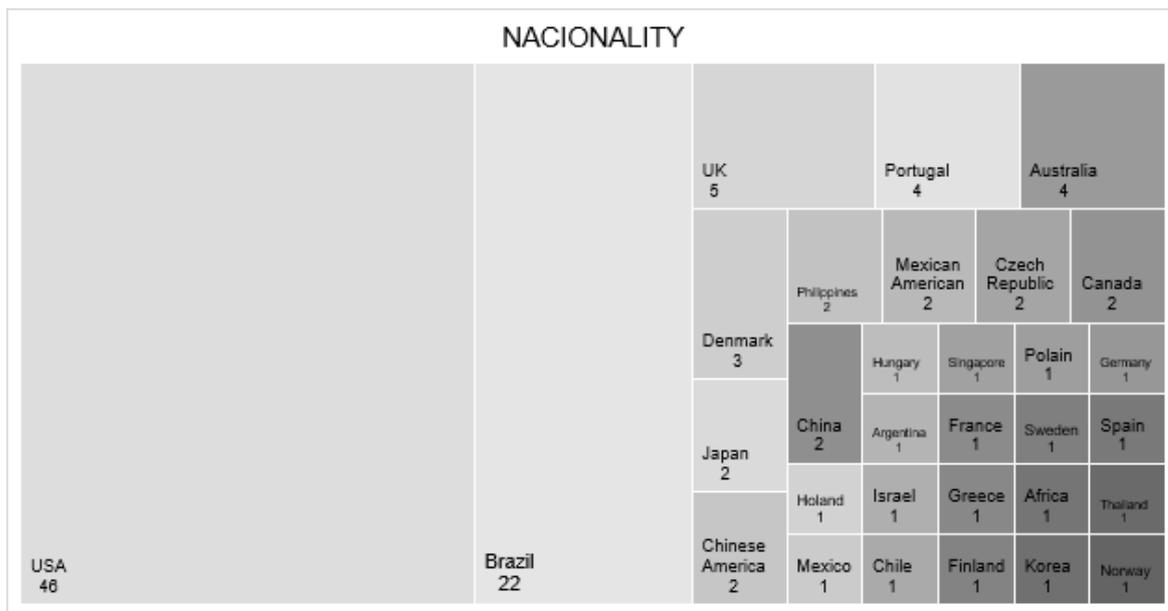


Imagem 44: Distribuição de participantes segundo nacionalidade
 Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

A faixa etária variou dos quatorze anos aos oitenta e dois anos, havendo uma progressão variada das idades. Apesar desta característica heterogénea, no entanto, houve uma maioria de nove pessoas com a idade de vinte e seis anos, em uma maior densidade dos dezenove aos trinta e um anos de idade. Sobre o gênero fica claro a maioria feminina contabilizando 84,9% do sexo feminino e a abrupta minoria de 7,6% masculina. O restante dos 7,5% foram contabilizados como não binário e gênero fluído.

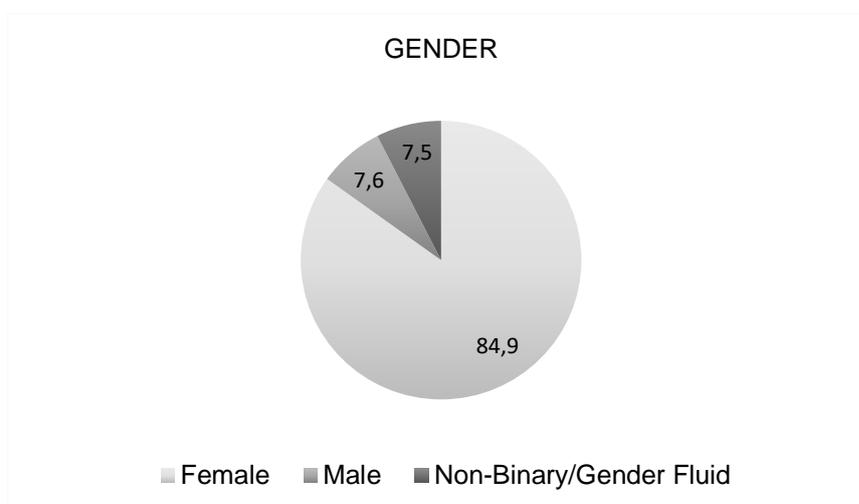


Imagem 45: Distribuição de participantes segundo gênero
 Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Os entrevistados tinham entre uma e quatro mil bonecas. Entretanto, ambos foram números extremos na entrevista. A grande concentração variou entre vinte e duzentas bonecas. A coleção pressupõe um número maior, entretanto, por ser um *hobbie* dispendioso, as vezes não é nem acessível, nem fácil ter muitas bonecas. Considerei a inclusão das cinco respostas das pessoas que continham apenas uma boneca. Pois elas possuíam o desejo de as ter. E contextualizando-as em relação as outras perguntas, todas também tinham conhecimento relativamente grande em relação ao campo. Ainda para Cohen et al (2007) alguns problemas podem surgir na pesquisa online e este traça possíveis soluções. Uma delas é sobre a veracidade das informações online. Na pesquisa presencial, quando existe a dúvida sobre algum aspecto, é possível induzir novas perguntas para compreender este fator. Entretanto, a veracidade pode ser difícil determinar, porém, argumenta que uma possível solução é prever e incluir perguntas para evitar respostas cruzadas. Desta forma também o olhar para a totalidade das respostas se faz necessário.

Buscando a compreensão de como acontece esta relação com as bonecas, a pergunta foi estruturada na seguinte sentença: *“If you have more than one doll: Are they relate to each other? How?”* As respostas revelaram sobre a dinâmica de como acontece esta interação com a boneca no universo adulto. E é possível compreender que existe, na maioria dos entrevistados, uma narrativa para as bonecas. Muitas respostas induzem que as bonecas são como personagens na criação de uma história. E a maneira de contar esta história varia de acordo com cada pessoa. Irmãs adotivas, círculo de amigos, colegas de quarto, família, namorados são alguns dos exemplos que surgiram repetidamente de interação entre as bonecas. A criação de subgrupos com a escala das personagens também mostrou-se presente e considerada para a criação de diferentes histórias a partir de subgrupos. Ou seja, as bonecas eram vinculadas umas às outras conforme o seu tamanho. Mas um fator interessante de perceber foi que apesar de algumas pessoas possuírem várias bonecas, não são criadas para todas elas histórias. Desta forma, muitas vezes existem personagens principais que representam papéis fixos, e outras que possuem identidades flexíveis, ou seja, desempenham papéis aleatórios na construção narrativa.

Ao perguntar se elas possuíam nomes, 73,1% dos entrevistados responderam que sim, 16,8% responderam que algumas possuem, e o restante de 10,1% disse que não. O nome é a identidade primeira. Nomear uma boneca representa criar um vínculo mais profundo com o objeto. Como evidencia o gráfico abaixo:

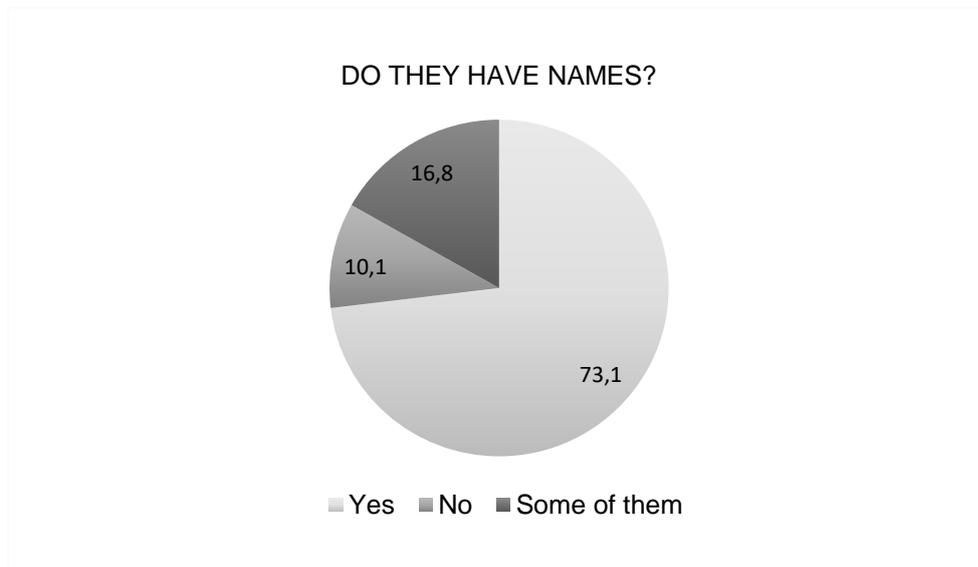


Imagem 46: Participantes que nomeiam as bonecas
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Foi possível compreender, ao perguntar como as bonecas relacionavam-se entre elas, a existência de construção narrativa. Entretanto, ao questionar que tipo de brincadeira e de interação os participantes tinham com as bonecas, as respostas trouxeram além de narrativas, dinâmicas específicas do nicho. Para além da criação das histórias, as bonecas geralmente são fotografadas. Nestas fotografias, existe a preocupação com o contexto, assim são criados cenários, dioramas e situações específicas demonstrando a interação entre estas e a própria história existente.

Argumentam também que esta é uma forma bastante completa de interação, pois existe manutenção e customização. Isto pode incluir limpar a boneca, escovar seu cabelo, modificar ou fazer suas perucas, fazer maquiagem, trocar de cor seus olhos, comprar roupas ou costurar roupas e acessórios. Também mudam de posições. Tiram, às vezes, as que estão guardadas nas caixas, levam para passear e conversam. Como elucidou um dos participantes: *“Dressing, posing, talking. They inspire my imagination. Like a muse and listen to like a*

therapist. *I make things for them, paint, sculpt, sew.*” Já outros participantes determinam funções diferentes para cada grupo de boneco, como exemplo argumentado abaixo:

Algumas são objetos de coleção histórica, onde mantenho de forma original, só mexo para limpeza ou restauro, e faço catalogação de dados e outras coisas. Outras são para arte. Gosto de me referir a ela como mini modelos porque com elas pratico costura, marcenaria, fotografia e muitos outros tipos de habilidades artísticas. E algumas (a menor quantidade) são terapêuticas e me servem de conforto. Eu nunca entendi muito bem como aconteceu, eu só percebi essa relação e eu não tenho 100% certeza do que exatamente nela me trazem calma, mas essas eu mantenho por perto quando estou me sentindo vulnerável, triste ou algo do tipo.

A grande parte dos entrevistados interage pela criação de histórias, customização e fotografia. Mas uma minoria de dez pessoas defende que não interage com as bonecas, que veem-nas como peças de arte: *“I use them for design inspiration for art.”*

Buscando compreender se as pessoas falavam com suas bonecas como forma de interagir, os resultados obtidos foram de 50,4% de sim e 49,6% não. Demonstrando assim, que a fala não é um hábito do campo, e a imaginação não passa necessariamente pela externalidade da construção verbal, apesar de metade das pessoas a fazerem.

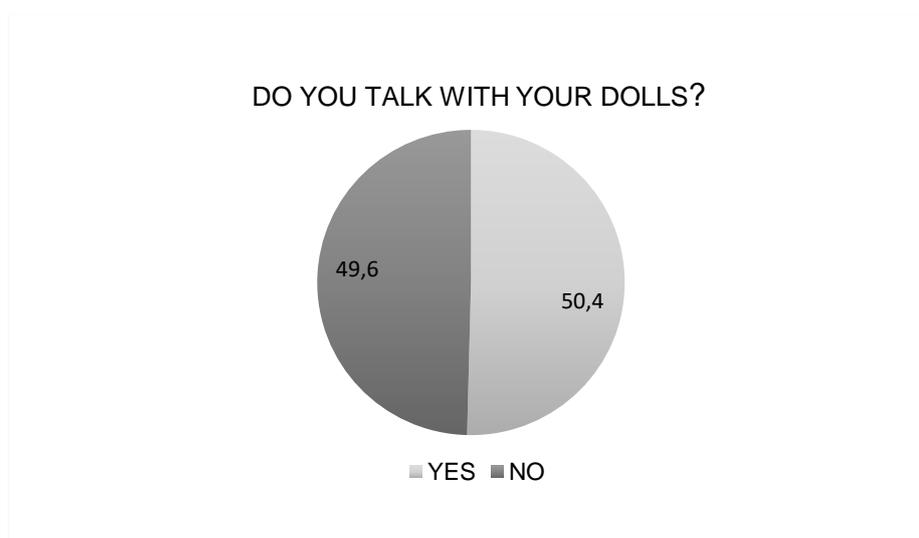


Imagem 47: Participantes que falam com as bonecas
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Com o intuito de perceber a relação perguntei se criavam histórias e em caso de existir, pedi para contarem sobre as personagens e as narrativas. A maior parte dos entrevistados respondeu sobre as narrativas, contando histórias criativas que iam desde uma turma de bonecas revolucionárias intergalácticas até construção de perfis psicológicos das bonecas. Houve a mesma minoria de dez pessoas que não se identificou com a pergunta, então responderam-na induzindo que não contavam histórias ou não respondendo-a. Uma destas respostas foi utilizando este argumento *“They are resin figures. They are used for art and modelling. They are not alive”*. Apesar da consideração colocada estar correta, de ser um objeto que não tem vida. Fica claro com esta pesquisa, que a grande maioria das pessoas não pensam desta forma, e acabam por criar projeções narrativas e vínculos afetivos. Entretanto, é importante ressaltar que existe esta minoria de pessoas dentro do próprio campo que apenas enxergam este objeto como um modelo de representação. Em contrapartida, a grande maioria apresentou histórias e é interessante perceber a vasta possibilidade de criação destas. Portanto, abaixo, aponto alguns dos vários exemplos enviados de micronarrativas presentes a interação com *Art Dolls*:

“The story takes place in a theatre. Stories within stories. The dolls play the part of troubled teenagers who have come to the theatre as therapy. But the Director has other plans for them. The roles they play become permanent and they are trapped there, forgetting who they were before.” (Participante 5, 2019)

“I write a soap opera blog in which the dolls are characters. Sometimes the stories are about romance, love, infidelity, and other typical soap opera themes. However, I also have a political satire theme, with a Donald Trump doll (Mr Bigly) who is the evil mastermind in a spy story. I have a James Bond doll who works with an international group of spies who are trying to thwart Bigly's nefarious plots.” (Participante 8, 2019)

“O grupo que mais gosto no momento é um casal homossexual, na faixa dos 30-35 anos, que adota duas crianças. A minha intenção com essa história era

retratar o amor entre pais e filhos, e situações do cotidiano.” (Participante 57, 2019)

“Tenho o Cauã, que é um menininho muito dócil e gentil. A história dele é que ele é um homúnculo criado em laboratório para ser cobaia de testes científicos, mas quando ele atingiu um certo tamanho, ele mostrou ter consciência e atitudes por si só, e quando descoberto isso, ele iria ser descartado, mas foi salvo por um de seus criadores (do qual não compactuava muito com a ideia de fazer homúnculos) e foi viver uma vida normal. Ele é bastante inteligente! Ele consegue aprender um idioma diferente em questão de poucos dias e faz cálculos matemáticos a nível PHD (XD), em resumo, um menino gênio. Ele só é um pouco tímido. Ama chocolate e desenhar (mesmo que por mais incrível que pareça, ele não sabe e só faz rabiscos). Odeia ficar em lugares fechados e pimenta. :P” (Participante 92, 2019)

“Uma das minhas primeiras bonecas que eu parei para fazer isso é a Joy (Joyful), ela é uma bjd pukipuki pongpong, ela é basicamente uma elementar que vive entre os humanos para cuidar da natureza que os humanos destroem. A ideia de ser elementar meio que veio do tamanho dela + meus interesses, mas o nome sua função vieram do fato que eu estava passando por uma fase depressiva (eu sou bipolar) e quando ela chegou eu quase que imediatamente melhorei, então achei que seria interessante criar algo que misturasse a fantasia com a verdade e ainda tivesse o duplo sentido entre o que ser humano destrói da natureza fisicamente, e da parte emocional e abstrata que as pessoas estão sempre dando um jeito de destruir também.” (Participante 101, 2019)

“Doll chateau Ada: Her name is Hen and is a little elf/magic creature, that lives on my desk, she's really quiet and loves everything on the desk, always finds new uses for stuff she finds around. She doesn't like being outside the desk, hair of any color but white, non punk clothes and my other dolls.” (Participante 112, 2019)

“Annie is a musician. She has suffered abuse (physical and mental) but has survived through her love of music. She hates liars.” (Participante 6, 2019)

“Marie she a nephilim a half demon half angel hybrid, she is very isolated person and has one friend whom is Miku her priestess. Marie looks like a normal human but she uses her angel powers to disguise her demon half to not scare those she meets. She hates having the demon in her but hates those who are disrespectful to women and children she would smite those whom harm her follower’s” (Participante 41, 2019)

“One of my favourite dolls is a Momoko doll called Yuki. Yuki is a passionate and free spirited young woman who is very unlucky in love. She is an artist and painter. Her first love was Pierre Tomy, but he rejected her for an opera singer. On New Year's Eve, Yuki was very depressed and sitting alone in the kitchen of her shared house when a young man with jet lag found her. They spent the night talking together and ended up in bed together. He was a young academic and when he went for a job interview as a lecturer, he became concerned that his affair with a student would jeopardise his chances of a job. He broke off with Yuki and left her very distressed. Afterward, she was courted by someone unworthy of her, who drank too much on their date and she went home alone in a taxi. She is still looking for love.” (Participante 52, 2019)

“My girl Ruby is a sweet, gentle, and happy girl. Before she came to me, she lived in a dark box she referred to as the sleepy place because she slept and had such nice dreams there about coming to live with me. She loves the color pink and she only dislikes mean people. She even likes monsters and people with scary things about them.” (Participante 30, 2019)

“I have an elf doll that was displaced from her rainforest home by human deforestation. She lives on the edge of a more urban area and loves nature. She can blend in with humans for the most part, but she dislikes them. They don't make sense to her at all and she finds that they lie constantly and only think about themselves. She is very logical and loyal. She has a very strict sense of right and wrong, and most humans are wrong she figures. She is the caretaker of a small half-human/half-fae child who was abandoned by her parents on the edge of waterfall rockpools when they realised she could never belong to either the human or fae worlds completely. She also took in a young boy who was living on

the streets and required someone to love him. Despite the fact that he is human, she hopes that she can raise him to be less human and more humane.”
(Participante 38, 2019)

Sobre como começa o interesse pelas *Art Dolls*, a maioria relembra a questão da infância como um desejo que não passou.

I played with dolls and collected them as a child. I had Barbie but also special dolls that my aunt would bring on her trips home. She worked for NATO and lived abroad. These dolls were very special and lived in a special box which we could only play with after we asked our mother. Years later, my granddaughter became a Barbie fan and we played together all the time. One day I found myself buying a doll for myself because she was pretty. Then another, and another... 182 dolls later!!! (Participante 40, 2019)

Entretanto, ainda um número alto de pessoas conheceu este *hobbie* na vida adulta, alguns introduzidos por amigos, mas normalmente apresentado a partir de plataformas online. Assim, youtube, instagram, flirck e outras foram plataformas como Deviantart, Pinterest.

A respeito dos materiais que atraem mais os colecionadores, a resina de poliuretano teve 79% da preferência, seguindo da porcelana com 17,6%, o polímero e o vinil com 14,8% e o restante 7,6% tendo a preferência por *paperclay*.

Sobre a customização, um dado interesse era saber se as pessoas buscavam a criação de bonecas que as representasse, como um duplo de si próprias. A grande maioria, 96,6%, não tem a intenção de criar bonecas parecidas com elas.

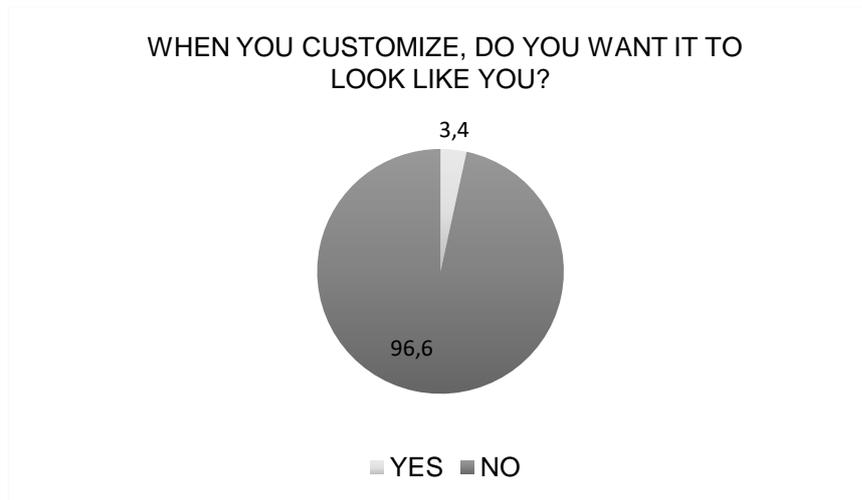


Imagem 48: Customização e Identidade
 Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Já, este número se diferencia ao colocar a pergunta no seu oposto, se você gostaria de ser parecida com a sua boneca. Ainda que 69,8% respondeu que não, 16,8% gostaria de ser parecida e 13,4% argumentaram oscilar entre uma resposta e outra. Um comentário que chamou minha atenção foi uma das participantes que afirmou que esteticamente não gostaria de ser a boneca. Que não busca transpor para a boneca o que ela consideraria um ideal de beleza, e que sua conexão com as bonecas está mais ligada a característica da personalidade do que da aparência.

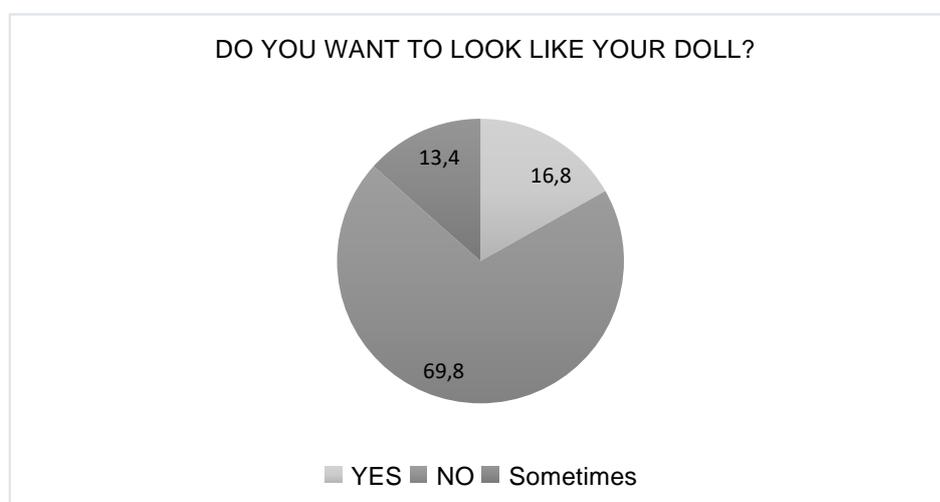


Imagem 49: Aparência e Identidade
 Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Com o intuito de compreender se existia também uma projeção terapêutica, perguntei se as pessoas pediam ajuda para as bonecas em tempos difíceis. Entretanto, 79% disseram que não e 21% que sim. Demonstrando que as *Art Dolls* podem até exercer um papel de cura enquanto veículo para acalmar aflições, como apontado por Olson (1998) ou enquanto talismã intuitivo, proposto por Estés (1999), mas não é a sua principal função.

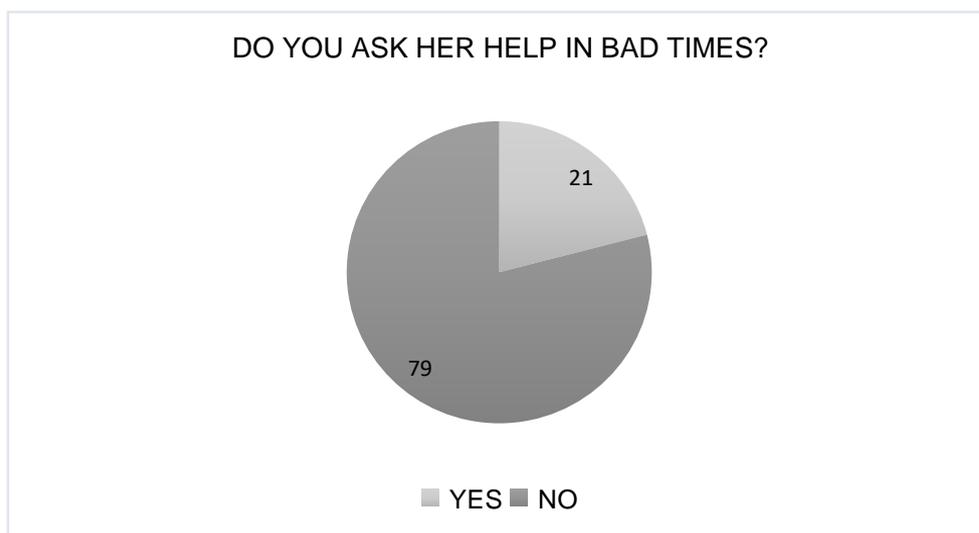


Imagem 50: Função terapêutica
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Por ser um *passatempo* muito específico, poucas pessoas compreendem o que é fazer parte disto. Portanto, os grupos - em que foi aplicado o questionário - e fóruns online são muito utilizados e ativos. Mas, apesar disto, queria compreender se as pessoas se sentiam sozinhas. A maioria de 65,5% argumentou que não, 17,6% disse que sim e o restante de 16,9 argumentou que às vezes sim.

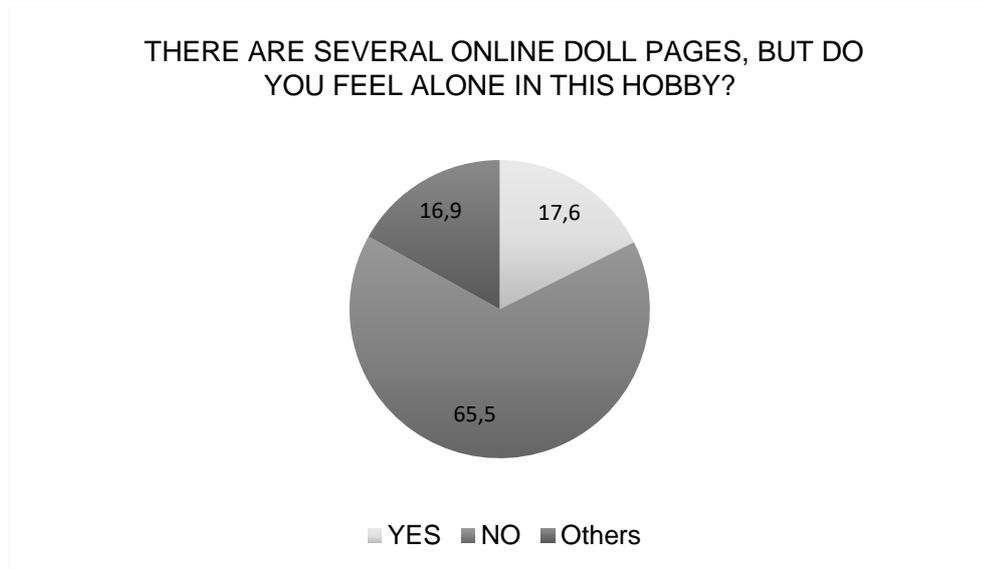


Imagem 51: Solidão no campo
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Ao pedir-lhes para escolherem uma palavra que descrevesse o significado das bonecas em suas vidas, as palavras: felicidade, alegria, amor, paixão, prazer, fantasia, magia, criatividade, expressão, arte, companhia, amizade, liberdade, imaginação, satisfação e esperança foram repetidamente associadas, evidenciado assim, um caráter positivo da relação com *Art Dolls*.

CAPÍTULO II. A UBÍQUA PRESENÇA ATEMPORAL DAS BONECAS

2.1 A falta e a presença da alma

A aversão pelas bonecas permeia a quase antítese de quem por elas se sente atraído. Como o próprio estado dual da vida, existe um plano claro e um plano obscuro de interação com a boneca. Ainda que, estes sejam planos relativos à pessoa que sente, uma das perspectivas gera sofrimento e a outra, prazer. E o obscuro podendo pertencer a ambos os lados.

As bonecas podem ser objeto angustiante. Este medo em torno da figura inanimada que tem a pretensão da representação humana pode repercutir na profundidade da existência gerando mais que medo: fobia. A automatonofobia, por exemplo, é o pavor relacionado aos objetos que possuem traços humanos, incluindo manequins, figuras de ceras, marionetas, animatronics, figurações em geral. Já pediofobia, entra como um subtipo de transtorno de ansiedade marcado por medo ou preocupação persistente, injustificada, irracional e intensa de bonecas. Rangell (1952) escreveu a primeira descrição psiquiátrica relacionada a pediofobia. Entretanto, sua manifestação é rara.

Apesar da fobia em si ocupar um espaço incomum. A sensação de desconforto na interação com este artefato atinge muitas pessoas. O despertar da vida de uma boneca em uma narrativa silenciosa de horror pode ser alvo de preocupação de algumas mentes. A cultura imagética, na sua variedade de filmes de terror influenciou a consciência negativa do artefato que transgride o objeto inocente em um perigo mortal. Também, interpretações de bruxaria e feitiçaria de vários níveis ativaram o imaginário dos bonecos enquanto veículo de poder. Apesar do peso significativo destas imagens em uma possível autonomia do

objeto, o fenômeno que incide é o mesmo, e ao que temos interesse: a boneca como espelhamento da morte.

Ao olhar para uma boneca percebemos sua lacuna existencial e apesar de diferente, nos torna semelhante a este objeto na sua essência. Não só na sua condição de mimese que ela se assemelha aos sujeitos na construção física de representação, mas, principalmente, na sua condição de falta de vida que espelha o profundo medo ou a curiosidade da finitude.

É a nossa relação com a morte, com o fenômeno do desconhecido, que faz com que a boneca desperte a repulsa e o fascínio. Em suma, o homem vive em um paradoxo existencial que apresenta frente ao dualismo vida e morte. E a boneca pode ser gerador deste paradoxo.

Ainda que a morte possa ser uma expansão de um estado de consciência plena, de união com o cosmo, da sublimação da alma, da elevação espiritual. Ainda que já estivemos em uma condição de vida distinta, imersos em um estado líquido dentro do útero, e que talvez exista um próximo estado de existência. Ainda que isto tudo possa ser alucinação, ainda que possa existir a reencarnação. Deparamo-nos com a decomposição do corpo.

Nós, enquanto seres vivos, almejamos permanecer em existência, no mundo material no qual possuímos segurança existencial, o que acarreta, então, a angústia de sua limitação, de nada poder fazer contra ela.

Sartre (1987) compreendia o óbito como o fim da aventura existencial e por essa razão o homem seria frustrado com a morte, por ser o fim definitivo. É a grande e temível figura da incerteza. É a angústia de não saber o que está por vir. Mas é deste estado de mal-estar que nos impele a criar subterfúgios, tanto ideologicamente quanto materialmente, que amenizem a dor de sua própria deterioração no processo que antecede a morte. No que diz respeito as ideologias, uma invenção humana baseada no medo primordial da morte, deu suporte psicológico a muitas mentes inconsoláveis: as religiões. Estas se dedicaram a um ponto comum de problemática, ou seja, como suportar o fim da vida.

De modo a não permanecer apenas como uma ideia intangível, o homem passa a materializar os sentimentos ao transferir a morte para os objetos ordinários. Nas palavras de Isoppo (2017, p.5):

[...] há uma necessidade imensa de dar conta desse mistério, de dar conta do que só pode ser imaginado, só pode ser algo enquanto imagem, enquanto ficção. Pensamos nela e, ao pensar, produzimos palavras, produzimos teorias, produzimos conceitos, crenças, afetos e desafetos.

Assim, a boneca tanto na sua criação, como na sua interação, porta a essência de um fenômeno coletivo, um espelho de um objeto poético que desperta a consciência da morte.

2.2 Um fragmento histórico e antropológico do objeto.

A intenção desta parte do capítulo é criar um pequeno glossário de exemplos que pontuem as diversas funções das bonecas na sociedade, em seu papel histórico e como ícone cultural. Este doutoramento, entretanto, não tem como foco catalogar todas as bonecas da história. É um objeto pertencente a ampla simbologia da representação humana, portanto, o repertório é vasto. Tal recorte visa a compreensão dos cargos profundamente evocativos que as bonecas resgatam. Estabelece a clara perspectiva que envolve a boneca como elemento sociocultural dissociando-a do caráter relativo apenas com o brincar. As bonecas possuem um significado expressivo na compreensão do ser, como elucida Donaldson (2012): “Bonecas podem ser lembretes, declarações de afeto e espelhos de nossa humanidade que refletem e ajudam a moldar nosso senso de quem somos.”¹² A

¹² Texto Original: “Dolls can be reminders, statements of affection and mirrors of our humanness that both reflect and help shape our sense of who we are.”

seleção das bonecas aqui exemplificadas baseou-se na intenção de guiar diferentes percursos funcionais, cronológicos e geográficos, evidenciando sua presença cultural no âmago do tempo e do espaço.

Eileen Blumenthal (2005) nos leva a compreensão da força política, social, mística e psicológica das bonecas, na seguinte colocação: “Elas têm conservado fortemente valores sociais mas também valores subversivos políticos. Elas deram forma visível à imensidão do cosmos mas também mostraram o íntimo interior de uma psique humana.”¹³ Sob uma perspectiva semelhante, Geri Olson (1998) argumenta que as bonecas deram materialidade a algo que antes não era possível ver. Deram proximidade e visibilidade do universo espiritual. Portanto, são uma expressão da criação humana desde os tempos mais primórdios. Sendo utilizadas em rituais e cerimônias, incorporam um profundo significado de ancestralidade impulsionado por fazer a vida invisível tornar-se visível. São utilizadas como veículo de ajuda para trazer o senso de poder, acalmar aflições e reduzir o medo; elas auxiliam o homem na percepção e na compressão sobre si. (OLSON, 1998).

São metáforas de vida, morte, doença e fertilidade com o universo imaginário. Equilibram a compreensão - enquanto seres guiados pelo espectro da racionalidade - do que não podemos compreender.

Elas traduzem o pensamento de uma sociedade e revelam uma possível leitura da cultura e do comportamento humano. Analisá-las em diferentes contextos temporais e locais faz-nos perceber suas dimensões simbólicas e sua importância que a leva a não ser um objeto simples, apenas familiar. O seu papel na vida imaginária de muitas culturas e a riqueza da sua diversidade esclarece o processo humano de construir significado.

Para recuar alguns passos há de se dar primazia ao tempo que elas se encontram. De acordo com Clarissa Pinkola Estés (1999, p. 67):

¹³ Texto Original: “They have been powerful conservators of social values, but also political subversives. They have given visible form to the vastness of the cosmos but also have shown the intimate interior of a human psyche.”

Os museus do mundo inteiro transbordam de ídolos e imagens feitas de barro, madeira e metais. As imagens dos períodos paleolítico e neolítico são bonecas. As galerias de arte estão repletas de bonecas. [...] Entre os reis, as bonecas costumam ser dadas desde o passado remoto como sinais de simpatia. Nas igrejas rústicas pelo mundo inteiro há bonecas-santas. As bonecas-santas não só são limpas com regularidade e vestidas em trajes feitos à mão, mas também são "levadas a passear" para que possam observar as condições dos campos e das pessoas e, portanto, interceder nos céus em defesa dos seres humanos. A boneca representa os homunculi simbólicos, a pequena vida.

Reiterando o mesmo pensamento da boneca como representação histórica e antropológica, conforme a obra de Geddes (1996), as bonecas existem há mais de quarenta mil anos. As decomposições de seus materiais orgânicos, entretanto, ocultaram as marcas deste tempo e seus registros passam a ser datados apenas a partir de vinte e cinco mil anos. Como Eileen Blumenthal (2005) afirma: "De qualquer forma, antes de as pessoas conceberem a agricultura, os primeiros seres humanos tinham tomado o salto conceitual fenomenal para criar réplicas e miniaturas de pessoas" (BLUMENTHAL, 2005, p.11).

Ainda, seguindo o mesmo argumento, Ariès (1981) aponta a Vênus de Willendorf como um dos objetos mais antigos classificados como boneca. Este objeto é um dos clássicos ícones da antiga história da arte. Posiciona-lo como boneca é restabelecer o conceito como todo. É retirar da imensidão do mar escultórico e compreender como um objeto da representação humana, imbuída de cargo simbólico, relacional e cotidiano. Encontrada em 1908 perto de Willendorf na Áustria, a peça é esculpida em calcário, material não comum na região, demonstrando uma característica possivelmente nômade de quem a criou, evidenciando ser uma peça paleolítica. A vênus é uma pequena estatueta de formas femininas arredondadas possuindo uma forte analogia com o conceito de fertilidade. Possivelmente vinculada a rituais sexuais e tratada como marco estético de feminilidade da época, simbolizando assim, uma boneca ritualística (ARIÈS, 1981). Este vínculo com a fertilidade e, conseqüentemente com a vida, é repetido ao longo da história em diferentes

culturas. Demonstra o impulso tribal de dar vida e do impulso da sexualidade. É a magia da criação.

Como outro exemplo da mesma dinâmica, na região de Gana o povo asante nomeia de Akua'ba as bonecas em madeira consagradas a fertilidade. O nome é dado em homenagem a uma menina asante chamada Akua que, impossibilitada de ter filhos, é orientada por seu sacerdote a cuidar de uma boneca de madeira como se fosse uma criança. Ao alimentar e cuidar da boneca, em pouco tempo dá à luz a um bebê. Desde então, outras mulheres asantes praticam o mesmo costume: esculpem uma boneca, a entregam ao sacerdote - a fim de aproximá-la dos deuses - que a devolve para seus cuidados até o nascimento da criança. (OLSON, 1998).

Ao representarem a vida, em oposição também tem as bonecas que representam a morte. Exemplificando a marioneta mas seguindo de um mesmo princípio, Gabarrabé (1992), argumenta sobre o potencial de poder de tais representações que acaba por orientar a consciência do duplo, conceito este formalizado por Otto Rank. Tal questão reflete o morrer com o ameaça do eu. Segundo o psicanalista, é a partir da sombra como a primeira objetificação da alma, que o homem vive com um outro em si. No desejo de se libertar da morte, nasce a aspiração da crença na alma, uma mortal e outra imortal. Rank (2013), progride seu argumento considerando o duplo também a imagem no espelho ou reflexo na água. Neste aspecto, o olhar para uma boneca pode revelar este espelhamento, e por consequência, sua projeção de alma.

A arte Egípcia, por exemplo, foi centrada no ideal da vida após a morte. Suas representações estavam, em grande maioria, vinculadas à cultura fúnebre onde, através do simbolismo religioso, objetos ordinários e objetos de arte serviam de simulacro para a alma. Por vias do objeto a eternidade da alma estaria garantida enquanto o objeto durasse. Portanto, para os egípcios e também para os incas, era comum o sepultamento junto com bonecos, possuindo algumas funções, como a de proteção na vida pós morte, os bonecos eram encarados como guardiões e guias espirituais.

No Egito Antigo, para que suas representações fossem eternizadas utilizavam diversos bonecos vinculados à cultura egípcia fúnebre e ao valor do trabalho. Um dos exemplos mais conhecidos eram os objetos denominados Ushabtis que mediam de dez centímetros a vinte e três centímetros e serviam principalmente de substitutos dos escravos que eram enterrados vivos após a morte do seu soberano (SOUZA, 2009).

Desta maneira, tais objetos acompanhavam o rei em seu sepultamento, como um simbolismo de que seus escravos permaneceriam com ele para eternidade. Exerciam a função de um trabalhador anônimo destinado a obedecer a ordens. Alguns esteticamente já desempenhavam seu papel específico, como por exemplo, bonecos com instrumentos agrícolas veiculando-se com os cargos do ofício. Alguns possuíam inscrições marcadas com o nome de seus donos ou com a fórmula shabti, um feitiço que orientava o boneco para este dever. A quantidade de bonecos encontrados dentro dos túmulos também ajudou os arqueólogos a determinar o status de representatividade do morto perante a sociedade. É interessante observar que nesta época os bonecos já apresentam articulações, atingindo uma característica mais relacional e evidenciando a clareza de sua função, da posição do trabalho a cumprir para seu soberano.

Na Grécia Antiga, comumente as bonecas apareciam vinculadas a rituais de casamento, cujas jovens consagravam suas bonecas à deusa Afrodite – deusa do amor – e Ártemis – deusa protetora da juventude e dos animais selvagens. (SOUZA, 2009). Meninas gregas e romanas brincavam com bonecas até seu casamento. Époque em que suas bonecas eram depositadas no santuário da deusa escolhida para protegê-las. (FRASER, 1963).

A boneca de Creperia Tryphaena, por exemplo, foi encontrada em 1889, ao realizarem as profundas escavações para construção do Palácio da Justiça em Roma. As inscrições em latim em seu sarcófago, determinaram o nome da jovem. Datada de meados do século II DC, foi esculpida em marfim, possuindo articulações bastante complexas. As dobradiças permitem o movimento por trás dos cotovelos, ancas e joelhos; o cuidado com as características faciais e o desempenho dos pés e das mãos atesta o alto nível da boneca enquanto qualidade interativa. A função desta passa por algumas interpretações. Além da

possível consagração para as deusas Afrodite e Hera. A menina foi enterrada com seu vestido de noiva, e sugere que sua idade seja em torno de 13 anos, desta forma, podendo exercer a função de brinquedo. Entretanto, o brinquedo possui um valor cultural educacional em que transmite os cargos da mulher em sociedade, dentro da família, na estética e na espiritualidade. Acredita-se que teria sido dedicada as deusas, antes de seu casamento. (GOUREVITCH, 2011).

Já na Nigéria, os iorubás possuem uma das maiores taxas de natalidades de gêmeos do mundo e são associados a eles, poderes especiais. Junto a esta alta taxa de natalidade, também se tem uma grande percentagem de mortalidade. Na cultura iorubá acredita-se que os gêmeos – *ibeji* - possuem uma única alma formada a partir de duas entidades distintas coexistentes regidas pela dualidade. Se acontece a morte de um dos gêmeos, é comum que se crie uma representação em madeira do falecido nomeada *Ere Ibeji*, atuando como seu substituto. Este boneco virá a casa para honrar o espírito do gêmeo, a mãe passa a cuidar desta figura como se estivesse viva: alimentando-a, dando banho, vestindo-a e participando de rituais para garantir o equilíbrio da alma compartilhada. Quando o gêmeo vivo se torna capaz, ele assume este cuidado, tornando-se responsável pelo boneco. Ainda hoje, utiliza-se também bonecas de plástico, que apesar da simplicidade, possuem a mesma representação simbólica de *Ere Ibeji*.

Também na África, os bonecos são encarados como “processo divinatórios, na cura de doenças, em cerimônias religiosas (em processos de iniciação, no culto dos mortos); e finalmente como entretenimento. (BROCHADO, 2007, p. 146). Os bonecos ocupam um espaço na construção subjetiva dos africanos em sua relação com mitos, como objeto do subterrâneo, da terra dos mortos e da feitiçaria.

Relacionando-se com a feitiçaria e com o poder sobrenatural, um objeto que relembramos são os *vodus*. Ao pensar em um boneco vinculado a espiritualidade, estes são um exemplo que logo nos vem a cabeça. Porém, existe uma concepção coletiva e equivocada do que seriam estes bonecos.

O Vodou é uma religião teísta-animista, majoritariamente haitiana baseada na ancestralidade de crenças do continente Africano. Esta matriz africana é trazida para América através do tráfico transatlântico de escravos, obrigados a realizarem um sincretismo entre suas divindades e as divindades cristãs locais. O Vodou, para Blanc (2010) não é apenas uma religião, é também um sistema de cuidados de saúde, incluindo a saúde mental, que inclui práticas de cura, a promoção da saúde e prevenção de doenças e promoção do bem-estar coletivo e pessoal.

É uma crença de que existe um D'us, no Haiti chamado de Bondye, mas que este não estaria ao alcance de seus seguidores, portanto eles dependem de espíritos para que haja esta comunicação, conhecidos como *loa* ou *lwa*. Estes possuem poderes sobrenaturais e de manifestação no corpo, ou seja, despontam a possessão. É nesta relação de possessão que existe certo estranhamento de outras culturas que a desconhecem, como eludica Hurbon: “Se, em outros tipos de sociedade, a possessão poderia inspirar repulsa ou vergonha, na civilização negra ela representa conduta aceitável, que assegura o equilíbrio social” (HURBON, 1987, p. 116). Este estranhamento leva a concepção de que os bonecos nesta cultura estariam ligados apenas com a magia. Porém, são apenas uma parte de um conjunto de crenças, ritos, liturgias e a prática de feitiçaria faz parte deste culto. Os bonecos neste contexto são usados majoritariamente para orientação e práticas de cura, porém também existem bonecos que seriam destinados para causar certo mal. Shirley Massapust (2009, p.1) elucida o significado de vodou:

Em regra o verbo francês *envoûter* (do latim *vultus*, *efígie*, *retrato*), se refere ao ato de usar figuras tridimensionais chamadas *dagyde* (do grego, para *efígie* ou *boneca*), ou planas (desenhos ou fotografias) que imitam a pessoa a suplicar, beneficiar, proteger ou manipular, de forma que passe a nutrir laços afetivos com outrem ou deixe de compartilhá-los.

O ritual neste sentido baseia-se na concentração e meditação sobre o objeto, dando-lhe uma energia específica. É um processo similar ao uso de talismãs e pedras, passando por quatro etapas de limpeza, criação, consagração e batismo. Dar nome é uma parte

fundamental do culto. É onde a magia começa a acontecer. Representa, portanto, uma maior conexão com este objeto.

Os xamãs, como parte de seus instrumentos de cura, carregam uma boneca, bem como chocalhos e ossos ociosos. Carregam em média de trinta a cinquenta ornamentos em seu robe. São costuradas sete bonecas em seu colar que representam sete virgens celestiais. Utilizam bonecas para representar espíritos de ajuda, esculpidas em ossos, madeira e marfim e junto aos próprios xamãs, viajam e voltam para revelar mensagens de outro mundo. Na América do Norte foram usadas para extrair espíritos do mal de pessoas doentes usando no paciente para absorver a doença. Os Cuna xamãs do Panamá instruem a boneca para procurar a alma perdida da pessoa doente. As bonecas também são colocadas próximas do corpo de um doente, atuando como auxiliar, mesmo que o xamã não esteja presente.

Ainda no contexto da cura, alguns hospitais utilizam bonecas para o auxílio no tratamento de crianças internadas. Estas bonecas diminuem a ansiedade das crianças, pois comumente elas interagem, decoram e brincam com a boneca. Além de servirem para a criança expressar seus sentimentos através da boneca. É também uma forma de ajudar a criança a se preparar para um procedimento médico não familiar. Nos tratamentos muitas vezes se é exemplificado por meio da boneca como será feito o procedimento na criança. Serve como uma ponte entre o universo conhecido e com o universo novo do hospital. Em pacientes psiquiátricos as bonecas são usadas como uma maneira de contar histórias que não podem ser narradas.

Na região do Peru, um exemplo de bonecos, são os chamados *Ekeko* e representa um D'us da saúde e da riqueza na mitologia andina e altiplano boliviano. Por tradição, colocam-se versões de miniaturas de objetos e símbolos de desejos para pedir ao boneco. Demonstrando o poder do boneco sobre a cultura e tradição, anualmente se comemora o festival de *Ekeko* no solstício de verão do Hemisfério Sul. É costume colocar em sua boca um cigarro aceso que deve ser consumido pelo boneco na sua totalidade. Apagar o cigarro na metade pode fazer com que o boneco não escute as preces.

As bonecas foram usadas como instrumentos na busca de proteção e poder para caçadores, coletores, agricultores e pastores. Eram criadas para pedir boa colheita, para proteger a vida de homens e gados, ventre fértil e influências as ações de outros no amor e na guerra. A partir da crença de que espíritos habitam e influenciam todos sujeitos, animais, e fenômenos naturais, as bonecas viraram uma comunicação com estes espíritos, um objeto de mediação com o que não é possível ver.

Desta forma, percebe-se que elas fazem parte da história antropológica da humanidade. Nasceram nas diversas culturas e habitam o espaço atemporal.

Perpassando uma perspectiva mais industrial, a Alemanha no século XVI, nas cidades de Nuremberg, Ausburgo e Sonneberg, foi o cenário onde surgiram as primeiras bonecas com fins comerciais, fabricadas pelos chamados Dochenmacher (fabricadores de bonecos). Porém na França, especificamente em Paris, neste mesmo período houve um destaque na *Ville dès Jouetes* (cidade dos brinquedos), pois grandes artesões passaram a se dedicar para a construção de bonecas e surgiram, inspiradas nos fabricantes alemães, indústrias específicas deste ramo. Majoritariamente as bonecas eram feitas para se parecerem com as mulheres ricas da alta sociedade produzidas para serem utilizadas por adultos e ditavam a moda da época (SOUZA, 2009). Muitas vezes eram utilizadas também como um jogo sexual. As bonecas tinham um foco claro: o de pertencer a adultos e, principalmente, a moda.

Percebe-se, portanto, ao decorrer da história que a boneca esteve sempre vinculada a atos adultos. Tinham quase que o exclusivo uso por estes. Isso se dava também, pelo fato de que nestas épocas não existiam a diferenciação entre adultos e crianças. A partir do surgimento do “sentimento de infância” é que surge o discurso das necessidades da criança, tornando-se fundamental a escolaridade para estas, passando a existir toda uma reflexão sobre a infância junto a uma caracterização de certa inocência.

A partir da Revolução Industrial é que as bonecas passam a ser produzidas em grande escala. Bonecas de pano, entalhadas a mão em madeira começam a perder o foco. Antes, comumente feitas artesanalmente, atendendo procedimentos tradicionais de pequenas escalas nas manufaturas familiares, agora passam a ser produzidas com rapidez e eficiência

a partir do maquinário introduzido nas fábricas. Porém alguns processos ainda eram bastante artesanais - como unhas e lábios pintados - e justificavam a diferenciação de preços entre bonecas por serem ainda mais humanizadas.

O surgimento do PVC (Cloreto de Polivinil) e do ABS (Acrilonitrila Butadieno Estireno) revolucionou a produção de bonecos que até hoje são produzidos nestes materiais. Assim, houve uma expansão no surgimento de novos brinquedos e junto a eles, o surgimento de novos colecionadores. No século XX, a indústria começou a ficar cada vez mais especializada, e passaram a fabricar bonecas com distintos materiais e dispositivos mecânicos, se tornando cada vez mais objetos de alta complexidade. Assim sendo, surgem as *Art Dolls*, que buscam retornar ao estado de construção manual, mas ao mesmo tempo apropriando-se das tecnologias até então criadas.

2.3 Bonecas, representação e simulacro.

A representação é uma tradução mental de uma realidade exterior percebida e conectada de maneira intrínseca com o processo de abstração. Portanto, o imaginário atua no campo da representação e como expressão do pensamento se manifesta por objetos, imagens e discursos que significam a realidade. Logo, o real se direciona para a concretude e para a representação.

A sociedade é projetada a partir do imaginário - em um sistema de idéias – enquanto que a representação do real faz com que os sistemas possuam significados simbólicos em suas construções. Tal termo – representação - apresenta-se de maneira dicotômica, pois traduz a realidade representada, não sendo o real e evoca, portanto, a ausência. Por outro lado, a representação torna visível a realidade, remetendo a presença (MAKOWIECKY, 2003). Para Aumont (2004), a representação está diretamente associada à criação de um

substituto. Substituição esta, que pode definir-se por aquele que ficou representado ou suprido por outro elemento, o que, arbitrariamente, relaciona-se com a realidade vinculada a convenções socializadas.

Um objeto de representação figurativa não produz obrigatoriamente a ilusão de realidade, mas fornece subsídios e informações para a interpretação e compreensão formal do mimético. Entretanto, torna-se em si, realidade.

Baseando-se na conceituação de representação para Peirce, Ferrara (2002, p. 7) explica que:

Toda representação é uma imagem, um simulacro do mundo a partir de um sistema de signos, ou seja, em última ou em primeira instância, toda representação é gesto que codifica o universo, daí se infere que o objeto mais presente e, ao mesmo tempo, mais exigente de todo processo de comunicação é o próprio universo, o próprio real.

Apropria-se então, da noção de simulacro que é veiculada a uma ficção equiparada ao de uma verdade para a questão da representação de uma escultura. Baudrillard é um dos teóricos significativos que desenvolvem a idéia de simulacro. Para o autor “[...] simulacros são experiências, formas, códigos, signos e objetos sem referência, que se apresentam tão reais como a própria realidade” (MEDEIROS, 2007, p. 144). A simulação antecede o real, e o simulacro passa a substituir seu original. De acordo com David Harvey, o simulacro sugere “[...] um estado de réplica tão próximo da perfeição que a diferença entre o original e a cópia é quase impossível de ser percebida” (HARVEY, 1994, p.261).

Já Stoichita (2011) descreve, em seu livro *O Efeito Pigmaleão*, o mito de um escultor cipriota que ao criar uma boneca que ganha vida através dos deuses, torna-se sua mulher. A vida desta é uma construção imaginária e a arte para o autor revela-se por criar uma ilusão da vida, a magia envolvida da relação com o simulacro. Os aspectos estéticos, mágicos e técnicos dependem do desejo, que gera na criação que por si, existe. Ou seja, estas três, geram conjuntas ou isoladamente, o simulacro. Na concepção do autor, uma boneca poderia ser um objeto ficcional que não representa, existe.

2.4 A condição substitutiva, a intuição e o estranho

Ao argumentar sobre as fronteiras da interioridade e exterioridade de maneira fruída, do subjetivo do sujeito a objetividade da realidade exterior, Winnicott (1975) traz a questão da imaginação. Defende que, para alcançar a existência criativa, ou seja, o sujeito que potencializa seu imaginário, o percurso acontece na passagem pela onipotência primária. Este conceito acontece no primeiro estágio do desenvolvimento infantil e é responsável pela criação da nossa ilusão. Ou seja, a ilusão parte de que podemos alternar o mundo a partir das inquietações, por meio de um recurso interior que age sobre o externo. Desta forma, o seu conceito permeia a constituição da ilusão do bebê, que vive a ilusão de criar os objetos que necessita. Ao chorar, por exemplo, recebe o colo da mãe, o seio o alimenta, portanto, inicia o processo da ilusão no ser humano. Desta forma, para ele, a necessidade leva ao gesto criativo. É a mãe devota, portanto, que incita o fenômeno da ilusão. Ao sair a dependência absoluta, entramos, como parte do processo de desenvolvimento, na dependência relativa. Ou seja, o universo do bebê, egoico, que visualiza a mãe como uma extensão de si, começa a interagir com o processo de reconhecer e aceitar o universo externo. Neste caminho, há o que Winnicott chama de objeto transicional. Este conceito é uma das grandes contribuições de Winnicott e auxilia na transição do bebê enquanto ser fundido a mãe em ilusão, para algo separado. É a primeira posse do não-eu.

Este objeto transicional é um recorte material, embora ainda não seja reconhecido por completo como objeto externo, fundamenta-se também no processo interno, é ilusório e mágico. A partir daí a criança começa a interagir com o meio, identificando o interno e o externo. Apesar de Winnicott retornar a infância, ele considera que o processo deste intermédio continua na vida adulta, principalmente ao relacionarmos com objetos culturais, artes, religiões, o viver imaginativo e ao trabalho científico criador.

Entre a subjetividade e a objetividade existe um intermédio que é o campo do imaginário. Com o amadurecimento do bebê, acontece o reconhecimento do universo

externo. Se formos considerar Stoichita na sua relação com o simulacro, podemos compreender que na matéria em si, existe sua própria vida e força. Mas será que o bebê estaria errado ao pensar que ele pode alterar sua própria realidade? A boneca é um objeto material, mas ao mesmo tempo projetual – ao que se refere de nele poder fazer projeções e magia.

Em um livro chamado *As mulheres que correm com os Lobos*¹⁴ da psicóloga junguiana Clarissa Pinkola Estes, um capítulo é dedicado à retomada da intuição e a boneca é reposicionada como objeto auxiliar da psique. A intuição é um tesouro da psique. É como um instrumento de adivinhação, um cristal que revela e dá mais transparência as coisas. Clarissa argumenta que a intuição é a velha sábia que está presente e que consegue nos guiar, basta escutá-la.

A partir do conto russo *Vasalisa*, a mesma história é narrada em vários países, principalmente bálticos e o nome varia entre “a Boneca”, *Wassilissa*, a sabida”. A história conta que uma mãe no seu leito de morte, antes de ser conduzida para o outro mundo, entrega para sua filha, *Vasalisa*, uma boneca. Em suas últimas palavras disse que se *Vasalisa* cuidasse da boneca e precisasse de alguma ajuda, era só perguntar a ela. O sofrimento da morte perpetuou por muito tempo. Entretanto, o pai acabou por casar-se novamente. A madrasta e suas filhas pareciam não gostar de *Vasalisa* e tentam eliminá-la orientando a menina a ir para a floresta ao encontro de *Baba Yaga*, que a mataria. Entretanto, ela começa a escutar a boneca, que guia sua travessia na escuridão da floresta.

A boneca relembra então sobre o poder que temos, a natureza intuitiva. De acordo com Estes: “Durante séculos, os seres humanos tiveram a sensação de que das bonecas emanava algo de sagrado e de maná — um pressentimento irresistível e impressionante que influencia as pessoas, fazendo com que mudem espiritualmente.” O termo maná, na

¹⁴ O trabalho de Pinkola, reflete vinte anos de pesquisa em um livro que conta mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem.

psicologia junguiana designa uma imagem personificada arquetípica de força sobrenatural. Ou seja, para autora, a boneca teria o poder de traduzir em exterioridade o que já sabemos internamente. É desta forma que estes objetos podem alternar nossa realidade, relembRANDO-nos do que é sentido, não visto.

Retomando o conceito, objeto transicional é um objeto simbólico, onde existe o encontro entre o familiar e não familiar. O objeto transicional funda um lugar, uma organização estética, e uma maneira pelo qual a pessoa pode de vir a ser, de alcançar o seu porvir. Um objeto transicional se faz presente na vida, como transição entre o universo psíquico e a realidade, como imaginação e enquanto familiaridade distante.

A relação de familiaridade e distância que uma boneca suscita, impele a reflexão sobre o vale do estranhamento. Esta é uma teoria estética que defende que quando um objeto ou um autómato se tornam demasiadamente semelhante ao ser humano, existe uma repulsa, um estranhamento. A própria nomenclatura da teoria em si já pressupõe o imaginário, que nos situa em amplo terreno desconhecido, um abismo entre o real e a simulação.

A respeito de tal fenômeno, Mori et. al. (1970) vai tratar sob uma ótica contemporânea, ao comparar o vale do estranhamento com a robótica. Desta forma, argumenta que quanto menos um objeto se assemelhe ao homem, mais distanciamento existe por uma relação de empatia. Entretanto, em sua total oposição, se ele se apresenta de maneira muito realista, uma rejeição também acontece. Com este mesmo estudo, muitos designers de personagens evitam a tentativa de tornar a representação assim tão realista, como por exemplo em jogos e em animações.

As bonecas por mim estudadas, geralmente estão localizadas em um ponto intermédio de uma abstração para uma figuração realista. Entretanto, quando olhamos obras de Ron Mueck, Michael Zaylov, existe um grau de hiper-realismo absoluto e junto a isto, a qualidade do trabalho, que faz com que o objeto não seja rejeitado. Não acredito que a estética realista ou abstrata seja determinante para este estado de estranhamento. Até porque o estranhamento pode acontecer com qualquer tipo de boneca.

Entretanto, tal conceito não foi descartado desta parte da pesquisa e de seu levantamento bibliográfico porque o conceito do vale do estranho me parece mais complexo do que foi apontado. Tal conceito, proposto por Jentsch (1906) e aprofundado por Sigmund Freud em 1919. É a sensação de dúvida sobre um objeto conter vida ou não. Nas palavras de Jentsch (1997) “um objeto sem vida, não pode ser animado – e mais precisamente quando essa dúvida só se faz sentir obscuramente na consciência”.

Este estranhamento vem de uma tentativa de tradução da palavra alemã “unheimlich”, mas a palavra é mais interessante na língua nativa por conter em si dois pensamentos arbitrários, pois impele ao não familiar, não conhecido, mas ao mesmo tempo próximo e familiar. Freud defende o uso da palavra, já que por esta relação, ela acaba por imbuir o conceito. Pois se caracterizaria por algo usual repentinamente se tornar algo estrangeiro, distante.

Mescla de realidade e ficção, permitindo o nascimento do fantástico. Freud analisa o conto do Homem de areia de Hoffman e dentre diversas análises contidas na análise de Freud sobre o conto, ele fala sobre o estranho na relação com inanimado animado ou vice-versa. Na história, o personagem principal, Nathanel, apaixona-se por Olympia, uma boneca que serve de espelho para a sua obsessão. Mas o fato dela ser uma autômata não fica clarificado no início da narrativa. Porém, algumas pistas vão sendo dadas como seu olhar tinha algo de fixo, diria até que não via nada, como se ela dormisse de olhos abertos.” O personagem retira o foco do universo real e transfere para o imaginário. “Nathanael espelha-se no autômato, que se torna assim um símbolo de sua própria recusa à vida, recusa à comunicação. Segundo as idéias de Freud, pode-se dizer que o instinto de morte prevalece” (RODRÍGUEZ, 2020).

Portanto, o conceito da boneca como representação de morte, e também de vida se faz presente em diversas teorias.

PARTE II. A FORMA QUE INFORMA

CAPÍTULO III. PERSONAGEM, IDENTIDADE E AUTOFIGURAÇÃO.

3.1 A construção da *Art Doll* enquanto personagem.

Seres em miniatura, reproduções de vidas profundas exteriorizadas em matéria. Seu plano físico e sensível faz com que cada personagem tenha um significado único através das histórias e experiências vividas por eles. Os bonecos, representações tridimensionais figurativas transcritas por um personagem materializado no plano tátil, ultrapassam a mera idéia de representação física. Seu conceito se define além de seu caráter estético. Busca a compreensão de seu comportamento e personalidade através da imersão hermética em sua subjetividade. Hermética pois, o misticismo dos bonecos sempre esteve presente. Não é à toa que os bonecos também foram condenados pela sociedade medieval, à mesma fogueira onde ardiam as bruxas. Eles permeiam este significado da constante tentativa do homem de representação de si mesmo. São personagens criados da necessidade humana de espelhar-se, de criar almas e imortalidades. Portanto, o conceito de personagem entra tanto porque um boneco conta com algo a mais do que somente a aparência, quanto porque o ato de criá-los, revê uma multiplicidade de si. Segundo Gancho (2004):

[...] o personagem é um ser fictício, com forma humana, animal ou antropomórfico, concebido por um autor/criador, cujas características físicas, emocionais, comportamentais e sociais determinam e expressam um estereótipo e seu papel na narrativa.

Desta maneira, o personagem atua no sentido físico e psíquico como um indivíduo. Além de sua aparência, condição visual, o personagem traz consigo uma essência, exerce uma função e conta por si uma história. Com isto, para a construção do personagem é

necessária a sua clareza estética, de traços únicos e concisos, pois é a partir destes traços que se fará possível a compreensão dos elementos da personalidade por ele representada. Segundo McCloud (2008), "[...] criar uma vida interior convincente para seus personagens pode ser o aspecto mais importante, e menos compreendido da criação de personagens". É fundamental, portanto, criá-lo junto a sua própria história, ligada à sua biografia, já que além da personalidade inata ao ser humano, este se modifica a partir de seu contexto. Desta forma, o personagem como representação humana, também conta sua história e junto a ela, sua vida.

A partir da construção intrínseca ao personagem, como a critério de personalidade, o artista e designer que cria *Art Dolls* vai mediar a relação da mensagem interna que o boneco pretende transmitir para uma linguagem externa, ou seja, trata da construção extrínseca. Traçando os aspectos visuais, acaba por construir seu biótipo, sendo “[...] a constituição física do personagem, sua massa muscular, seu formato básico de corpo, seus pelos corporais, cabelos, barba, proporções físicas, etc.” (POUBEL; VALENTE; GARONE, 2002).

Desta forma, o meu processo de criação de uma *Art Doll*, perpassa a construção de uma personagem. É criado, portanto, um conceito abstrato do que será a boneca, como um desenho mental. Neste, é focado a expressividade espontânea da modelação. Se o ato de modelar a boneca lhe dá a forma e a expressão, é na pintura da maquiagem e no figurino que se criam as múltiplas identidades da boneca. Das entrevistas realizadas nesta pesquisa em analogia com o meu processo de criação pessoal foi possível constatar o conceito de espontaneidade na construção artística. As bonecas ,então, suscitam um meio de campo entre a figuração da mimese, da cópia representativa e a espontaneidade do valor espiritual da obra, qualidade que reitera o estado onde o sujeito não se distancia de si, é a expressão sem a preocupação da regra racional. Ou seja, revelam a tentativa de representação do real na personificação de um objeto, mas ao mesmo tempo, com um parâmetro abstrato e fantasiado que acaba por transpor a boneca para a condição de objeto figurativo abstrato.

Essas representações são diretamente veiculadas a figura humana. Figuração esta, que entra em contestação na modernidade, refletindo assim na arte contemporânea. De acordo com Ortega y Gasset (2005), existe uma desumanização da arte no período atual e este fato torna a arte por vezes complexa e inacessível para o público. A arte para o autor é como um elo entre a vida social e o homem, e a arte contemporânea negando muitas vezes a relação direta de figurativismo faz com que o público tenha dificuldade de se auto reconhecer na própria arte, não sendo um reflexo de si. A relação de conexão e de significado que impacta o espectador nada tem a ver com ser ou não figurativa. Entretanto, a arte figurativa traz a tona a arte como reflexo, como reflexão, no exercício de empatia do outro representado.

A relação com a boneca é a relação de simulacro. O ser material, a figura humana. Portanto, essas bonecas em primeira instância passíveis de contemplação, por enxergar o outro congelado no tempo, passam por uma segunda instância de maneira a encontrar grande similaridade consigo mesmo. “Essas peças escultóricas convertem-se em um reflexo e imagem real do mundo contemporâneo” (FERNANDEZ, 2009, p.2), ao mesmo tempo que com o uso de diversos materiais e pinturas tornem possível a simulação da realidade, o artista coloca no contexto da obra, objetos, expressões e dimensões que caracterizam o contemporâneo.

A arte e o design são áreas que trabalham com a transversalidade em que diferentes disciplinas convergem para o mesmo campo. O estudo da modelagem tridimensional bem como o de materiais se faz fundamental para a sua concepção.

O uso de determinados materiais pode gerar diversas sensações e modificar completamente o caráter de um produto como sua propriedade visual, tátil – peso e textura – , sonora e olfativa, bem como características econômicas, como a alteração de custos modelando uma massa passiva, já que se pode considerar que a matéria impõe sua própria forma à forma.” (FOCILLON, 2001, p. 67).

A matéria é suporte ativo da representação. Faz-se fundamental a escolha da aplicação de determinados materiais para o aumento da eficiência da capacidade de

representação. Cabe ao designer-artista a eleição do material em sua escultura tridimensional que simule a realidade, considerando as condições de custo do material, bem como afinidades técnico-procedimentais e a capacidade deste material de satisfazer o propósito estético formal do artista. Para Salles (2004, p.73):

Não se pode tratar forma e conteúdo como entidades estanques. Se, por um lado, vê-se o conteúdo determinando ou falando através da forma, isto é, a forma como recipiente de conteúdo, não se pode negar que a forma é a própria essência do conteúdo. É a visão de forma como poesia feita de ação e não mero automatismo. Se o conteúdo determina a forma, esta, por sua vez, representa o conteúdo.

A boneca também é, por vezes, contextualizada. Ou seja, possui dioramas, possui um cenário. Cenário que engloba figurino ou o não figurino, objetos que entornam o corpo, e expressões corporais e faciais que reproduzem o ser contemporâneo. Ao se deparar com tal tipo de arte, o espectador de maneira quase inconsciente passa pelo conflito existencial de existência versus inexistência, realidade versus irrealidade, tudo versus nada, vida versus morte ao olhar para um objeto que simula a si mesmo.

Outra questão de reflexão para a construção de um projeto de um boneco é o estudo de seu figurino. Como um dos principais responsáveis pela constituição de identidade de um personagem, o figurino transmite as representações e signos dos indivíduos ali personificados. Em seu Dicionário de Moda, Marcos Sabino (2007) defende que figurino é:

[...] a indumentária utilizada por qualquer personagem em teatro, cinema, show ou televisão. Pode também ser aplicada para denominar o conjunto das roupas e acessórios especialmente criado ou composto para qualquer um desses eventos.

Arelados ao uso no teatro, cinema, televisão e por estes serem simulacros da vida real (RIBEIRO, 2011), interpreta-se que a representação de um boneco, por também ser um simulacro da vida real, mesmo que de maneira caricata, inclui tal termo. Desta maneira,

denomina-se figurino as roupas e acessórios do boneco como caracterização de seu personagem, considerando estes uma prótese de seus corpos imprescindíveis e modificáveis em sua concepção de seres inanimados.

Tais próteses complementam o personagem, trabalhando com o imaginário do receptor de modo a auxiliar na criação de sua própria narrativa, pois o figurino trata com “[...] uma forma de comunicação não verbal composta por elementos que funcionam como uma espécie de “vocabulário” cujo léxico é composto por cores, formas, tecidos, textura, volumes e modelagens como meio de expressão.” (LURIE, 1997). É a partir desta expressão que é possível aclarar seu contexto, dando forma a uma determinada época de modo a convergir para um campo histórico que, por conseguinte facilita a construção da narrativa.

Além do critério histórico, é existente a transmissão pelo figurino do status que este representa, sua idade, personalidade, visão de mundo e sua subjetividade interna dilatada para o exterior e para o mundo material. De acordo com Costa (2002), o figurino é a personificação de sua subjetividade, o seu contorno, a sua limitação é a partir do figurino que se compreende seu tempo histórico, e define as características do personagem. A escolha pelo não uso de figurino também revela um universo de significados, o corpo exposto, o corpo vulnerável, o corpo forte, o corpo sexual.

Por isto, tem-se a importância de cada elemento presente no objeto, por tratar com significados que geram no personagem seu caráter, bem como estabelecendo a priori a identificação, ou não, do receptor consumidor.

Para a questão de identidades, o figurino, ou o não uso dele, em um boneco trabalha como um símbolo comunicacional que se transcreve para além do eu, permeia o espaço de uma possível perspectiva sobre si. Baudrillard (2009) explica que a dinâmica relacional entre o homem e o objeto se dá também por meio do seu próprio reflexo sendo um espelho perfeito que não emite imagens reais e sim desejáveis. Portanto, o diálogo entre o ser inanimado (boneco) e o sujeito se dá de maneira completa onde existe a transferência de um para o outro. Ou seja, é fácil relacionar-se com este objeto, pois ele inclui em si, projeções de mim. São personagens que existem em mim.

Portanto, a constituição do organismo persona acontece de maneira híbrida com o uso de diferentes signos que o representam e que se modificam por meio do indivíduo que o observa. De acordo com Bueno (2013):

Persona, segundo a linha psicanalítica de Jung, é a máscara com a qual nos apresentamos ao mundo. E através dela nos relacionamos com os outros. A persona inclui papéis sociais, tipo de roupa e estilo de expressão pessoal.

Desta maneira, os bonecos desconstroem as máscaras humanas do cotidiano e se transcrevem em máscaras que solidificam a personalidade de quem com eles interage. Além das características fixas existentes no objeto, como personagem, permanece de maneira constante o significado que cada sujeito oferece a ele. E é neste sentido que acontece a projeção de si na boneca, o reflexo de sua subjetividade impulsionada a partir da identidade relacional com a boneca.

3.2 Dos suportes fixos aos mutáveis da identidade.

Por serem essa representação de si, o ato de fazer bonecas é sobretudo uma construção identitária que participa num jogo complexo de representações, ainda que de forma involuntária. Há a representação que a artista tem de si própria, o valor que a sociedade atribui a estes artefatos, mas também a representação que todos fazemos das funções que elas assumem no jogo social e interpessoal. É notória a semelhança entre a obra e seus autores. As identidades nas bonecas acontecem por meio das narrativas não verbais, mediante as formas, as cores, os figurinos, os elementos utilizados que simbolizam e representam um significado comunicacional. É por esta razão que as diferentes tipologias de bonecas limitam, sem serem estanques, as construções de narrativas verbais, pois seus

símbolos não verbais induzem uma leitura de modelos hipercodificados, com pouco esforço inferencial. Assim, a narrativa é guiada a partir do parâmetro estético da boneca. E são, em parte, uma projeção para as boneca, ou seja, agora partindo do outro como construtor da sua história.

Deste modo, a identidade é um elemento chave a partir do momento que é construído uma boneca que represente um personagem. Como se concebe a identidade? E como é construir uma identidade a partir de uma boneca?

Exploremos, antes de entrar na relação com as bonecas, o conceito de identidade. Epistemologicamente, a palavra identidade é originada pelo radical IDEM, que do latim refere-se ao mesmo, ao que é idêntico, ao que é igual. Ou seja, aquilo que mantém certa coerência dentro do indivíduo, que o diferencia do outro. O conceito identidade é complexo e de indagação se relaciona como uma autorreflexão do sujeito como ser individual.

O tema já seria suficientemente complexo se partisse da pergunta: Quem eu sou? E como resposta teríamos diversas identidades. Porém, o ser não é apenas resultado de seu universo individual, e sim também da cultura e da sociedade. Portanto, esse complexo de cultura, identidade e sociedade é trabalhado de forma mais intensiva na pós-modernidade, pois os valores mudaram e as questões de identidade se transformaram por consequência. Na modernidade, os valores sociais eram sólidos resultando em identidades sólidas. Hoje, os valores são efêmeros, líquidos, mutáveis, assim como são as identidades.

Sob este aspecto mutável da identidade, e, em uma perspectiva pós-estruturalista filosófica, entre-cruzamos com os estudos de Judith Butler (2002), que argumenta que a consciência que temos de corpo, se constrói performativamente. De acordo com Butler, esta consciência perpassa a identidade refletida nas questões de gênero, raça e etnia, que não são dados biológicos, mas construções performativas. Assim, sugere que a identidade acontece por um processo de iteração, em um processo de repetição regularizada que obriga seguir a norma. Portanto, os sujeitos não são estas repetições, mas elas o habitam e constituem sua condição temporal. (BUTLER, 2002, p.145).

Numa perspectiva mais social, consideramos dois autores que reconfiguraram o conceito de identidade social e cultural. O polonês Zygmunt Bauman e o filósofo jamaicano Stuart Hall. Zygmunt Bauman (2005) discorre sobre como todas as instâncias se encontram flutuantes e líquidas na pós-modernidade, diferente do que era na solidez identitária da modernidade, uma solidez de valores, de tradições, de sociedade. A mesma liquidez se encontra nos processos identitários. Bauman defende a dificuldade em definir identidades em uma sociedade em que há incertezas e transições das identidades sociais, culturais e sexuais. Aponta também a problemática de termos nos tornado cada vez mais seres individuais, focados apenas em si, e que as comunidades e o coletivo se desintegraram, mesmo em termos de valores. Esse desintegrar social, causa a angústia no indivíduo que tenta se encontrar, mas tende a se sentir sozinho no meio da multidão por não ter os estágios “eu – família – comunidade – ecossistema”; na ausência destes estágios, ele cai diretamente no “eu-ecossistema”, um universo gigante, no qual se perde facilmente. Bauman coloca a globalização como um dos principais pontos em que a identidade se encontra nesse nível múltiplo.

O impacto social e identitário da globalização reflete-se na consciência do local frente ao global. Possuímos várias identidades e nos definimos como sujeitos que por vezes possuem identidade mutuamente exclusivas. Para Stuart Hall, os sujeitos estão em um estado "fragmentado: composto não de uma única identidade, mas de várias, algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas" (HALL 2005, p.12). Nos deparamos com alguma informação midiática e logo a transformamos em um processo identitário, que o autor nomeia de identidade desqualificada. Ainda para Hall (2005, p. 75):

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens dos média e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas - desalojadas - de tempos, lugares e tradições específicos e parecem flutuar livremente.

Deste modo, fluímos entre identidade supérfluas. Porém, Hall aponta — a partir de uma perspectiva mais positiva sobre tal fenômeno — o que chama de hibridismo e sincretismo, que seria “a fusão entre diferentes tradições culturais” (Hall, 2005, p.91) e as considera “uma poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mais apropriadas à modernidade tardia do que às velhas e contestadas identidades do passado” (HALL, 2005, p.91).

Trazendo para a pesquisa outro autor que trabalha sobre a relação de identidade, Costa Ciampa é precursor dos estudos sobre identidade como categoria da Psicologia Social. Em seu texto *Identidades* (2004), começa pelo questionamento: Quem é você? Propondo ao leitor a reflexão, depois questiona se com essa resposta é possível que um outro o reconheça, se essa resposta supre uma verdade transparente sobre você, se não existem dúvidas, segredos, se a partir dela o outro sabe como você vai reagir e pensar sobre determinado assunto.

É difícil auto definir-se, mas geralmente quando alguém nos pergunta quem somos, respondemos com o nome. O nome é um substantivo que designa o ser, e esta é uma identidade nossa colocada pelo outro. O outro, neste caso, é a primeira instância social ao qual pertencemos, a família. A identidade se baseia na igualdade e na diferença. Desta forma, o nosso primeiro nome nos diferencia de nossos familiares e o nosso segundo nome nos iguala a eles (CIAMPA, 2004). E assim vai acontecendo a dinâmica da identidade: sou brasileira, me igualo aos demais brasileiros, porém não sou portuguesa, me diferencio dos mesmos. O conhecimento de si, portanto, revela também o conhecimento do outro, a noção de alteridade. A identidade sempre se revela sobre um fundo de diferenças.

Ciampa ainda defende que, para além dos substantivos, nos definimos pela ação. Ou seja, nós somos nossa prática, muito mais complexa do que apenas a identificação de substantivo. Ele ainda reitera a dimensão social da construção identitária, colocando o exemplo de ser filho. Essa é uma condição pré-determinada. Porém, quando um filho se torna pai, ou seja, a partir de uma ação, ele recria uma função social — para o filho ele simboliza o pai e para o seu pai ele ainda permanece filho. Deste modo, a identidade é

mudada conforme o outro com quem o ser interage. Argumenta que somos seres históricos e sociais, e que isso nos define também. Por isso, ser alguém implica ser em um contexto.

Regressando à pergunta: «Quem é você?» - pergunta que estrutura a nossa relação mais profunda com as bonecas - o autor defende que a resposta vem com a construção de uma narrativa que, por sua vez, possui um personagem.

Este personagem pode ser o protagonista da história contada pelo seu próprio olhar, num discurso direto, ou ele pode ser um narrador de um personagem. Mas é um personagem que construímos de nós mesmos a partir de um ambiente que o define. A narrativa, define-nos.

3.3 A narrativa enquanto autoficção.

A narrativa trata de um gênero literário bastante comum que permeia o contar uma história real ou fictícia, através do imaginário ou das próprias experiências vividas pelo narrador, sendo, portanto, [...] “monólogos ou diálogos, estórias verídicas ou literárias, textos orais ou escritos” (BROCKMEIER; HARRÉ, 2003, p.526). É inerente ao ser humano o ato de narrar, sendo assim Roland Barthes (2001, p. 103-104) afirma que:

[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida.

Sua característica multifacetada e a diversidade em sua variação, faz com que esteja presente em mitos, crônicas, romances, novelas, filmes, animações e assim por diante, justamente por se tratar de uma maneira verbal de representação (PUC-RIO, 2013). Ainda de acordo com PUC-Rio (2013, p.138):

Toda narrativa se estrutura sobre cinco elementos essenciais, sem os quais não pode existir. Sem os acontecimentos não se é possível contar uma estória. Quem vive os acontecimentos são as personagens, em tempos e espaços determinados. Por fim, é necessária a presença de um narrador — elemento fundamental à narrativa — uma vez que é ele que transmite a estória, fazendo a mediação entre esta e o ouvinte, leitor ou espectador.

O narrador pode assumir dois papéis distintos estando ou em primeira ou em terceira pessoa. Em primeira pessoa, participa de maneira ativa dos fatos se colocando como o personagem, ou seja, para a construção de uma narrativa vinculada a um boneco, o sujeito se transfere para tal objeto dando a ele a função de ator e intérprete de si mesmo. Já em terceira pessoa, o narrador ocupa o espaço como observador, distribui funções aos personagens e conta a estória através de uma visão externa aos fatos.

Deste modo, a arte de contar histórias converge para o campo do infinito que para Benjamin (1985), transmuta a esfera do vivido, materialmente encerrado para o campo da lembrança e da experiência que se torna sem limites, pois passa a atuar no imaginário do indivíduo.

Sendo, portanto, a faculdade de intercambiar experiências, a narrativa se solidifica ao entrar em contato com o outro, seu receptor. Mesmo que este seja o próprio sujeito, a narrativa se estabelece de maneira positiva, pelo fato de que ao exteriorizar os pensamentos para o campo linguístico, o indivíduo passa a conhecer melhor a si mesmo, revela sentimentos, angústias e verdades sobre a própria existência.

Por fim, a narrativa se relaciona com esta tese assumindo o papel de interação entre o boneco e o sujeito. Tal objeto atua, de maneira lúdica, como personagem do enredo desenvolvido pela própria estória criada ou experienciada através do indivíduo.

Na perspectiva sociológica temos múltiplas identidades, algumas impostas e outras construídas. Mas é enquanto narrativa que o processo criativo permite refletir, reconstruir as identidades e seus significado. A produção de uma *Art Doll* - na relação com identidades mais profundas - é simultaneamente a construção da narrativa. Para além da linguagem formal, recorre-se à autoficção como uma forma de compreender estas identidades.

A autoficção é um gênero literário que permeia os espaços habitados entre a autobiografia e a ficção. Apesar desta união ser quase que antagônica, vem como um novo tipo de escrita de si. É uma variante da autobiografia. Criado por Serge Doubrovsky (1977) como romance sobre si, o autor argumenta que diferentemente da autobiografia que é situada no tempo, na história a partir da realidade dos fatos, a autoficção pode ser fragmentada, um recorte do que tem significado narrativo. Atua como a multiplicidade das identidades pós-modernas. De acordo com Robin (1997, p. 16), ela busca:

[...] representar todos os outros que estão em mim, me transformar em outro, dar livre curso a todo processo de virar outro, virar seu próprio ser de ficção ou, mais exatamente, esforçar-se para experimentar no texto a ficção da identidade; tantas tentações fortes, quase a nosso alcance e que saem atualmente do domínio da ficção.

Roland Barthes (2004, p.64) também explora a escrita a partir do múltiplo, tal como a seguinte citação:

Um texto é feito de escrituras múltiplas, oriundas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar onde essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se disse até o presente, é o leitor.

Desta forma, os artistas contemporâneos que representam imagens do *self*, criam *alter egos* e desdobramentos de si. E ao mesmo tempo do outro, seu espectador. Ao trabalhar com o universo das *Art Dolls*, a ficção é um elemento presente por incitar o

imaginário. E ao mesmo tempo, ao criar uma narrativa de identidade surge um universo das realidades vividas por aquele indivíduo que a experiencia.

No sentido da construção múltiplas de alter egos é onde o artista e designer se converte enquanto pessoa distribuída, uma forma do artista de distribuir enquanto corpo social. As obras de artes podem ser vistas como pessoas, pois são uma das objetificações mais realizadas da agência humana. Então, encara-se as bonecas, como atores, como participantes da ação social.

Gell (1998) argumenta que os objetos não devem ser analisados apenas no seu caráter de decodificar sua representação, mas seu efeito. Neste sentido, uma boneca pode conter várias agências. Agências estas que interagem com o ser múltiplo, de quem fez em seu delírio poético, de quem compra, de quem interage, de quem faz a curadoria.

Ou seja, uma *Art Doll* verte nas pessoas distribuídas do artista/designer, mas ao mesmo tempo são o retrato de outras. Como elucida Gell (1998, p.103):

Porque como pessoas sociais, estamos presentes não apenas em nossos corpos singulares, mas em tudo ao nosso redor que testemunha nossa existência, nossos atributos e nossa agência.

As bonecas, na sua ambivalência, encerram também o diálogo entre mimésis e alteridade. Como refere Taussing (1993), a alteridade é, a cada instante, uma relação e não uma coisa em si mesmo.

CAPÍTULO IV. CONVERSAS CALADAS - O PROCESSO DE CRIAÇÃO

Sonhar acordado é tornar a interioridade oculta exposta a luz do visível. Os limites entre sujeito e objeto são indissociáveis, assim como sonho e realidade. Um sonho transforma e tem em si o poder mutacional da realidade. O domínio interno, do universo particular das profundezas do ser quando projetado no espaço externo, recria na luz da superfície objetos de desejo e ideia. Os sonhos manifestam a expressão em seu sentido mais amplo, na comunicação direta, sem rodeios, dos processos interiores.

É a criatividade de uma verdade. De acordo com Fred Botting (2000):

[...] sonhar real realiza uma evacuação do espaço de subjetividade que, sem mediação, deixa apenas o espaço do inconsciente como um local de projeção. [...] Sonhar real, ao apresentar imagens mentais no espaço real para o consumo de outros, ao revelar ou revelar interioridade oculta com intensidade vívida, substituem realidade e sonho, exterioridade e interioridade.

A plenitude do objeto o exorta, e é nesta condição que o objeto permite a realização da voz do inconsciente. É neste sonhar acordado que acontece o processo da construção das bonecas, que se expande por múltiplos suportes de criação. Da boneca enquanto conceito e forma, que se transforma na boneca enquanto escrita criativa.

A escrita entra então como uma possibilidade de construção criativa. Freud (1919), ao apresentar-nos a relação com a escrita criativa, nos traz o seguinte: “ao brincar toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma nova forma que lhe agrada”. Assim, recorro ao que intitulo de Conversas Calada, como uma possibilidade de reajustar o imaginário em algo pulsante. O objetivo deste método não é tirar o poder das bonecas enquanto objeto que existe, que emana, que em si é gerador de algo. O objetivo não é superestimar a linguagem na sua verbalização sobre a força de seu aspecto estético. O uso da Conversa Calada é uma forma de racionalidade que emana um outro tipo de produção criativa. A escultura da boneca é expandida para novos processos, em que o objeto gera um novo expelir de criação.

Ou seja, a partir de mim, existe o impulso enérgico da criação - em forma -, que gera um objeto independente, que em si transmite uma energia pulsante, que faz voltar em mim, a força para transformar e recriar a nova energia criativa.

Desta forma, apresentam-se aqui duas práticas. Uma que apresenta o impulso da criação em forma, que inclui a boneca enquanto objeto de arte e design na condição de processo até sua construção narrativa. A segunda, exemplificada diretamente a partir da narrativa e a expansão de seu território.

4.1 A criação em forma

Durante os anos envolvidos na criação desta tese, foram produzidas diversas *Art Dolls*, como demonstrado no Capítulo 1 deste documento em uma produção relativamente rápida a cumprir aos objetivos que a curto prazo que estas bonecas se propunham. Entretanto, um projeto específico estendeu-se durante os dois últimos anos deste doutoramento a partir da intenção de criar uma *Art Doll - Ball Jointed Doll*. DAGAN (1990) defende que a representação estática gera monólogo, e uma boneca articulada gera diálogo. Assim sendo, optou-se pela criação da boneca articulada, pela possibilidade expressiva e ao mesmo tempo por possibilitar uma maior interação enquanto dispositivo de projeção narrativa.

Um primeiro estudo sobre os sistemas articuláveis foi realizado e neste concluiu-se que geralmente as bonecas *Ball Jointed Doll* possuem um corpo composto em fragmentos divididos em um número de quinze à vinte e cinco partes, que unidos formam sua totalidade. É notório que quanto menos segmentos mais simples suas estruturas de articulação. Abaixo, um desenho simplificado de alguns possíveis fragmentos comuns em bonecas articuladas:

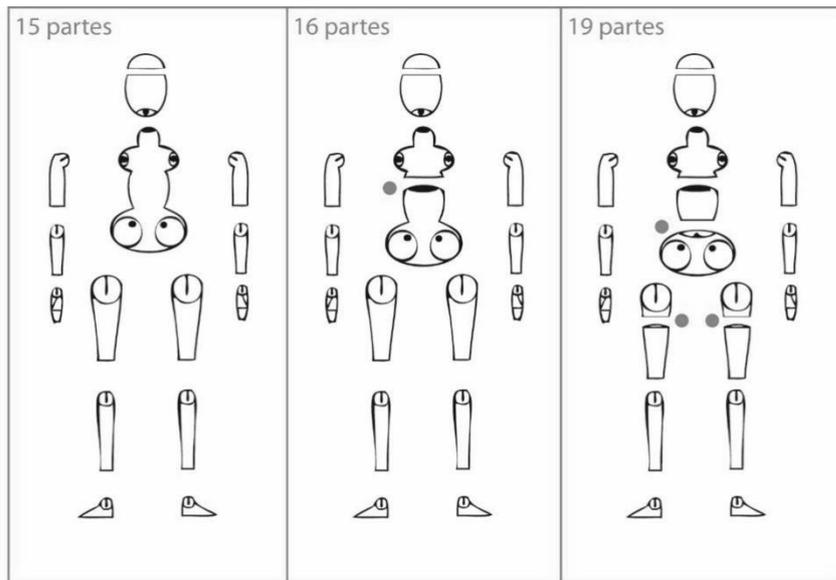


Imagem 52: Desenho Simplificado Articulações BJD 01
 Fonte: Arquivo pessoal, 2013

As articulações com vinte e três e vinte e cinco peças mostram-se com um nível maior de complexidade, pois estas possuem nas juntas dos joelhos e cotovelos esferas duplas que facilitam a movimentação e permitem a precisão de cada segmento singularmente.

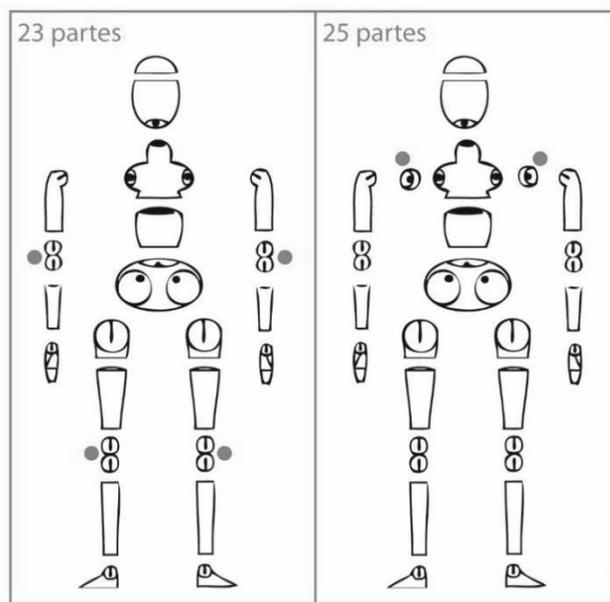


Imagem 53: Desenho Simplificado Articulações BJD 02
 Fonte: Arquivo pessoal, 2013

Nos pontos de maior importância para articulação tais como os ombros, os cotovelos, os punhos, as coxas, os joelhos e os tornozelos são empregados transversalmente pinos metálicos que auxiliam na junção das peças. Para a união das partes aqui mencionadas com o restante do corpo, emprega-se um princípio de tensionamento que ocorre por meio de elástico nos mais simples, e sistema de molas, nos mais complexos. O material da boneca influencia em sua tensão interna, desta maneira, para bonecas desenvolvidas em resina e plástico frequentemente usa-se o elástico, e para as bonecas criadas em porcelana opta-se pelo sistema de molas, pois este resiste a ruptura sob alta tensão e sob o atrito das bordas do corpo sem fadiga.

O elástico, ainda que seja um material usualmente empregado para este fim, com o decorrer do tempo desgasta, tornando o movimento de articulação frouxo. Responsável por conectar as partes em um todo, é comum que ao movimentar determinado membro, não somente este responda, mas também os que fazem vínculo com este.

O uso de molas permite o uso individual de articulações sem interferir nas demais. Para o sistema de molas, se utiliza as peças encaixadas em um gancho que se conecta com uma peça na forma de S, para assim unir as partes que por fim são presas através de um pino localizado nos pontos de articulação em sua estrutura.

A cabeça distingue-se pelo fato de ser o último componente a ser adicionado e tensionado. Esta, habitualmente, divide-se em duas partes que facilitam o ato de customizar para o usuário. Esta divisão que é iconicamente o “couro cabeludo” e a própria cabeça. É neste couro cabeludo que se adicionará o cabelo ou possibilitará a sua troca por meio de um ímã presente nas duas partes.

Tendo em síntese um estudo prévio do sistema de articulação, o processo é iniciado a partir da criação da escultura. Como foi possível evidenciar nas entrevistas, a ênfase é dada no rosto que vai relevar a sua expressão e causar empatia e afeto de quem com ela interage. Então, o primeiro ato é criar a escultura do rosto de uma boneca. Esta construção, muitas vezes partindo do que o artista-designer sente, gera na boneca uma expressividade que também é transmitida para quem com ela interage. A expressividade apresentada nesta face

é um simulacro de uma possível emoção, e vai relacionar a uma condição de afeto de tal objeto. O rosto é uma chave para a comunicação, uma comunicação silenciosa. De acordo com Chevalier e Gheerbrant (1994) “o rosto não é, portanto, para si mesmo, é para o outro”. Interage com o entorno, e é através do rosto e de sua expressão que demonstramos o eu despido, a expressão da emoção. Desta forma, emoção e sua caracterização como fator humanizante confere vida ao ser inanimado em que suas expressões faciais surgem como uma forma de exteriorizar emoções latentes. Assim, se torna possível a compreensão da essência do boneco através de sua estética, sendo uma possível válvula de empatia com o objeto.

O processo foi iniciado no final de 2017 e para a construção escultórica são preparadas as estruturas internas de suporte. Para o rosto, tal estrutura é desenvolvida a partir da folha de alumínio amassada em um formato similar ao pretendido. Isto é feito para gastar uma quantidade menor da massa de modelar, o que resulta em um objeto mais leve. Por ser uma estrutura metálica é possível de ir ao forno sem danificar a escultura. Portanto, o alumínio é muito utilizado para a construção interna dos rostos. Barateando também os custos de produção. Após esta primeira construção foi utilizada argila natural para modelagem da marca *Plus* de endurecimento ao ar, sobreposta a esta estrutura. Este é um material que possui uma plasticidade similar ao barro, mas é ligeiramente mais leve e não possui a necessidade de cozer, entretanto tem alta porosidade e pouca resistência.



Imagem 54: Processo Ninfas 01
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

Os rostos foram iniciados e não finalizados pois o processo foi interrompido devido a uma viagem para o Brasil. Apesar de ter protegido os rostos com pano húmido e com saco plástico, ao regressar a Portugal, os rostos haviam enrijecido. Com o intuito de não perder o trabalho até então realizado, optei por continuar o processo, sabendo da dificuldade que seria compo-los novamente. Por não ser barro, o regresso ao estado de massa passível de modelação a partir da água não foi possível. Para dar continuidade, foi necessário lixar as partes de subtração, assim como adicionar a massa a partir da união através do *Milliput*, uma massa epoxi de junção bi-componente.



Imagem 55: Processo Ninfas 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

Este foi um processo que demorou 3 meses para ser finalizado, mas resultou na criação de sete rostos com expressões distintas que transcrevem uma possível emoção sentida pela boneca e congelada pelo artista.



Imagem 56: Processo Ninfas 03
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

O estudo relacionado à emoção é vasto. Mas é possível pontuar alguns fundamentais como por exemplo, a teoria de Charlie Darwin que defende, a partir de uma base evolucionária, que as emoções se relacionam com o sistema nervoso e são remanescentes de antigos hábitos humanos, defendendo que as expressões faciais de emoções ocorrem como uma função comunicativa. De acordo com Rodrigues (2007), outro teórico popular nesta área é James Lange, este se baseia na abordagem fisiológica e a interpreta como a mudança do corpo através da percepção levando ao sentimento conhecido como emoção. Já Paul Ekman aponta, através de suas pesquisas, seis emoções básicas universais, também denominadas de puras, incluindo nestas: raiva, medo, repugnância, surpresa, felicidade e tristeza (RODRIGUES, 2007).

Damásio (1996) define as emoções como [...] “sendo um conjunto complexo de respostas químicas e neurais que se organizam de maneira a formar um padrão” (COSTA et.al, 2009, p. 40). Desta maneira, expressá-las auxilia na criação de situações benéficas para o próprio organismo. São biologicamente determinadas e impulsionadas através de dispositivos cerebrais que [...] “podem ser activados automaticamente com uma variação individual e com influência da cultura em que se insere cada indivíduo”. (COSTA et.al, 2009, p. 40). Ainda seguindo a mesma linha, Silvan Tomkins, inspirado em Ekman, desenvolveu um estudo com a população da Nova Guiné partindo do pressuposto que mesmo por seguir uma cultura isolada de influências midiáticas, ainda sim seria existente as expressões resultantes de emoções primárias, basicamente biológicas que estão inseridas nas mais diversas culturas. (COSTA et.al, 2009).

Com a evolução destes estudos desenvolveu-se um método a fim de medir as expressões faciais, o *Facial Action Coding System* (FACS), anexados a tríade: expressão de emoção, processos cognitivos e interação social. Tal método é responsável por uma descrição objetiva dos sinais faciais através de conhecimentos da anatomia do ser humano e principalmente de registros visuais em vídeos que demonstram a contração dos músculos faciais. Desta maneira, chega-se ao dado de definição de sessenta e seis unidades de ação (Action Units) relacionadas a cada movimento independente da face (COSTA et.al, 2009). Mesmo que, de acordo com Donato et al. (1999), existam duzentos e cinquenta mil tipos de expressões que podem ser produzidas pelo ser humano, apenas cem constituem símbolos passíveis de se distinguir. Este método é muito utilizado na animação, principalmente em *Stop Motion* para [...] “identificar as mudanças nas sequências das imagens da face”. (DONATO et al., 1999).

Como *habitus* do campo, as *Art Dolls* são bonecas expressivas, entretanto ,não é comum o uso de emoções claras. As emoções nas bonecas são criadas na etapa de modelagem da personagem. Assim, a partir das diferenças fisiológicas de expressões construídas, bem como a postura corporal é possível indicar uma emoção pretendida.

Na construção, as sete expressões não tiveram a intenção de representarem a universalidade apontada por Ekman. Entretanto, foram estudadas as formas tridimensionais para que fossem passíveis de reconhecimento. Portanto, as mudanças são sutis, mas como forma de herética, foram criadas bonecas com expressões intencionadas. Assim, a raiva, o desespero, a tristeza, a felicidade, a sexualidade, a paz e a neutralidade foram objetivos traçados para criação das múltiplas personalidades da boneca em expressão.



Imagem 57: Processo Ninfas 04
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

Junto com a concepção das cabeças, a construção do corpo. Tanto como o rosto, o corpo também tem um potencial expressivo e junto ao rosto reforça a personalidade e as características da boneca. Suas proporções, suas cicatrizes, magreza, gordura, sua postura, tudo irá induzir a determinada interpretação da identidade da boneca.

Assim, o primeiro passo parte da estrutura. O arame de alumínio recozido é utilizado pela sua capacidade de resistência mecânica, fazendo com que a liga não quebre facilmente. Tendo em conta a necessidade de possuírem corpo oco, foram criados por cima da estrutura metálica, uma estrutura simples de fita cola e papel filme. O papel filme atua como desmoldante, fazendo com que a massa de modelar não fique presa na estrutura criada.



Imagem 58: Processo Ninfas 05
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

A partir do suporte, foram modeladas as partes do corpo com a massa. Após enrijecer foi possível cortar com um bisturi a lateral de cada parte de modo a extrair o suporte. Desta forma, as partes ficaram divididas em dois e novamente unidas com o uso de mais massa de modelar.



Imagem 59: Processo Ninfas 06
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

O corpo foi dividido em 21 partes , como demonstra abaixo. Assim após ter cada peça oca, foram modeladas as peças finais a fim de aprimorar os detalhes da mesma, bem como aperfeiçoar seus encaixes nas articulações.



Imagem 60: Processo Ninfas 07
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

As mãos e os pés não têm a necessidade de serem ocos, por isso faz-se a escultura diretamente no material de maneira maciça. Cada peça foi polida separadamente utilizando diferentes gramaturas de lixas e para seus encaixes de articulação, assim como para possíveis imperfeições, novamente utilizou-se o *milliput*.



Imagem 61: Processo Ninfas 08
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

Com cada peça pronta, pela mistura de materiais diferentes, e pela massa escolhida ser porosa, fez-se necessária a utilização de goma laca para impermeabilizar as peças antes de fazer os moldes.



Imagem 62: Processo Ninfas 09

Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

Para a criação dos moldes, foram utilizados 40 quilos de barro, com o objetivo de criar uma cama lisa para posicionar as peças. Depois foram feitas tiras de 6 centímetros de espessura posicionadas rentes as peças e a cama de barro.



Imagem 63: Processo Ninfas 10
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018



Imagem 64: Processo Ninfas 11
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

Por ser um processo lento de construção, foi fundamental ter cuidado para que o barro não endurecesse. Assim, foram colocados panos húmidos diariamente para não ressecar o barro antes de tirar os moldes. A construção de uma cama bem vedada é necessária para que se torne possível verter o material escolhido sem escoamento.



Imagem 65: Processo Ninfas 12
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

Para os moldes bipartidos fez-se a escolha do uso de silicone. Desta forma, foi desenvolvido uma primeira película de 0,5 centímetros. Para que existisse sustento ao sacar os modelos finais, na continuidade das películas, fez-se um contra molde de gesso para dar apoio e encaixe. Ao silicone foi adicionado tixotropico, a fim de deixar o produto mais denso para pincelar cada película, dando mais controle e precisão ao ato. Conforme foram catalizando, os silicones foram sendo reaproveitados e picotados, sendo adicionados novamente ao silicone ainda não catalizado. Este reaproveitamento foi usado a partir de sua segunda camada e a parte final dos moldes de silicone tiveram de 1 centímetro a 3 centímetros, sendo 12 quilos na totalidade dos moldes.



Imagem 66: Processo Ninfas 13
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019



Imagem 67: Processo Ninfas 14
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Para o contra molde de gesso foram utilizados 35 quilos. Nestes foram criados pequenos buracos para servirem de encaixe macho e fêmea no molde bipartido.



Imagem 68: Processo Ninfas 15
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Com os moldes prontos, utilizou-se a Resina de Poliuretano (PU) para a obtenção de peças finais rígidas. Esta resina é um material resistente, leve e de catalização rápida. Por ser bi-composto líquido, se faz necessário o uso de uma balança para sua mistura. Pela velocidade do tempo de secagem - geralmente em torno de 5 minutos de trabalho até sua catalização - é possível verter a resina de poliuretano em cada molde, e realizar um processo de rotomoldagem manual para que se obtenha peças ocas.

Apesar da rapidez da resina de poliuretano em enrijecer, o processo de rotomoldagem manual é lento pois cada molde pesa em média 3 quilos e existe a necessidade de movimento constante e repetitivo.



Imagem 69: Processo Ninfas 16
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019



Imagem 70: Processo Ninfas 17
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Desta forma, foi criada uma produção seriada de tiragem das peças finais em resina de poliuretano. Por ser uma roto-moldagem manual, cada peça possui um peso e espessura diferentes, apesar de similares entre si. Para a união das partes, fez-se o processo de *stringing* utilizando fios de elástico. Um fio engloba a extremidades superiores : Dorso, braços e mãos. Da cabeça saem dois fios unidos que tencionam o lado direito do corpo e o lado esquerdo respectivamente, estes são tencionados até ficarem presos aos pés da boneca.



Imagem 71: Processo Ninfas 18
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019



Imagem 72: Processo Ninfas 19
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Pelas bonecas serem grandes, o espaço de armazenamento das mesmas foi em um espaço externo fazendo com que estivessem em contacto com o sol. Desta forma, ao retomar o trabalho, as bonecas estavam amareladas pela exposição solar.



Imagem 73: Processo Ninfas 20
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Contudo, foi possível retornar ao pigmento inicial a partir de uma primeira pintura com o primer branco e a seguir com tinta spray acrílica. Desta forma, as pinturas foram iniciadas criando três tons de base acrílica. A primeira em um tom rosado para a pele, depois um tom mais claro para o processo de iluminação - *high light* - e um mais escuro para as sombras. A técnica foi pinceladas de tinta seca.



Imagem 74: Processo Ninfas 21
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Para o acabamento da pintura, foram triturados giz pastel em pó fino e com pincel foi aplicado no corpo e no rosto das bonecas. Este processo serve para criação da maquiagem e ênfase nas sombras e cores da boneca. Após, a superfície foi coberta com spray fixador e com *Mr. Super Clear Matte*, um verniz japonês transparente e fosco. Os olhos foram pintados com tinta aquarela, e delineados com caneta permanente.



Imagem 75: Processo Ninfas 22
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019



Imagem 76: Processo Ninfas 23
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Paralelamente ao desenvolvimento da pintura foi criada a estrutura de suporte final das bonecas, a fim de dispor as mesmas em forma de diorama. Portanto, a partir de pedaços grandes de madeira cortados em octógono foi criado o dispositivo giratório em que o próprio sustendo da base serve de caixa para armazenar as peças matrizes. Depois da estrutura estar finalizada, foi pintada de tinta spray grafite para neutralizar a cor e dar destaque as bonecas na composição. Esta estrutura foi criada intencionalmente para permitir uma disposição cíclica das bonecas em cima, e ao mesmo tempo, da sua matriz em baixo. Ou seja, a própria matriz é o suporte literal da obra.



Imagem 77: Diorama
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Os cabelos foram criados a partir de lã e cada fio foi costurado em uma tira de tecido. Assim, estas foram colocadas em camadas diretamente na cabeça das bonecas. Para que o tecido não ficasse aparente, alguns pedaços de fio solto foram aplicados diretamente com cola quente. Depois os cílios foram cortados, pintados e colados em cada olho. Por fim, as bonecas foram posicionadas no diorama, em posições diferentes conferindo-lhes maior expressividade.



Imagem 78: Processo Ninfas 24
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020



Imagem 79: Processo Ninfas 25
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020

Em síntese, abaixo, um gráfico de descrição do processo técnico envolvido na construção deste projeto.

PROCESSO TÉCNICO
ART DOLLS

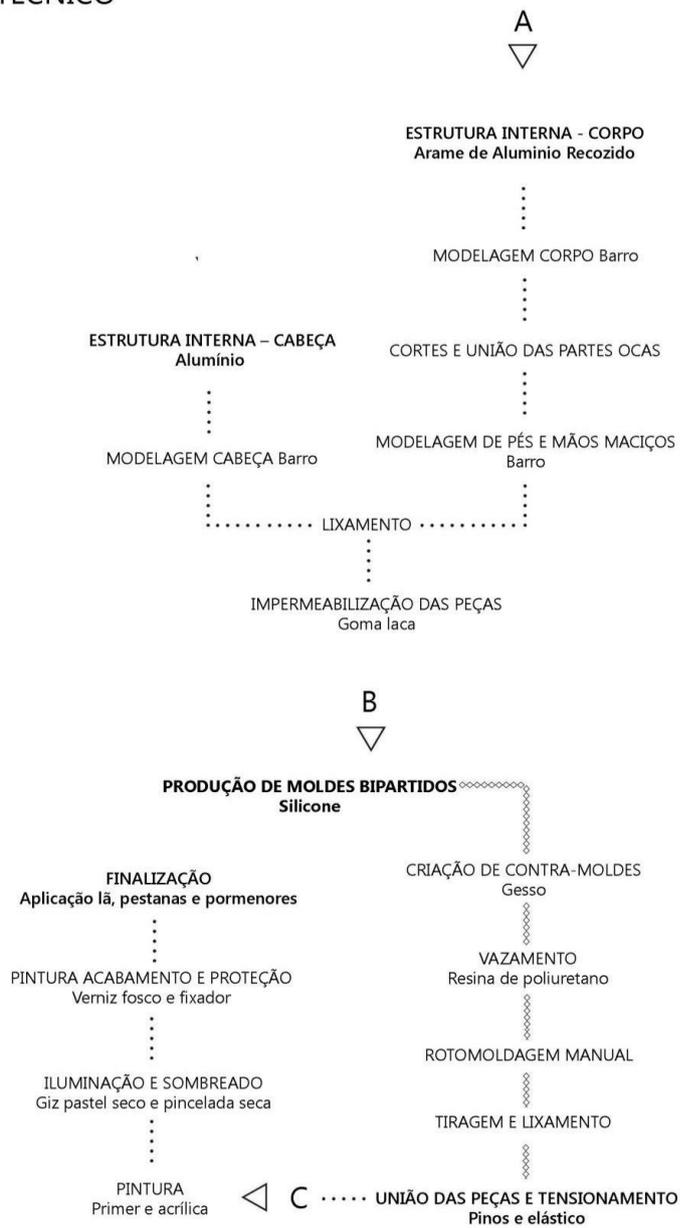


Imagem 80: Processo Técnico
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020

4.2 A criação informa

Depois da criação destas *Art Dolls*, na sua construção enquanto forma, a partir de um processo de quase dois anos de desenvolvimento, as bonecas agora informam. Elas tornam-se objeto que comunica. E, por meio desta primeira comunicação é que seu conceito surge enquanto micro-narrativa.

A micro-narrativa consiste na primeira Conversa Calada, ou seja, é uma primeira verbalização da ideia que já está materialmente transcrita em um conceito mais visceral. Assim, ela se estabelece enquanto sinopse, enquanto um resumo de uma história que privilegia um estudo mais conceitual e elucida o tema abordado em questão. É um desenvolvimento reduzido que facilita o entendimento sobre os aspectos centrais da história. Mas, principalmente é uma ferramenta que estimula o interesse de quem cria, por continuar ou não com um desenvolvimento narrativo mais aprofundado.

A condição de afeto com este artefato se faz presente, pois apesar da criação de diversas bonecas, apenas para algumas delas são selecionadas para seu desenvolvimento a posteriori. E, vinculadas com a escolha do potencial narrativo, fazem com que as micro-narrativas possam ser desenvolvidas para o segundo processo de Conversas Caladas.

Conversas Caladas é um ato performático. É um corpo a disposição, a serviço do inconsciente. Parte de uma escuta atenta a sensibilidade de si e do universo.

Em um dia, limpo a casa com sal grosso e lavanda, entro em estado meditativo, acendo velas. Em outro, a casa está do avesso. Roupas por todos os lados, bisnagas de tintas abertas, resto de comida nas panelas. Eu vivo entre estes dois polos, de calma e de caos. Mentiria se falasse que só o estado meditativo me traria inspiração. É nestes dois polos que a conversa acontece. Um de maneira mais calma, com mais paciência, e o outro acelerado e inquieto. Um me leva a uma reflexão em tranquilidade conectada a nível de conscientização e racionalidade e o outro me leva a ação, ao despejo. Não tem tanta racionalidade e reflexão, mas tem um guia. É um espectro que pulsa até quase uma agressividade.

Apesar de polos aparentemente distintos eles partem da abertura ao que o objeto pode trazer e circundam a mesma esfera, pois afinal uma é projeção e outra é ação.

Mas o ato performativo na predisposição a escuta existe em ambos os momentos. E as informações me veem de maneira bastante clara na mente. As conversas caladas não são um diálogo coeso, em perguntas e respostas sem a projeção da voz. Elas são informações que surgem quando se está aberto para isto. Por isto que considero um ato performativo, não se baseia em regras de conduta: faça isto e aquilo. É acreditar que dali se pode ter inspiração, e é neste caso que se torna um objeto que potencializa a criação.

A relação de proximidade com algumas bonecas é que fazem possível acontecer a Conversa Calada. Desta forma, apresenta-se aqui duas historias a partir da conversa calada. A primeira dando continuidade ao processo de criação escultórica, sendo apresentado enquanto objeto artístico em contexto expositivo, equacionado a partir de uma performance monólogo de leitura de texto. O segundo releva outras possibilidades de extensões de uma autoficção em um roteiro criado a partir de uma *Art Doll* que se revela em projeto de um filme curta-metragem de animação em *Stop Motion*.

4.2.1 Primeira autoficção: As verdadeiras faces de uma ninfa.



Imagem 81: As Verdadeiras Faces de uma Ninfa 01
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020

As sete bonecas intituladas “As verdadeiras faces de uma ninfa,” foram as bonecas mais complexas que criei até hoje. Tanto pela extensão de um processo de quase três anos de trabalho quanto pelos seus tamanhos - média de 70 centímetros cada -. Elas representam uma contestação sobre o característica de ataraxia do campo. Ou seja, as *Art Dolls*, geralmente são representadas com ausência de inquietude e de preocupação, possuem uma tranquilidade de ânimo. Desta forma, duas delas apresentam tal fenômeno, uma simbolizando certa tranquilidade e outra certa neutralidade, e as demais representam sua inquietude, simbolizando expressões como a raiva, a tristeza, o desespero, a sexualidade e a alegria.



Imagem 82: As Verdadeiras Faces de uma Ninfa 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020

Estas são bonecas que representam o feminino em expressão. As ninfas na mitologia grega são figuras de divindades que habitam a natureza e se personificam enquanto seus elementos, se compõe enquanto espírito femininos de ligação com a natureza. Elas são o desejo transposto em imagem do feminino, natureza em figuração. Suas representações imagéticas apresentam um estado de beleza e sexualidade. Sugerem um estado de personificação com mulheres leves e delicadas e representam a juventude, a fertilidade e ao mesmo tempo ,de impulso selvagem.

A Conversa Calada surge enquanto micro-narrativa a partir do nascimento de ninfas e sua respectiva repressão social e familiar. A partir de seus corpos hipersexualizados, finalmente suas reações. Estas reações são congeladas enquanto expressão no rosto das *Art Doll* criadas. Portanto, foi criada uma micro-narrativa transposta posteriormente por o desenvolvimento de um conto (Anexo IV.A)

Micro-narrativa: Em uma pequena cidade cinzenta no interior da Rússia, nasceram sete meninas. Galina, uma vizinha detenta de poderes sobrenaturais as presenteia, transformando-as em ninfas e dando cores aos seus cabelos. A cidade fascinada pelas meninas as vê com perversão. O pai, a fim de protegê-las, aprisiona-as. Um grito calado surge das ninfas, e elas se congelam na reação de resposta a uma sociedade predadora.

Junto ao conto uma breve análise do mesmo. As bonecas, portanto se apresentam enquanto imagem, enquanto extimidade. Estas, se estenderá para um espaço expositivo, e o seu conto se apresentará por meio de sua leitura. Esta autoficção perpassa um outro suporte, a narrativa oral, que se estabelece em um ato performático.

4.2.2 Segunda autoficção: Pietra



Imagem 83: *Art Doll - Pierre e Pietra 01*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2013

A Pietra é a boneca com quem tenho mais facilidade de conversar. Das bonecas presentes na minha vida, ela é a criação mais antiga. Personagem da qual tenho bastante intimidade e confiança. Ela migrou comigo para Portugal em 2015 e suas histórias foram reconstruídas ao chegar no velho continente. Desta forma, irei-vos apresentar sua micro-narrativa, a sua chegada ao mundo, a temática que ela suscita, a sua apresentação gráfica enquanto projeto, a extensão do projeto, o roteiro (Anexo IV. B.), a caracterização dos personagens que foram criados para interagirem com ela.

Micro-narrativa: Imigrante esquelético, Pierre vive a angústia de suas faces dicotômicas até encontrar-se com Pietra, sua face antagônica, seu eu amado. No abraço e no sufoco de uma vizinhança classicamente portuguesa, este drama travestido de comédia, perpassa devaneios de censura social e de amor pela sua alma considerada imoral.

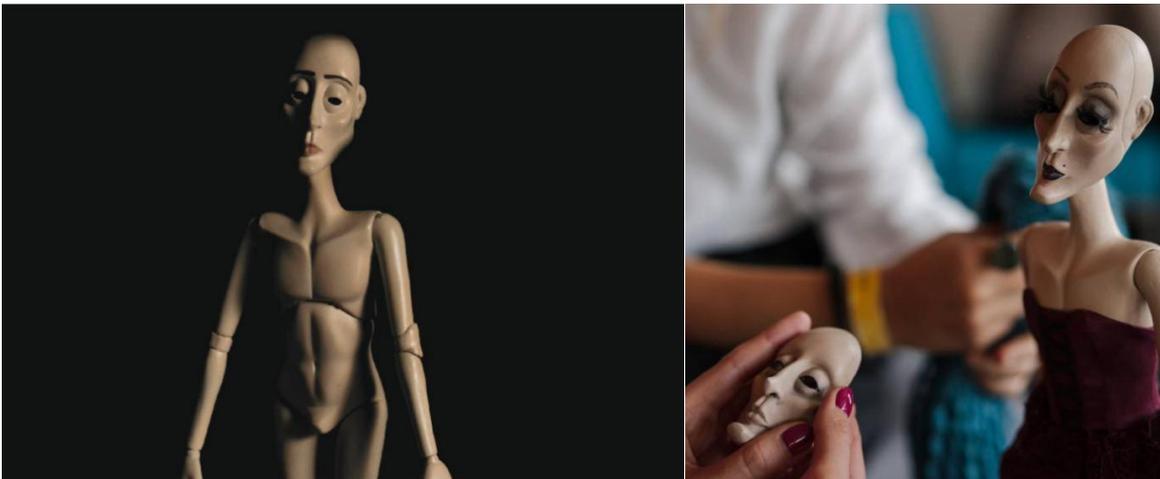


Imagem 84: *Art Doll* - Pierre e Pietra 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2018

Como suporte ativo de comunicação da história criada da conversa com Pietra e como uma possível extensão criativa de uma *Art Doll*, surge este projeto de animação em *Stop Motion* a fim de incluir a discussão de gênero, identidade e imigração sob uma perspectiva relativamente positiva e poética. A Pietra surgiu de algo que chamou minha atenção quando dei aulas durante a noite em uma escola no centro da cidade de Florianópolis, Estado de Santa Catarina, Brasil. Ao voltar para casa a pé escolhia o caminho de maior circulação de

pessoas (no caso, as ruas de prostituição). Na rotina passei a reconhecer os rostos das mulheres que, tanto quando eu, estavam a trabalhar. Um tipo de aliança silenciosa começou a existir, e eu me sentia segura na presença delas. A grande maioria destas prostitutas eram transexuais e era comum um tipo específico de aproximação que beirava um interesse sexual manifestado em ódio. Este olhar de alguns homens de desejo e, arbitrariamente, exteriorizado com violência, era constante na vida delas. Na altura não me posicionei e, infelizmente, nada fiz sobre os abusos que presenciei como espectadora. Entretanto, como escultora criei, a partir de alguns traços destas mulheres, a *Art Doll* Pietra. Quando me mudei para Portugal, a boneca veio comigo.

Os transgêneros são vítimas de discriminação, abuso sexual e psicológico, tortura e assassinato. A Transgender Europe (TGEU) elucida que 75% já sofreram algum tipo de abuso e 50% já pensaram em suicídio. Somente em 2008 que começaram a rastrear assassinatos trans no mundo, e desde então foram quase três mil assassinatos impulsionados pelo ódio. A Antra (Associação Nacional Brasileira de Travestis e Transexuais) afirma que as expectativas de vida destas pessoas são de 35 anos e que a cada 48 horas morre um transgênero (ANTRA, 2018). Se os dados contemporâneos chocam sobre estas questões, como seria a sociedade em tempos de maior opressão? Esta animação ficcional posiciona o personagem em uma época anterior a revolução dos cravos, 1968. Época esta que em Portugal a homossexualidade era delito e medidas de segurança eram aplicadas, como o internamento em manicômio criminal. As questões de gênero não eram debatidas e eram consideradas doença mental, psicopatia e perversão. Entretanto, ao redor do mundo começam existir reações: em 1969 acontece Revolta de Stonewall nos Estados Unidos, e em 1974 o Movimento de Acção dos Homossexuais Revolucionários (MAHR) surge em Portugal, que somente descriminaliza a homossexualidade em 1982. Esta é uma ficção que elucida sutilmente o início de uma maior abertura. E transcreve-se em uma perspectiva positiva ao seu entorno, pois a realidade não permitiria sequer sua existência. Portanto, um diálogo sobre tolerância, coexistência e respeito é necessário nos tempos de ontem e nos tempos de hoje, e a animação pode mostrar de maneira sensível um assunto bastante complexo.

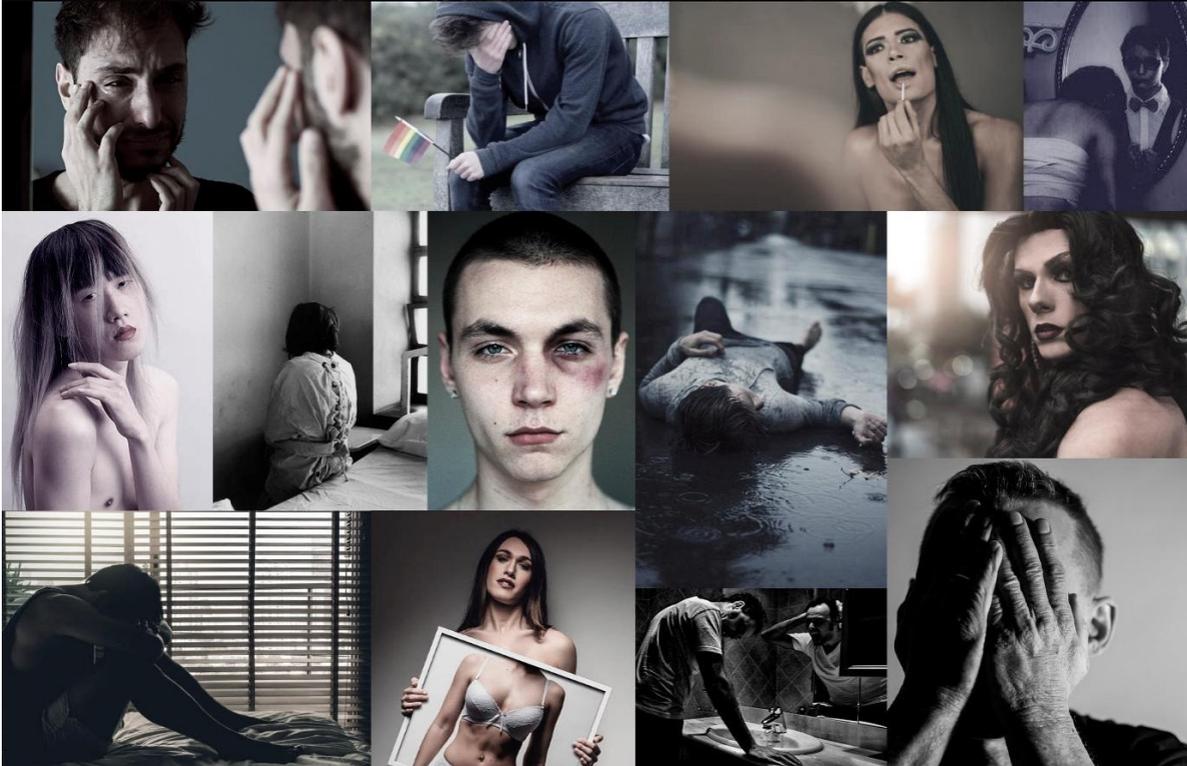


Imagem 85: *Art Doll - Pierre e Pietra 03*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2013



Imagem 96: *Art Doll - Pierre e Pietra 04*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2013

O *Stop Motion* entra como a possibilidade artística de extensão da produção de uma *Art Doll*, e seu pluralismo de linguagens coexistentes dá vida a um universo de fantasias, de magia, de nostalgia, em que a subjetividade é instigada. Escultura, pintura, fotografia, animação são algumas das práticas e técnicas coexistentes em tal processo. Considerada a precursora do cinema, é uma animação construída por fotografias quadro a quadro, em que o animador movimenta sutilmente a posição do objeto em cada frame a partir de um gigantesco mundo em pequena escala. Desta maneira, com uma média de vinte e quatro frames por segundo, tem-se a percepção de um movimento dinâmico, resultando na animação (PRIEBE, 2007). Esta quantidade por segundo pode variar, mas de acordo com Molleta (2014) é a partir de doze quadros que o cérebro não reconhece a mudança sequencial de imagens e existe a percepção de um movimento claro e contínuo.

Pela possibilidade de serem articuladas, como o caso das *Ball Jointed Dolls*, as *Art Dolls* se estendem como possibilidade criativa para o *Stop Motion*. Sendo assim, é possível observar de criações mais amadoras até filmes profissionais que buscam este tipo de boneca em sua apresentação. Esta dinâmica se apresenta em casos como a artista Christine Polis, que transita entre a criação de *Art Dolls* e a criação de personagens para *Stop Motion*. e, como a russa Pasha Setrova que começou a criar suas bonecas para a realizadora mexicana Karla Castañeda.

Nos filmes profissionais, pela necessidade de precisão do movimento, as *Ball Jointed Dolls*, podem ser limitadas em seus sistema de articulação. Desta forma usualmente empregam-se as *Ball-and-Socket Armature*, em português nomeado de Armaduras de Articulações Esféricas, pois estas possuem um maior controle sobre a ação do personagem, resultando em um movimento mais fino e preciso (SHAW, 2004).

Assim, para um melhor resultado, é possível substituir o sistema interno de elástico por um sistema interno de articulação *Ball-and-Socket Armature*, fazendo a união das duas técnicas e mantendo a estética da *Art Doll*.

A personagem Pietra é uma boneca conceito, ou seja, ela é uma referência, uma matriz para a construção futura de uma personagem para um filme em *Stop Motion*. Para a

realização de uma animação com esta técnica, existe a necessidade da boneca ter um tamanho reduzido. Desta forma, ao reduzir o tamanho de Pietra, se reduz a escala do cenário. Isto, facilita, conseqüentemente, na produção pois diminui a quantidade de custos de materiais e espaço do set. Além disto, pretende-se empregar o sistema *Ball-and-Socket Armature* em seu corpo, mas mantendo a característica de suas articulações aparentes. Já para o rosto, mantêm-se similar a boneca original, com o modelo final em resina para assim fazer os encaixes de cada expressão por meio de imã.



Imagem 87: *Art Doll - Pierre e Pietra 05*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2013

A decisão sob o espectro positivo do enredo para além da trágica realidade incidu a partir da apresentação pública do projeto na Rosa Imunda (espaço que acolhe a discussão de gênero) vinculada as Marionetas Vadias (grupo de encontro de profissionais das marionetas) no Porto (Anexo V). Além de ter sido este um espaço de debate sobre o tema principal da narrativa criada,, o contato com um dos representantes da associação LGBTI *It Gets Better Portugal* elucidou a importância do desenvolvimento de histórias em que existam “um final feliz”. Na visão desta associação, o comum é termos uma visão negativa e trágica sobre o ser transsexual e existe uma necessidade de projetos que, para além de demonstrarem a realidade por vezes cruel demonstrem também o sucesso e a força destas pessoas.

O projeto foi selecionado para a competição de *Pitching do Animarkt 2018* - entre quinze projetos de amplitude internacional e ganhou o prêmio de segundo lugar, que consiste em 40.000 PLN para ser usado em uma parte da produção no *Studio Animacji Ceta* em Lodz (estúdio da longametrage *Loving Vicent* de Dorota Kobiela). A Pietra fez parte da exposição Reflexos do Inconsciente na galeria Quadrasoltas em Miguel Bombarda – Porto e da exposição competitiva Mar Marionetas de Espinho. Portanto, ela passou por muitos olhares críticos também, além do ato da conversas caladas, introspectivo e pessoal. Em 2019 o projeto foi selecionado para o *Pitching no Animasyros* na Grécia. Em ambos os *Pitchings* existiu consultoria criativa e *feedbacks* do crítico belga Wim Vanacker, da jornalista Nancy Denney-Phelps (anexo V), do cineasta Barry Purves e do animador Tim Allen foram fundamentais para uma evolução até a composição final do guião (Anexo IV.B.).

Com o desenvolvimento do guião, foram criados conceitos gráficos, para que se tornasse possível compreender a estética pretendida do filme. Desta forma, com a intenção da Pietra de si relacionar com seu entorno, foram criados outros personagens em desenho digital. Para compreender estes novos sujeitos da história, foram criadas micro-narrativas que revelam suas características psicológicas.

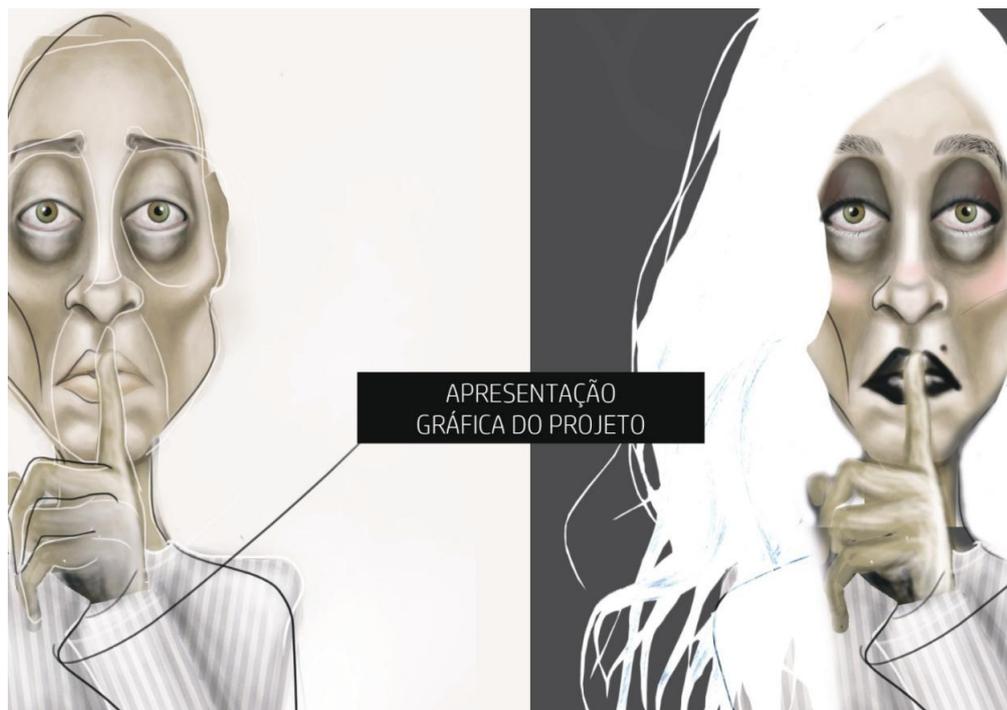


Imagem 88: Apresentação gráfica 01
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019



Imagem 89: Micro-narrativas e Personagens 01
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019



PERSONAGEM 2 MARIA TERESA LEONOR DAS FLORES

De estatura baixa e formas esféricas, a velha portuguesa Maria Teresa Leonor das Flores é uma personagem viúva de cabelos brancos, com bochechas salientes e pequenos olhos redondos. Está sempre com seus óculos, sua bengala e sua clássica vestimenta. Aborrecida, reclama de tudo e fala o que pensa. Este comportamento esconde a ingenuidade de seu âmago e camufla o fato de sentir-se sozinha. Durante o enredo, a personagem cria um vínculo de amizade com Pietra. Apesar de inicialmente existir um julgamento não intencional de Dona Teresa, ela vai aprendendo a dissolver estes preconceitos e de maneira gradual vai aceitando o que sua geração não consegue compreender. Este primeiro contato positivo acontece quando a personagem percebe que Pietra está a ensiná-la e a modernizá-la. Em um período que 39% das mulheres eram analfabetas, o ato de lhe ensinar a ler e escrever tem um grande peso neste vínculo e, Leonor, passa a respeitá-la enquanto mulher. Ao perceber que Pietra é vítima de abuso, posiciona-se imediatamente, demonstrando um outro lado da perspectiva da personagem. Ela esteve constantemente metendo-se onde não era chamada, entrando na casa de Pietra sem autorização, dando suas opiniões. Na cena que ela percebe algo errado, ela não muda seu comportamento, continua metida, mas demonstra seu grande caráter.



PERSONAGEM 3 FAUSTO JOAQUIM PEREIRA

Dono da tasca, Fausto Joaquim Pereira é um homem de meia idade, de poucos cabelos e de barriga saliente. Trabalhador árduo e dedicado, só quer trabalhar em paz e que não lhe fodam a cabeça. De poucas palavras e de mãos calejadas, acorda cedo e vai para labuta em sua tasca, que de lá só sai pela madrugada. Não tem família, gosta de sentir-se produtivo, mas faz as coisas no seu ritmo. Ao conhecer Pietra, recusa-se a interagir diretamente com ela. Entretanto, cria um sentimento de empatia, ao ver Pierre tão desamparado, anseia por encontrar com Pietra novamente – apesar da estranheza que ela lhe causa -. Em um ato genuíno, a fim de reanimá-la, faz ela lembrar-se de quem é.

Imagem 90: Micro-narrativas e Personagens 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

PERSONAGEM 4

ALBANO ROBERTO NUNES

Albano é um homem alto, elegante, de cavanhaque castanho avermelhado. Tem uma postura direta e sabe o que quer, é persuasivo no contato com Pietra. Ébrio, culto, de voz rouca, esconde em seus tristes olhos claros um lumiar da falta de esperança de sua alma. Intolerante e agressivo, ele não aceita a si mesmo. Albano tem mulher e família, mas é homossexual. Nega isto nele de maneira tão profunda que nem aceita a si, nem a Pietra. Apesar de declamar as canções de Antônio Botto para Pietra, ele quer mudá-la, quer agredi-la, tudo por não suportar o que enxerga de si mesmo. Faz a sentir-se insegura para que ele não se sinta, mas ao mesmo tempo tem o poder da manipulação e consegue colocar Pietra em submissão. Albano é um personagem abusivo, entretanto convincentemente perspicaz.



Imagem 91: Micro-narrativas e Personagens 03
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Os cenários também assumem uma grande importância estética na composição do filme, assim, foram criados painéis semânticos dos três locais frequentados pelos personagens: a casa de Pietra, a tasca de Fausto e as faixadas da vizinhança. Neste sentido, os cenários se assemelham aos dioramas, pois são o posicionar dos bonecos em um contexto intencionado.



Imagem 92: Apresentação gráfica 02
 Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

Pietra é uma animação em *Stop Motion* que transita pela animação 2D em momentos de delírios e lembranças. Tal diferenciação entre técnicas tem como objetivo trazer impacto e dar dinamicidade ao espectador. Nos delírios, os personagens serão mais caricatos tendendo ao humor. E nas lembranças, por serem violentas, os traços serão semelhantes, porém seguindo uma aparência mais séria e naturalista. As cenas que incidem sob a memória de Pietra remetem ao seu trágico passado.

Nas cenas de delírio, como no ato de vaidade, Maria Teresa Leonor das Flores de facto muda sua configuração estética enquanto vai mudando de óculos. Para cada óculos, uma nova personagem entra em cena até deparar-se novamente consigo mesma e voltar a ser figura de *Stop Motion*. Esta é uma transição somente possível no universo da animação.

Já a cena da pasta medicinal Couto pretende fazer uma alusão ao trabalho de Sylvain Chomet que, em “As bicicletas de Belleville”, evoca Josephine Baker de maneira tão caricata quanto animalesca. Desta forma, tal comercial é uma referência do espaço habitado pelo negro nas fronteiras entre racismo e inclusão. A intenção não é dar um juízo de valor moral para esta cena, e sim, apresentá-la de maneira ambígua para que o espectador defina os limites de sua própria fronteira.

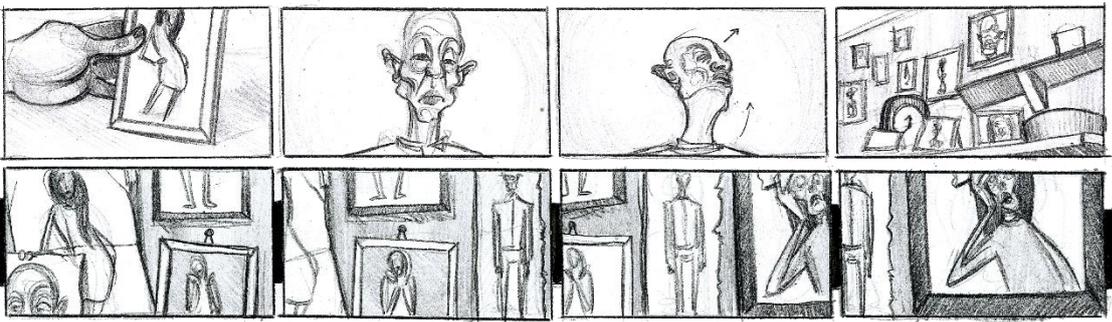
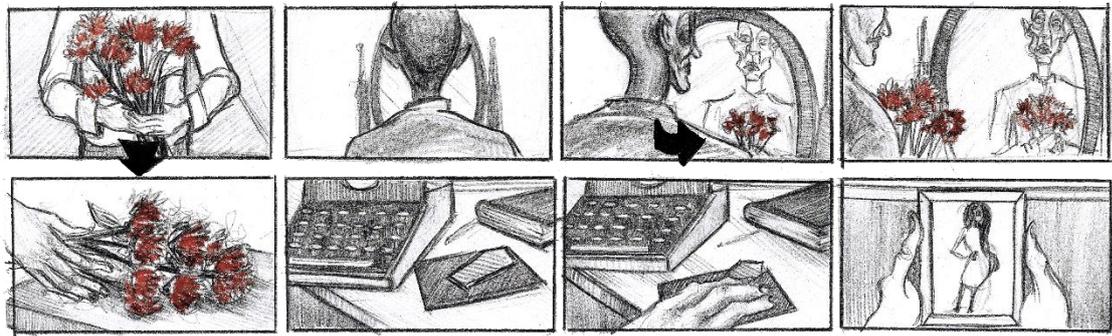
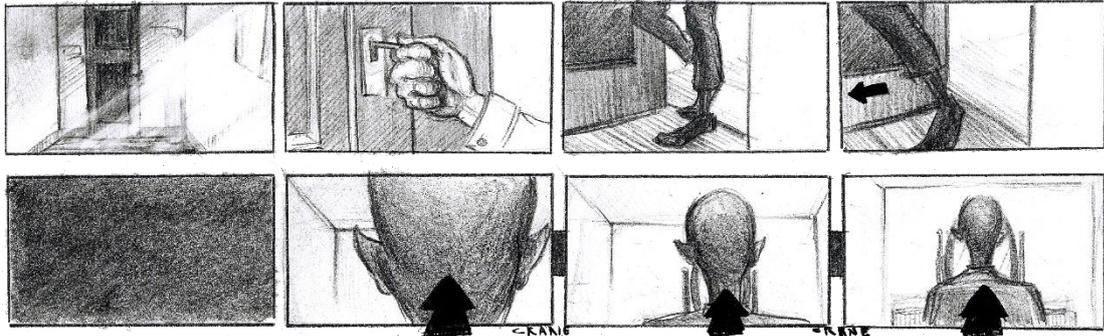
A sensibilidade também está nos aspectos artísticos da expressividade que a animação em *Stop Motion* consegue atingir, através de sua força estética vinculada aos materiais e texturas de seus cenários e personagens. O *Stop Motion* traz um desafio interessante, pois um mesmo boneco, com a mesma criação anatômica representará papéis diferentes. Por isto, a sua construção tem o desafio de modificar a linguagem artística do personagem, a partir de seu figurino e de expressões faciais.



Imagem 93: Pierre e Pietra
Fonte: Arquivo Pessoal, 2013

Já o animador vai dar vida e alma a Pierre e a Pietra pela mudança de seu comportamento, trejeitos e posturas corporais. Ele mais introspectivo e fechado, ela mais livre, aberta e confiante.

No primeiro minuto de filme (como elucidado no *Storyboard* na Imagem 94), o espectador é enganado pela trama, pois o personagem sente falta da mulher amada, a mulher que habita em si. A intenção de um ponto de ilusão sobre este aspecto é transpor o espectador de um pensamento normativo para a ponderação do delicado gesto de amor por si mesmo. O cravo vermelho entra no enredo no início e no final do filme como um símbolo de libertação, tanto de uma revolução política, quanto sexual. Amor proibido é filme sobre o grito calado da opressão interna e social que atinge a insustentável leveza de fruir. É um filme sobre a censura de amar a si.



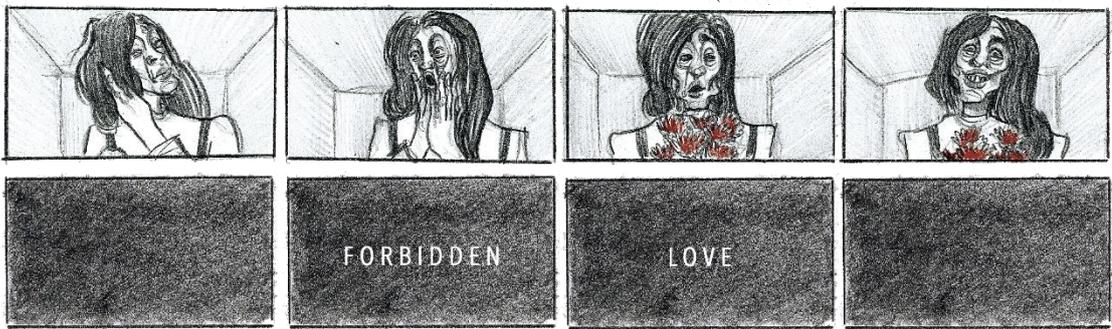


Imagem 94: Storyboard
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

CONCLUSÕES

Tratar de bonecos como um objeto de arte e design é uma reflexão recente do qual esta tese se propõe arguir: a consciência das *Art Dolls* enquanto campo. Este microcosmo foi observado a partir do desvio pelo outro, como defendido por Lancri, fundamental para uma relação de alteridade com a temática. Assim, foi possível perceber diversos parâmetros envolvidos no meu processo de criação que repetiam no processo de criação de outrem. A medida das noções de campos de Bourdieu nos permitem uma nova concepção de *Art Dolls*, desta forma, tal tese orienta-se a partir do estudo de uma microcultura, dos *habitus* e do modo operanti que organiza a prática da construção e da interação com a *Art Doll*.

Um primeiro parâmetro reincide sobre seu próprio conceito. Assim sendo, uma primeira contribuição consiste na própria definição, a partir dos agentes e das entrevistas, do que são estas bonecas. *Art Dolls* são, portanto, uma tipologia de bonecas presentes na vida adulta e se conjuga enquanto híbrido. Como tal, define-se em uma condição negativa, ocupando um lugar de não brinquedo e de não objeto de arte. Existe um confronto com a ideia de ser um brinquedo e a partir deste confronto que o conceito se define. Ela é uma resignificação, ou seja, um reposicionamento familiar para o adulto, mas que se mantém enquanto estrutura lúdica e enquanto objeto interativo. Deste modo, ela adquire o significado de fusão entre objeto de coleção e entre objeto que reflete a ludicidade.

Seu conceito se expande como expressão artística, pois sua construção permeia espaços criativos e técnicos a partir da escultura, pintura, costura, fotografia e narrativa. Um parâmetro construtivo destas bonecas são refletidos a partir do termo utilizado no campo de *OOAK – One of a Kind*, que é valorizado pelos colecionadores pois são peças únicas e originais. Ou seja, são feitas respeitando uma orientação de criação única. Estas bonecas também podem ser estáticas ou articuladas, entretanto, existe uma abrupta preferência pelas *BJD - Ball Jointed Dolls*, pois possibilitam uma maior interação com a boneca. Estas permeiam a tríade entre processos artesanais, industriais e de customização.

Sobre o processo construtivo é unânime a criação a partir do rosto símbolo de maior expressividade. E seus parâmetros estéticos geralmente se refletem em bom acabamento, detalhismo e perfeição. Apesar das bonecas serem expressivas, elas geralmente possuem certa neutralidade ou expressam emoções de formas muito sutis. Neste sentido, elas se assemelham com o estado de ataraxia, ou seja, revelam uma ausência de inquietude e se expressam como um estado de indiferença, de tranquilidade mental. Se revelam enquanto estado neutro de ânimo, assim, quem perpetua o seu estado é quem com ela interage. Desta forma, elas se transmitem enquanto figuras de incorporação. Ou seja, elas incorporam o estado de espírito de quem as possui. Esta dinâmica é revelada pelo fenômeno de extimidade.

Um processo que se repete também é a produção ser impulsionada a partir do referencial artístico. Por ser objeto de fascínio de quem cria, é comum existir uma primeira inspiração na alteridade do trabalho do outro. Desta forma, existe a proximidade entre o criador e o colecionador. O que reflete também uma dinâmica de troca destes artefatos no meio. A aprendizagem de suas construções não passam por estruturas formais de ensino, assim sendo, ser auto-ditada, fazer buscas online, bem como *workshops* também se tornam um hábito do campo.

Outro dado constatado na pesquisa é a resistência a venda por ser um objeto de afeto. Este dado se apresenta enquanto herética do campo, ou seja, precificar pode ser um ato indesejado. Este dado não se apresenta de maneira universal no campo, mas por sua existência, há contestação e muitos artistas também buscam deixar claro seus valores. Mas uma maioria precifica de maneira discreta, e o argumento baseia-se em que não se compra uma *Art Doll*, adota-se. Estes objetos se caracterizam, portanto, enquanto bens inalienáveis que possuem um valor em essência. Existe conscientização do ato da compra e da venda. Portanto, é o universo complexo onde o simulacro se estabelece e reflete também seu conjunto de tensões. Ainda como *habitus* não aceite no campo, a cópia nomeado *recasting*, é repudiada tanto pelos artistas, quanto pelos colecionadores. Desta forma é um ato que

não está em condescendência com o campo e excluído ao se ter conhecimento do mesmo. O que faz com que o que legitime o artista no meio é ser construtor de seu próprio processo.

Ao sobrevoar os campos, essa pesquisa foi guiada pelo desafio em ser uma investigadora em um universo tão específico. Assim, como observadora foi possível refletir os parâmetros que os campos periféricos tanto se assemelham como quanto se distinguem. Para a imersão no universo da marioneta, concluiu-se que estas se assemelham na importância narrativa existente para a boneca, mas principalmente na sua condição como objeto articulável. Entretanto, se diferenciam nas condições expressivas quando se trata de uma marioneta figurativa. Estas, revelam mais clareza na expressividade em termos de emoção, enquanto as *Art Dolls* revelam menos. Já a técnica de animação em *Stop Motion* se assemelha ao universo das *Art Dolls*, pois a extensão criativa de uma boneca, ou seja, os desenvolvimentos criativos possíveis a posteriori, são similares aos processos prévios de um filme em *Stop Motion*, similar com a fase de pré-produção. Assim, uma micro-narrativa pode ser uma sinopse, bem como a ideia de personagem mantém-se ativa. O colecionador treina, portanto, um papel correspondente ao diretor de arte, ao criar narrativas a partir de fotografias e dioramas.

Os pontos de falha da tese, também foram registados tanto por revelarem a honestidade de um processo, como pela própria aprendizagem que um erro suscita, e como exemplo de um caminho que não deve ser seguido. No aspecto dos *workshops* realizados, o tempo calculado deveria ter sido estendido, e somente a aplicação destes que trouxeram a noção do tempo despendido em cada atividade no processo e construção de uma *Art Doll*. Outro ponto foi a relação com a documentação e registo do mesmo, corrigido no segundo *workshop* ministrado.

Como objetivo traçado, buscou-se identificar os elementos que impulsionam da aproximação à aversão com este artefato. Como resultado da aversão: o despertar da consciência da morte, falta de vida impele distância, além do conceito de vale do estranhamento. Já a projeção de vida e de alma reivindica a aproximação, assim se

estabelece a partir das dinâmicas de criatividade e imaginação, de colecionismo, de fetiche, de identidades substitutivas, interacionais e lúdicas.

A *Art Doll* contribui enquanto reflexo identitário, a partir de sua condição de personagem. Da construção performática de si mesmo, refletida na boneca, enquanto alterego e multiplicidade narrativa. Desta maneira, os bonecos desconstruem as máscaras humanas do cotidiano, e se transcrevem em máscaras que solidificam a personalidade de quem com eles interage. Além das características fixas existentes no objeto, permanece de maneira constante o significado que cada sujeito oferece a ele. E é neste sentido que acontece a projeção de si na boneca. O reflexo de sua subjetividade impulsionada a partir da identidade relacional com a boneca que se recria como índice de agenciamento e de potencial ativo para a construção de múltiplas narrativas autoficcionalis.

Esta pesquisa visou contribuir para que estas definições, ou seja, para que pessoas fora do campo, o compreendam. Entretanto, uma condição de contributo para o próprio campo, se estabelece por meio da abertura sobre o processo de criação, as técnicas e materiais.

Desta forma, como objetivo de um futuro relativamente próximo, será apresentado em espaço expositivo as *Art Dolls* e narrativa para “As Verdadeiras Faces de uma Ninfa”. Como objetivo de um futuro um pouco mais distanciado, por depender de financiamento, pretende-se desenvolver o filme *Pietra*. Por fim, esta pesquisa gera novas relações que se pretende reformular enquanto novas perguntas. Apesar da abundância de fontes informais sobre o tema, existe uma escassez ao que se refere ao campo acadêmico. Desta maneira, faz-se fundamental a continuidade de seu estudo teórico e prático para assim compartilhar o conhecimento construído e gerar uma nova discussão sobre o fazer arte e design no campo das *Art Dolls*.

REFERÊNCIAS

ANTRA. **Mapa dos assassinatos de Travestis e Transexuais no Brasil em 2017**. In: A Associação Nacional de Travestis e Transexuais (ANTRA). [S. l.], 2018. Disponível em: <https://antrabrasil.files.wordpress.com/2018/02/relatc3b3rio-mapa-dos-assassinatos-2017-antra.pdf>. Acesso em Janeiro 2020.

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família: Pleasures and Treasures**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

AUMONT, J. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 2004.

BAKHTIN, M. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 1987. ISBN 8527100193.

BARBOZA, R.; AYROSA, E. **Um estudo empírico sobre a construção da identidade social do consumidor de Toy Art**. In: Encontro de Marketing da ANPAD, 4ed, 2010. Anais. Florianópolis, 2010.

BARTHES, R. **O rumor da língua**. Trad. Mario Laranjeira. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUDRILLARD, J. **O Sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BAUMAN, Z. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BELK, R. W. *Collecting in a consumer society*. Londres: Routledge, 1995.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERRY, D. M. *Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age*. New York: Palgrave McMillan, 2011.

BLANC, A. *Rekonstriksyon: la pratique clinique médiée en situation de post-urgence*. Haiti: Port- auPrince, 2010.

BLUMENTHAL, E. *Puppetry and Puppets: An illustrated world survey*. London: Thames and Hudson Ltd, 2005. ISBN 0500512264.

BOIS, Y. A. **Introdução: Resistir à Chantagem**. Tradução de Paulo Luís Almeida (texto policopiado). Porto: FBAUP, 2010.

BOURDIEU, P. **A gênese dos conceitos de habitus e de campo**. In: BOURDIEU, P. O poder simbólico. Lisboa: Difel, 1989. p. 59-73.

BOURDIEU, P. **O senso prático**. Petrópolis: Vozes, 2011.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BOTTING, F. **Dreaming Real**. Parallax, v.6, n.3, 2000, p. 105-120.
DOI: 10.1080/135346400422493.

BROCHADO, I. **A participação do público no Mamulengo**. Jaraguá do Sul: Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, 2007. p. 36-37.

BROCKMEIER, J.; HARRÉ, R. **Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo**. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2003, p. 525-535. Disponível em:< <http://www.scielo.br/pdf/prc/v16n3/v16n3a11.pdf> > Acesso em Janeiro 2020.

BUENO, B. **Persona: Bergman, Jung e Kierkegaard**, 2002. Disponível em: <<http://www.cinematografo.com.br/trabalhos/Persona.pdf> . Acesso em Dezembro 2017.

CAMPACCI, C. **A história dos primeiros 120 anos do cinema**. Joinville: Clube de Autores, 2010.

CARTER, P. **Material Thinking: The Theory and Practice of Creative Research**. Melbourn: University of Melbourne Press, 2004.

CIAMPA, A. C. **Identidade**. In: W. Codo & S. T. M Lane (Orgs.). Psicologia social: o homem em movimento. São Paulo: Brasiliense, 1984, p. 58-75.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. **Dicionário dos Símbolos**. Lisboa: Teorema, 1994.

COHEN, L.; MANION, L.; MORRISON, K. **Research Methods in Education**. 6 ed. London: Routledge, 2007.

COSTA, F.A. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Porto Alegre: Sessões do Imaginário, 2002, p.38-41.

COSTA, I. A.; BAGANHA, F. **O fantoche que ajuda a crescer**. 2 ed. Porto: Asa, 1989.

COSTA, J. A. F. **Design emocional e expressão de emoção em agentes tutores**.
Orientadores: ANTUNES, M. J. L.; SILVA, L. J. O. L. 2009. Dissertação (Mestrado) -
Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 2009.

DAGAN, E. A. **Emotions in motion: theatrical puppets and masks from Black Africa**.
Montreal: Galerie Amrad African Arts, 1990.

DOUBROVSKY, S. **Fils**: roman. Paris: Éditions Galilée, 1977.

DONALDSON, J. A. **For the Love of Dolls: artifact and identity**. 2012. Tese (Doctor of
Philosophy) - School of Art Design and Social Context, RMIT University, 2012.

DONATO, G.; BARTLETT, M. S.; HAGER, J. C.; EKMAN, P.; SEJNOWSKI, T. J. **Classifying Facial
Actions**. In IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence, 1999, p.974-
989.

ESTÉS, C. P. **Mulheres que correm com os lobos**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

FABRA, J. S. **Kafka e a boneca viajante**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FERRARA, L. D. A. **Leitura sem palavras**. 4.ed. São Paulo: Ática, 2002.

FERREIRA, A. F. et al. **O lúdico nos adultos**: um estudo exploratório nos frequentadores do
Cepe – Natal/RN. Natal: Holos, 2004. Disponível em:
<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/download/29/29>. Acesso em:
02/03/17.

FOCILLON, H. *A vida das formas: seguido de elogio da mão*. Lisboa: Edições 70, 2001.

FRAYLING, C. *Research in Art and Design*. London: Royal College of Art Research, 1993.

FRASER, A. *Dolls*. London: Octopus Publishing Ltd, 1963. ISBN 0706400569.

FREUD, S. *The 'uncanny'*. Standard Edition. London: Hogarth Press, 1919.

GARRABÉ, J. *La marionette et la théorie psychanalytique du double*. In: L'âme de la Marionnette. Paris: Association art-&-thérapie, 1992, p 89-90.

GANCHO, C.V. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 2004.

GEDDES, J. B. *Childhood and Children: a compendium of customs, superstitions, theories, profiles, and facts*. Phoexis: The Oryx Press, 1996.

GELL, A. *Art and agency: an anthropological theory*. Oxford: Clarendon, 1998.

GOUREVITCH, D. *The Roman Lady-Doll: a Surprising Image of the Female Body*. Paris: École pratique des Hautes études, Sciences historiques et philologiques, 2011.

GUASCH, A. M. *Arte y archivo, 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Tres Cantos, Akal, 2011.

HALL, S. *Identidade e diferença*. Petrópolis: Vozes, 2005.

HARVEY, D. *A Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola, 1994.

HASEMAN, B. **Tightrope writing: Creative writing programs in the RQF environment.** *Perilous Adventures: Creative Writing Practice and Research in the Higher Degree and Beyond.*, Queensland University of Technology, Brisbane, 2006. Disponível em: <http://www.textjournal.com.au/april07/haseman.htm>. Acesso em: 1 abr. 2018.

HURBON, L. **O Deus da resistência negra: o vodu haitiano.** São Paulo: Paulinas, 1987.

ISOPPO, R. S. **Ensaio sobre o morrer: como escrever sobre algo que não se fala?.** Orientador: Jaqueline Tittoni. Dissertação (Mestrado) – UFRGS. Instituto de Psicologia. Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional., Porto Alegre, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/172194>. Acesso em: 1 jul. 2019.

JAMES, P. *Henry Moore on Sculpture.* London: McDonald and Co., 1996, p 210.

JENTSCH, E. *On the psychology of the uncanny.* Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities, v.2, 1997.

KRAMMER, E. **Terapia através del arte en una comunidad infantil.** Buenos Aires: Kapelus, 1982.

KLEIST, H. V. **Sobre o Teatro de Marionetes.** Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.

LACAN, J. **O seminário, livro 16: de um ao outro.** Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

LAHIRE, B. **Reprodução ou prolongamentos críticos?.** In: Educação e Sociedade, Campinas: CEDES, ano XXIII, n. 78, 2002, p. 37-55.

LANCRI, J. **Colóquio sobre a Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas na Universidade**. In: BRITES, Blanca, 2002.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Educação e Ludicidade. Ensaios 02; Ludicidade o que é mesmo isso? Gepel, Faced/Ufba, 2002.

LURIE, A. **A linguagem das roupas**, Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MAKOWIECKY, Sandra. **Representação: a palavra, a idéia, a coisa**. Florianópolis, Santa Catarina. In: Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas, nº57, 2003.

MASSAPUST, S. **Princípios Gerais do Envoltamento**. Disponível em: <http://www.vulcanus.mutiplly.com/journal/item/155/155>. Acesso em 09 de dezembro de 2018.

MCCLOUD, S. **Desenhando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008.

MEDEIROS, R. **Jean Baudrillard- Enigmas e Paradoxos da Imagem na Era do Simulacro**. In: Arte & Ensaios. Rio de Janeiro: Ano XIV, número 15, PPGAV/UFRJ, 2007.

MOLETTA, A. **Fazendo cinema na escola: arte audiovisual dentro e fora da sala de aula**. 1 ed. São Paulo: Summus, 2014.

MORI, M.; MACDORMAN, K. F.; KAGEKI, N. **The uncanny valley [from the field]**. IEEE Robotics & Automation Magazine, v. 19, n. 2, p. 98-100, 2012.

MORIN, E. **A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. 12.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

NASIO, J.D. **O prazer de ler Freud**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

OLSON, G. *Dolls: Protection, Healing, Power, and, Play*. Somatics: Spring / Summer, 1998, p.46-50.

ORTEGA Y GASSET, J. **A desumanização da arte**. Tradução de Ricardo Araujo; revisão técnica da tradução Vicente Cechelero. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

PRIEBE, K. A. *The Art of Stop-Motion Animation*. Thompson Course Technology, 2007.

POUBEL, A.E.P.; VALENTE, T.E.J.; GARONE, P.M.C. **O processo semiótico de criação de um personagem de jogo**. In: SBC - PROCEEDINGS OF SBGAMES 2012, 6., 2002, Brasília. Art & Design Track, 2002. p. 208 - 214.

PUC-RIO. **Elementos da Narrativa**. Disponível em https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9582/9582_6.PDF. Acesso em Janeiro 2020.

RANGELL, I. *The analysis of a doll phobia*. Int J Psychoanal, 1952.

RANK, O. **O duplo: um estudo psicanalítico**. Porto Alegre: Dublinense, 2013.

RIBEIRO, G. **O figurino nosso de cada dia**. Revista Ensaio Geral, v. 1, n. 1, 2011.

ROBIN, R. *Le Golem de l'écriture: de l'autofiction au cybersoi: essai*. Montreal: XYZ editeur, 1997.

RODRIGUES, P. S. L. **Um Sistema de Geração de Expressões Faciais Dinâmicas em Animações Faciais 3D com Processamento de Fala**. Tese (doutorado), PUC Rio, Rio de Janeiro. 2007.

RODRÍGUEZ, J. V. **O homem de areia, o estranho e as estruturas do fantástico**. Disponível em: <https://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/h00001.htm>. Acesso em Janeiro 2020.

SABINO, M. **Dicionário da Moda**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SALLES, C. **Gestos Inacabados**. Processo de Criação Artística. São Paulo, Fapesp. Editora: Annablume, 2008.

SANDI, R. **Art, Anthropology and the Gift**. London: Bloomsbury, 2014.

SARTRE, J. P. **O existencialismo é um humanismo**. Tradução Rita Correia Guedes. 3. ed. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

SCHÖN, D. **Generative metaphor: a perspective on problem-setting in social policy**. In: A. ORTONY (ed.), *Metaphor and Thought*. Cambridge, Cambridge University Press, 1979, p. 254-282.

SHAW, S. **Stop Motion Craft Skills for Model Animation**. Jordan Hill: Oxford, 2004.

SILVA, C.L. **Colecionar: do ideal temático às poses que lhe dão tangibilidade e concretude ao estender o eu (self) do colecionador**. Tese de doutorado, Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas da Fundação Getúlio Vargas. Rio de Janeiro, 2010.

SILVEIRA, N. **O mundo das imagens**. São Paulo: Ática, 2001.

SOUZA, F. M. **Revirando Malas: entre histórias de bonecas e crianças**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

STOICHITA, V. **O Efeito Pigmalião: Para uma antropologia histórica dos simulacros**. Lisboa: Imago, 2011

TAUSSING, M. **Mimesis and Alterity: A Particular History of the Senses**. New York: Routledge, 1993.

VALÉRY, P. **L'infinité esthétique**. In *Ceuvres II. Pièces sur l'art*, 1934.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WEINER, B. **Human Motivation: Metaphors, Theories, and Research**. Newbury Par: CA, Sage, 1992.

WINNICOTT, D. W. **Objetos transicionais e fenômenos transicionais**. In D. Winnicott: O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS

IMAGEM 01 - *Dolls Magazine, Art Dolls Quarterly, International Doll Artists Maganize*. Revistas Online. Disponível em: <https://dollsmagazine.com/>; <https://stampington.com/art-doll-quarterly/>; <https://internationaldollartists.com/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 02 - Meios de Produção. Arquivo Pessoal, 2020.

IMAGEM 03 - *BJD - Ball Jointed Doll 01*. Dollshe. Disponível em: <http://www.dollshecraft.com/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 04 - Art Dolls Popovy Sisters 01. Popovy Dolls. Disponível em: <http://popovy-dolls.com/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 05 - Art Dolls Popovy Sisters 02. Popovy Dolls. Disponível em: <http://popovy-dolls.com/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 06 - Art Dolls Popovy Sisters 03. Popovy Dolls. Disponível em: <http://popovy-dolls.com/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 07 - *BJD - Ball Jointed Doll 02*. Pinterest. Disponível em: <http://pinterest.com/search/pins/?q=bjd>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 08 - Ivan Nazareno Polovsky. Arquivo Pessoal, 2013.

IMAGEM 09 - Pietra Carvalho. Arquivo Pessoal. 2013.

IMAGEM 10 - Yasmin Apfel 1. Arquivo Pessoal. 2016.

IMAGEM 11 - Yasmin Apfel 2. Arquivo Pessoal. 2016.

IMAGEM 12 - Adi Amsterdam, 2016. Disponível em: <https://twitter.com/hoeboerjoop>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 13 - *Art Dolls* Ana Salvador 01. Dragon Fly Works. Disponível em: <http://www.dragonflyworks.nl/gallery/strangedolls/palice/palice.htm>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 14 - *Art Dolls* Ana Salvador 02. Dragon Fly Works. Disponível em: <http://www.dragonflyworks.nl/gallery/galery.htm>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 15 - Ilustrações Lacombe – Madame Butterfly. Benjamin Lacombe. Disponível em: <http://benjaminlacombe.hautetfort.com/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 16 - *Art Doll* Julien Martinez. Julien Martinez. Disponível em: <https://intermundisleblogdejulienmartinez.blogspot.com/search?q=madame>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 17 - *Art Dolls* Erica Borghstijn 01. Erica Borghstijn. Disponível em: https://www.instagram.com/erica_borghstijn/. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 18 - *Art Dolls* Erica Borghstijn 02. Erica Borghstijn. Disponível em: https://www.instagram.com/erica_borghstijn/. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 19 - *Art Dolls* Erica Borghstijn 03. Erica Borghstijn. Disponível em: https://www.instagram.com/erica_borghstijn/. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 20 - *Art Dolls* Lydia Dekker 01. Horriblesweet. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/22634850@N07/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 21 - *Art Dolls* Lydia Dekker 02. Horriblesweet. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/22634850@N07/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 22 - *Art Dolls* Lydia Dekker 03. Horriblesweet. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/22634850@N07/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 23 - Cartaz da Exposição Most People are Other People. FBAUP. Disponível em: <https://www.fba.up.pt/2016/05/11/most-people-are-other-people/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 24 - *Art Dolls* Irmãs Senstima 01. Arquivo Pessoal. 2016.

IMAGEM 25 - *Art Dolls* Irmãs Senstima 02. Arquivo Pessoal. 2016.

IMAGEM 26 - Processo de criação. Arquivo Pessoal. 2017.

IMAGEM 27 - *Art Doll* Sayuri 01. Arquivo Pessoal. 2017.

IMAGEM 28 - *Art Doll* Sayuri 02. Arquivo Pessoal. 2017.

IMAGEM 29 - *Art Doll* Gal 01. Arquivo Pessoal. 2017.

IMAGEM 30 - *Art Doll* Gal 02. Arquivo Pessoal. 2017.

IMAGEM 31 - Cartazes Exposição 2017. Adi.Amsterdam. Disponível em:
<https://www.facebook.com/artdollinter/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 32 - Processo de construção. Arquivo Pessoal. 2017.

IMAGEM 33 - *Art Dolls* ADI 01. Arquivo Pessoal. 2017.

IMAGEM 34 - *Art Dolls* ADI 02. Arquivo Pessoal. 2017.

IMAGEM 35 - Cartaz Reflexos do Inconsciente. Arquivo Pessoal (criação de Patrícia Rodrigues). 2018.

IMAGEM 36 - *Art Dolls* Ezo. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 37 - Cartaz Festa Mundial da Animação 2018. Festa Mundial da Animação.
Disponível em: <https://fma2018.casadaanimacao.pt/>. Acesso em janeiro 2020.

IMAGEM 38 - *Art Dolls* Festa Mundial da Animação 01. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 39 - *Art Dolls* Festa Mundial da Animação 02. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 40 - *Workshop* 01. Arquivo Pessoal (fotografias de Fátima Cristina Duarte Ferreira Cunha). 2017.

IMAGEM 41 - *Workshop* 02. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 42 - Processos 01 - *Workshop* 02. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 43 - Processos 02 - *Workshop* 02. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 44- Distribuição de participantes segundo nacionalidade. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 45 - Distribuição de participantes segundo género. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 46 - Participantes que nomeiam as bonecas. Arquivo Pessoal, 2019.

IMAGEM 47 - Participantes que falam com as bonecas. Arquivo Pessoal, 2019.

IMAGEM 48 - Customização e Identidade. Arquivo Pessoal, 2019.

IMAGEM 49 - Aparência e Identidade. Arquivo Pessoal, 2019.

IMAGEM 50 - Função terapêutica. Arquivo Pessoal, 2019.

IMAGEM 51 - Solidão no campo. Arquivo Pessoal, 2019.

IMAGEM 52 - Desenho Simplificado Articulações BJD 01. Arquivo Pessoal. 2013.

IMAGEM 53 - Desenho Simplificado Articulações BJD 02. Arquivo Pessoal. 2013.

IMAGEM 54 - Processo Ninfas 01. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 55 - Processo Ninfas 02. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 56 - Processo Ninfas 03. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 57 - Processo Ninfas 04. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 58 - Processo Ninfas 05. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 59 - Processo Ninfas 06. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 60 - Processo Ninfas 07. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 61 - Processo Ninfas 08. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 62 - Processo Ninfas 09. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 63 - Processo Ninfas 10. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 64 - Processo Ninfas 11. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 65 - Processo Ninfas 12. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 66 - Processo Ninfas 13. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 67 - Processo Ninfas 14. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 68 - Processo Ninfas 15. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 69 - Processo Ninfas 16. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 70 - Processo Ninfas 17. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 71 - Processo Ninfas 18. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 72 - Processo Ninfas 19. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 73 - Processo Ninfas 20. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 74 - Processo Ninfas 21. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 75 - Processo Ninfas 22. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 76 - Processo Ninfas 23. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 77 - Diorama. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 78 - Processo Ninfas 24. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 79 - Processo Ninfas 25. Arquivo Pessoal. 2020.

IMAGEM 80 - Processo Técnico. Arquivo Pessoal. 2020.

IMAGEM 81 - As Verdadeiras Faces de uma Ninfa 01. Arquivo Pessoal. 2020.

IMAGEM 82 - As Verdadeiras Faces de uma Ninfa 02. Arquivo Pessoal. 2020.

IMAGEM 83 - *Art Doll* - Pierre e Pietra 01. Arquivo Pessoal. 2013.

IMAGEM 84 - *Art Doll* - Pierre e Pietra 02. Arquivo Pessoal. 2018.

IMAGEM 85 - *Art Doll* - Pierre e Pietra 03. Arquivo Pessoal. 2013.

IMAGEM 86 - *Art Doll* - Pierre e Pietra 04. Arquivo Pessoal. 2013.

IMAGEM 87 - *Art Doll* - Pierre e Pietra 05. Arquivo Pessoal. 2013.

IMAGEM 88 - Apresentação gráfica 01. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 89 - Micro-narrativas e Personagens 01. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 90 - Micro-narrativas e Personagens 02. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 91 - Micro-narrativas e Personagens 03. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 92 - Apresentação gráfica 02. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 93 - Pierre e Pietra. Arquivo Pessoal. 2013.

IMAGEM 94 - Storyboard. Arquivo Pessoal (desenho de Matteo Burani). 2019.

IMAGEM 95 - *Art Dolls* - Ana Salvador e Lydia Dekker. Arquivo Pessoal. 2016.

IMAGEM 96 - *Art Dolls* - Erica Borghstijn. Arquivo Pessoal. 2016.

IMAGEM 97 - *Art Dolls* - Michael Zaykov. Arquivo Pessoal. 2016.

IMAGEM 98 - *Art Dolls*. Arquivo Pessoal. 2016.

IMAGEM 99 - Entrevista Online 01. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 100 - Entrevista Online 02. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 101 - Publicação na Polónia em 2018 e na Grécia 2019. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 102 - Apresentações públicas Pietra. Arquivo Pessoal. 2019.

IMAGEM 103 - Fotograis Exposição 01. Arquivo Pessoal. 2020.

IMAGEM 104 - Fotograis Exposição 02. Arquivo Pessoal. 2020.

IMAGEM 105 - Fotograis Exposição 03. Arquivo Pessoal. 2020.

IMAGEM 106 - Fotograis Exposição 04. Arquivo Pessoal. 2020.

IMAGEM 107 - Fotograis Exposição 05. Arquivo Pessoal. 2020.

ANEXOS

ANEXO I – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS E REGISTO DABIDA 2016

ANEXO I.A. TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA EM ÁUDIO COM ANA SALVADOR

CL - Cynthia Levitan (Pesquisadora)

AS - Ana Salvador (Entrevistada)

CL Nome artístico?

AS Ana Salvador

CL Qual a primeira palavra que tu lembras ao pensar em bonecas? O que tu associas?

AS Bonecas? Não sei, como eu faço bonecas, se calhar tem mais a ver com criatividade ou imaginação do que com brincadeira. Eu quando penso em bonecas não é como as crianças que pensam em brinquedos, mas penso mais em uma forma artística que eu própria faço, não é? Então, tendo mais a pensar em termos criativos e em palavras relacionadas com imaginação e criatividade do que brincadeira de criança. É uma forma diferente de ver os bonecos, por isso chamamos de ART DOLL, são bonecas que são criadas para os adultos usarem a imaginação e não para as crianças brincarem.

Estou a falar muito rápido?

CL Não, não, não, tudo certo. Boneco então para ti, o que seria?

AS Boneco é um, eu não gosto de chamar só boneco, porque boneco é uma palavra muito geral. Poderíamos chamar de boneco a uma Barbie ou um brinquedo em uma loja de brinquedos para crianças que custa 3 euros ou pode ser qualquer tipo de brinquedo, neste

caso estamos a falar especificamente de uma forma de arte que agora está a surgir também em uma nova geração de pessoas que criam *Art Dolls*, a palavra em português se calhar não soa tão bem, por isso digo em inglês. Se calhar também não estou habituada a ouvir essa palavra em português, arte das bonecas não soa tão bem como *Art Dolls*. Considero uma forma artista de expressão, como há tantas outras formas artísticas e pronto, nem todas as pessoas que fazem bonecas fazem bonecas relacionadas com arte, mas há pessoas que fazem bonecas que são na minha opinião, uma forma de expressão artística.

CL Então tu consideras as bonecas arte, artesanato, design?

AS Essa é uma questão interessante, porque é uma questão que tem sido debatida pelas pessoas que fazem, pelos artistas, pelos artesãos que fazem esse tipo de bonecas e muitas pessoas acham que é uma forma artesanal, que as vezes é bem concebida e que tá bem feito, e outras pessoas acham que é uma forma artística porque envolve escultura, envolve criação de design de roupas, envolve pensar o conceito da própria boneca, o que ela vai ser, a personagem da boneca, que tipo de cabelo vai ficar bem com a personalidade que nos queremos criar e a roupa e a expressão e pronto, enfim, nós criamos aquela boneca como se fosse um ser que vai quase viver na imaginação da pessoa que vai olhar para a boneca.

CL E porque bonecas? Como surgiu, quero saber um pouco da tua história, o que tu fizeste, se tu estudaste, como foi teu processo até chegar nelas?

AS Foi um processo que se calhar vem desde que sou criança, porque sempre gostei muito de bonecas na altura pra brincar com elas. Para mim sempre foi a maior alegria foi receber e brincar e vestir e remodelar as bonecas que eu tinha já desde pequenina, pô-las a maneira com que eu achava que elas ficavam mais bonitas, e depois sempre tive interesse em arte, comecei a pintar aos doze anos, depois eu passei a fazer óleo sobre tela e comecei a esculpir em pedaços de madeira que as vezes encontrava na praia quando ia com minha família na praia. Pegava uns pedaços de madeira e esculpia e comecei a trabalhar com barro, com terracota, e comecei a trabalhar com massa de modelar, na altura não fazia bonecas,

fazia o que eu achava que eram esculturas, se calhar eram realmente esculturas. Mas pronto, coisas da minha imaginação e eu gostava muito de surrealismo, então era mais relacionada com surrealismo, eu sempre gostei de formas, de coisas não realistas, tanto que minhas bonecas também não são supostos ser realistas, são baseadas na figura humana, mas eu faço uma, dou o meu próprio, minha própria interpretação, que não é realista da figura humana. E pronto, foi uma evolução, e depois fui estudar Design de comunicação, e tinha na altura o nosso curso era muito diversificado, tinha também uma componente forte artísticas, tínhamos várias aulas de esboço, de modelo. Portanto tínhamos sempre um modelo ao vivo para desenhar, quase todos os dias tínhamos de fazer desenhos, modelo ao vivo, portanto eu fiz muito esboço, pratiquei muito, e também escultura e pronto, pra além do computador, como é obvio. Mas pronto. Também tínhamos uma componente artística muito forte no meu curso e isso fez me desenvolver o básico para depois começar a trabalhar com o corpo humano e dar a minha própria interpretação ao corpo humano, eu aprendi essas bases na universidade, principalmente através do esboço dos modelos.

CL E tu estudastes onde em Portugal?

AS Sim, estudei em Portugal na Universidade do Algarve, em Faro.

CL Tu acreditas que os bonecos tem alguma função, assim. Por exemplo, a criança ela brinca, e pros adultos, que são as pessoas que interagem com a boneca que tu crias?

AS Bem, depende da boneca que se for comprar, hoje em dia as pessoas gostam mais, acho eu, agora a maior, o que esta mais na moda, estou a dar uma entrevista. Então, hoje em dia esta muito na moda, são as bonecas mais populares, eu penso, e principalmente na camada mais jovem, são as *Ball Jointed Dolls*, as BJD, mas de qualquer forma, são bonecas que os adultos brincam, como as crianças brincariam, compram roupa, vestem roupa, pode se trocar peruca, pode se por novos olhos, pode se por uma maquiagem diferente. Tem uma função mais para brincar, são bonecas muito caras que não si vai dar a uma criança e são bonecas que normalmente são bastante artísticas porque são feitas por artistas e

normalmente são bonecas muito expressivas e de uma, são limitadas, não são bonecas que são feitas em uma fábrica centenas, mas são bonecas que se calhar no mundo inteiro tem 50 ou 100, portanto, são bonecas caras, únicas e que depois os donos das bonecas que os compram tem uma forma de brincar que investem em roupa para boneca ou em uma cabeleira nova.

E depois as bonecas que se põe no móvel e que as pessoas gostam de olhar, como um quadro, não é? O quadro também não deve ter uma função específica, a gente pomos na parede, olhamos e nos sentimos bem com aquilo que vimos, da uma certa emoção, um certo conforto, uma alegria e acho que é isso que muitos colecionadores têm com as bonecas.

CL Como tu começou a trabalhar com isso das bonecas? Tu começastes a produzir elas, tu falastes que na tua história tu fez esculturas, tu fizestes bonecas e aí depois tu...

AS Eu vim para Amsterdam, eu no Algarve já tinha feito bonecas, alias eu comecei a fazê-las em uma viagem a Finlândia, em que eu vi as minhas primeiras *Art Dolls*, as bonecas feitos por um artista que estava em exposição, eu fiquei muito fascinada, nunca tinha visto nada assim, e na altura eu olhei pra boneca e fiquei apaixonada, queria comprar uma, fiquei muito frustrada porque era muito cara para mim na altura e não pude pagar, então pensei si calhar consigo fazer, então cheguei a casa e comprei alguns materiais que eu achava que eram semelhantes aos que eu tinha visto e tentei fazer uma baseada naquilo que tinha visto na Finlândia, não tem nada a ver com meu trabalho de agora, e pronto, foi minha primeira boneca e a partir dai pensei: se calhar posso envolver meu próprio estilo e dar outra forma ao corpo e não sei, desenvolver a partir daí a minha própria identidade e aquilo que eu gostava e fazer o meu próprio trabalho. Claro, que demorou ainda muito tempo até eu achar o estilo que tenho agora, eu já faço as bonecas há 15 anos, mais ou menos, foi na viagem que fiz a Finlândia, que se não me engano foi em 98, vai para quase 20 anos.

CL Então foi um processo para tu conseguir ter essa linguagem visual?

AS Foi a primeira vez que eu vi que tinha essa forma de arte, também não sabia que havia e foi a partir daí.

CL Então são quase 20 anos de produção e aí tu conseguistes ter tua linguagem durante esse processo?

AS Profissional, a, meu português não está tão bom quanto era, eu embaralho me com tantas línguas. Bem, eu faço as bonecas profissionalmente desde 5 ou 6 anos em que só vivo mesmo desde trabalho e que faço 100% esse trabalho. Porque antes tinha outros trabalhos que não tinham alguma relação com arte, trabalhei em uma galeria, fiz outras coisas, mas a partir de um determinado momento começou a ir tão bem que eu achei que devia me dedicar só a fazer isso.

CL Então tu vives disso?

AS Sim, é minha profissão

CL A, que bom! E tu também faz cursos? Alguma coisa assim? De...

AS Eu já fiz cursos, mas já não faço hoje em dia, porque não tenho tempo, eu vejo muito tempo de preparação, compra de materiais para as pessoas que vem aprender, tem que se preparar as aulas, eu hoje em dia não tenho tempo. Desde que comecei com as BJD em resina deixei de ter tempo para cursos, então acho que no futuro próximo pelo menos já não vou dar. Mas pronto, talvez em outra altura da vida, acho que é uma boa ideia começar, mas agora não.

CL Sim, sim, isso sempre é uma possibilidade.

AS Pode ser, mas agora, neste momento não

CL E tu fez cursos durante esse teu processo de aprendizagem quando tu começaste a fazer ou tu foste meio “auto suficiente”, assim?

AS Eu comecei assim, autodidata, tive aquela aprendizagem de treino na universidade ajudou-me, mas depois para começar com esses materiais novos, principalmente com a porcelana, que é um material muito difícil de começar quando não se faz cursos, porque eu não fiz cursos, mas tirei muitos *tutorials*, que são ensinamentos que outros artistas que são generosos põe na internet e se nós formos a procura, há pessoas que explicam o processo na internet, isso foram as bases que eu tive, fiz muita investigação a cerca de coisas específicas que queria aprender, investi imenso tempo a experimentar materiais. Experimentar é muito importante, a muitos artistas que querem a papinha toda feita, mas as coisas não acontecem assim. Um artista tem de procurar, tem de investir tempo em experimentar. Eu já recebi muitas perguntas de pessoas que vem, e a pessoas que me escrevem, vem me fazer essas perguntas: Como você faz isso? Como você faz aquilo? E fazem perguntas de coisas que demoraram as vezes anos a conseguir fazer e que não se pode explicar em uma frase ou duas e são coisas que se nós sentimentos vontade de ser artistas, temos que ser nós a aprender, temos que ter força de vontade, para ir procurar na internet como eu fiz, comprar os materiais e ir para casa experimentar os materiais e ver como eles funcionam, e depois é a falhasse muitas vezes, experimenta-se outra vez e muitas vezes a pessoa se sente desmotivada porque não corre tudo bem. No início há muita coisa corre mal, mas se a pessoa tem paixão e vontade, continua. E quem não tem paixão e vontade e não tem paciência desiste, é assim que acontece.

CL Então de materiais, tu usas? Elas são de resina tuas bonecas que estão aqui?

AS Não, essas que eu tenho aqui não são de resina, são de porcelana, e essas duas são *OOAK - One of a Kind*, são bonecas que eu esculpi de *Fimo* e é uma escultura única feita de epóxi, o corpo é em epóxi, e as mãos, a cabeça e a zona aqui do peito são uma mistura que eu faço com *polymer clay*, com *Fimo*, pasta de modelar e tenho minha própria maneira de misturar a pasta, de forma que fica bastante dura, mas a *epóxi* ainda é mais dura e pronto. Mas essas são únicas, nunca vou produzir, e as outras pode-se reproduzir. Eu faço a escultura da boneca, e depois faço moldes.

CL Tu fazes em barro mesmo?

AS Faço em *Fimo*, protótipo é feito em *Fimo*, e depois faço moldes e depois ponho a porcelana no molde, abro o molde, tiro a porcelana.

CL A, tu fazes com gesso então?

AS Sim

CL A, que legal! E elas internamento tem estrutura?

AS Tem uma estrutura com espirais de metal, pequenas espirais de metal que permitem movimento. Esta, por exemplo, é toda articulada, mas está aqui já não. Está é presa com elástico, depois tem os braços que se movem, tem aqui um elástico e tem as pernas que se movem também com elástico e a cabeça é rotativa, tem uma bola, mas de resto está é bastante mais simples e fácil de fazer. Essa já não, esta já tem o corpo todo articulado, mas eu também tenho as bonecas de resina, mas essa já vendi a primeira.

CL É resina de poliuretano?

AS Sim, eu não sei qual é o nome desta resina, eu mando fazer as bonecas, elas vêm para mim já feitas e depois eu pinto as bonecas, faço peruca, faço vestidos, portanto faço a customização. Pronto, percebes? E pronto, essas já são mais na minha mão, tem mais valor artístico pois são feitas de raiz por mim. Enquanto que as outras são feitas na China. Mando fazer na China. Feitas todas a mão, não são feitas em fábrica como toda gente pensa. É tudo trabalho manual, mas a resina no estado liquido é um material tóxico, mas quando a boneca está feita já não é tóxico, a pessoa pode brincar com a boneca a vontade, mas eu não misturaria a resina no molde, mas é basicamente o que eu faço com a porcelana, fazem o molde do protótipo que eu mando, eu mando o meu protótipo e eles fazem os moldes das peças e depois põe resina dentro do molde, deixam a resina secar.

CL **Aí tu fazes a própria, eles te dão o molde digamos assim? Aí tu fazes a aplicação em Resina?**

AS Não, eu não trabalho com Resina, eu quando recebo a boneca está feita. Eles recebem meu protótipo. Portanto, eu faço a boneca, mando para eles a minha boneca e eles fazem os moldes e a boneca através dos moldes, fazem a reprodução da minha boneca.

CL **Mas isso é bom, eu trabalhei também com resina de poliuretano e é um material super tóxico, eu fiquei cheia de alergia.**

AS Não pode, não pode

CL **É, é melhor não usar esse material mesmo**

AS É cancerígeno

CL **E esses teus materiais, tu compra onde? Quando você morava em Portugal tu comprava mais pela internet ou tu compravas eles...**

AS Até hoje em dia eu tenho que comprar pela internet, mas eu Portugal eu penso que haja menos possibilidade ainda do que aqui. Sim, compro tudo pela internet.

CL **Tu tens algum site que tu usas?**

AS Ebay e Etsy. E normalmente é ebay americana, ebay.com. Mas hoje em dia como na União Europeia temos que pagar impostos, não é? Quando eu compro muito volume, coisas em uma grande quantidade, acaba por ser caro, então depois tenho que pagar o imposto de exportação, e são, aqui na Holanda, total 23% do valor do produto, por isso eu tento comprar agora na Inglaterra, na ebay inglesa, que é ebay.com, .uk.

CL **Então na tua produção, a gente conversou um pouquinho isso antes, tu não desenhavas, né?**

AS Sim, eu já expliquei, faço o desenho mais para proporção, é um desenho mais técnico, mais prático para ver as proporções, não é suposto ser desenho artístico, mas mais em termos para eu me orientar quando estou a fazer a escultura, do que dar atenção no braço, na mão, ao pé. Ainda tens muitas perguntas?

CL **Então, tu primeiro faz cabeça, depois tu faz o resto. E o figurino tu planeja, tu faz de forma mais espontânea ou tu tem uma ideia na tua cabeça?**

AS Primeiro faço a cabeça, e normalmente faço de uma forma espontânea, não faço esboço, bem nada, eu olho para a massa e vai surgindo a cabeça. E depois, ter a cabeça feita é que surge o resto personagem. Depois de haver a expressão da cabeça, da cara, do rosto, da forma como ela está a olhar para mim, a partir daí começo a imaginar o resto do personagem.

CL **E depois a venda das tuas bonecas, tu és responsável por ela ou tem alguma...**

AS Neste momento sim, eu se calhar vou começar a trabalhar com uma companhia no Japão para vender só as bonecas de resina, mas neste momento sou eu sozinha a fazer tudo.

CL **As pessoas falam diretamente contigo sobre a venda?**

AS Sim

CL **E como tu precifica essas bonecas? Como tu dá valor a elas?**

AS Pois, isso tem sido pela experiência, tenho estado a absorver qual é a procura e a oferta que eu tenho para dar. Se eu faço uma boneca, neste momento eu tenho 6 meses de lista de espera para uma boneca de porcelana. Então, se calhar para o ano, vou pô-las um pouco mais caras, porque é muito trabalho para mim. Se uma pessoa, se eu tenho muitos pedidos, e tenho pouco tempo para fazer, e cada pedido demora imenso tempo, acho que acaba por ser demasiado, então vou por o preço mais alto, se calhar a menos pessoas a

comprarem, mas depois também recebo um pouco mais pelo meu trabalho, não é? Por que estou sozinha a fazer, e como a procura é muita, o preço vai para cima.

CL Quanto tempo demoras para fazer cada boneca?

AS Isso é difícil porque eu não gosto de fazer uma boneca sozinha do princípio ao fim. Eu normalmente faço vários projetos, porque aborreço-me as vezes de ficar muito tempo só com um projeto, as vezes é preciso de parar, para olhar para a boneca com novos olhos. Então, tento trabalhar em vários projetos ao mesmo tempo, e depois preciso as vezes ter um pouco de distância de um projeto e deixo estar, depois volto ao projeto quando já tenho mais uma ideia do que eu quero e assim que eu trabalho. Mas eu não sei dizer exatamente o número de horas, honestamente nunca fiz este cálculo.

CL E é difícil, porque quando a gente está fazendo bonecas, a gente se relaciona com a boneca que ta desenvolvendo, é difícil desapegar destas bonecas?

AS Não, não é que eu quero me ver livre delas, não é assim. Mas faz parte da forma como eu quero estar a viver, isto é meu trabalho, minha profissão, temos que ser realistas, qualquer pessoa tem que pagar as contas e ter um produto final para vender, além disso, eu acho que se eu guardasse minhas bonecas no meu armário, ficaria frustrada, porque depois quero fazer bonecas novas, tenho novas ideias, e aquelas estão no caminho, eu quero ter espaço para coisas diferentes, porque acho que cada vez que faço uma boneca nova, meu trabalho evolui e minha ideias mudam, e se calhar as bonecas que fiz há dois anos atrás, já não faria agora e apesar de ser interessante ver a evolução em todas as fotos, não gostaria de tê-las em casa porque agora elas estão a fazer alguém feliz na casa dos meu clientes, ficam contentes, dão lhes valor e faz muito feliz e tenho espaço para fazer coisas novas.

CL As pessoas que normalmente compram suas bonecas, são colecionadores então? E adultos?

AS Sim, as crianças normalmente não têm tanto. Os pais dizem: não, não. Para não estragar, eu não compraria a minha filha bonecas tão caras. Quando ela já tiver seus 14, 15, se ela gostar. Mas para crianças não, são bonecas que se partem, antigamente as bonecas antigas eram em porcelana e eu fico surpreendida como há tantas que sobreviveram. E as crianças brincavam com elas.

CL E qual o valor delas?

AS Essa boneca, custa 1700 euros em porcelana, foi uma condição, essa fiz porque alguém me pediu para fazer, 1700 euros. E o bonequinho que ela está a segurar as pessoas podem comprar ou não, é uma escolha e custa 100 euros. Essas aqui custam 800 euros e aquelas pequeninas que normalmente estão na internet são 300 euros, mas agora estou a fazer um preço de feira, 250 euros.

CL Ana, muito obrigada! Que bom que tu aceitaste topou da gente conversar, eu fico bem feliz, pois agora eu estou entrando neste universo e também pesquisando sobre isto, então para mim é importante conhecer os artistas e que bom que tu és super aberta e tu, desde que eu escrevi a primeira vez para ti, que eu estava buscando cursos, que eu gosto muito do teu trabalho, acho maravilhoso!

AS Obrigada, fico contente, foi interessante dar essa entrevista em português!

ANEXO I.B. TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA EM ÁUDIO COM ERICA BORGHSTIJN

CL - Cynthia Levitan (Pesquisadora)

EB - Erica Borghstijn (Entrevistada)

CL So, your name is Erica [...]

EB Yes.

CL How do you spell this?

EB Borghstijn.

CL Borghstijn. Is your artistic name to? The same?

EB Yes.

CL And, what is the first word that came when you think about dolls?

EB That came in your head, like [...] Hmm, imagination.

CL Imagination. What is a doll for you?

EB An expression.

CL Do you think that the dolls that you made are like more art, craft or design? Do you feel difference between this?

EB Hm, Art.

CL **And, how it is you story with the dolls, how did you start to create them? Did you study Art somewhere?**

EB I studied graphic design and it was two years of art academic and then I had a job, I started to working, but nothing related to art and I missed that. I want to be an illustrator or painter or something like that and I started to make some work, I just tried and practice my skills, than I saw exposition of Benjamin Lacombe, children book illustrator artist from Paris, from France and I saw an exhibition with him, his work, his illustration hanging on the wall and a doll was one of his characters, became a real doll. He makes it together with a doll artist from madame butterfly. And I said I though “that is amazing, I want to try it to”. So, I research on the internet how to do it.

CL **So, you did all by yourself?**

EB Yes.

CL **Cool [...] So, you think that people buy your dolls, like why? Why they by your dolls?**

EB I think it is a first felling, it is..I think that they fell in love, when they see a doll, they fall in love, they want that doll with them in their house. It is love at first sight.

CL **And the most of them are adults, right?**

EB Yes. Most of them are dolls makers too.

CL **Ah, doll makers too? That is cool!**

EB Yes!

CL And, how do you feel about selling your dolls? Because you put a lot of emotion inside each them. The process that you made it is each one different or do you have like a reproduction? Do you do molds?

EB No, no molds. Each doll it is unique, I sculpt them from scratch.

CL And you do with polymer clay?

EB Yes.

CL Each one you use it?

EB Living Doll.

CL That is from super sculpey, right?

EB Yeah. [...] And the body is made from airdry clay.

CL Ah, air dry clay?

EB Yes.

CL So, the face it is different?

EB Yes.

CL So it is hard too. And do you put a lot of yourself in the doll that you made [...] EB
Huhum

CL And to give for another person, how it is like your feelings about that? Do you like to give?

EB Yes, I liked when someone else love the doll and the feedback from that person, it is amazing, and the doll is with somtingh in there, they look at her every day.

CL How did you start to create your own identity? Because they have, each person that is here has a different language of the expression of the dolls, and how it was to create your own language? You started to make a lot? How many years you work with that?

EB One year.

CL One year? Wow! Really?

EB I make, well, I like, it comes out of me.

CL And your process of creation, do you draw first? Or you create it spontaneously?

EB No, just spontaneously, hehe.

CL So, you have the clay, and you doing and it became a doll?

EB I make a doll and then it has no hair and no clothing or...you know? And I look at and think "what I should do it?".

CL [...] and you started with the face?

EB Yes.

CL Most of the artists started with, the first think is the face and [...]

EB Yes, and then she comes alive.

CL And the materials you buy in the internet?

EB The hair I buy opaca farm, I wash myself.

CL Do you paint?

EB Yes, these are the natural hair colours. But I can colour them. And the clay yes, on the internet.

CL And the selling of your dolls, are you responsible for everything? From the begging to the end? Do you participate on fairs, exhibitions?

EB Yes, this is my first.

CL And you also made if people ask you for make? Do you customize?

EB Yes.

CL And people asked for you to make themselves? It is that normal? When people want that you make a doll, people ask like for making them self?

EB I did some commissions, and they love the dolls I make, but then I ask "what the things that you love" and they give me a list of things and I try to design what they want I little things, on the legs. That was one woman she has bees on her own garden, so she can get honey from it and I made a honey combo and little bees in the hair. I made also oceans things and jelly fish and on the legs and she mari antonietas styles, so maybe do it something with the hair, I like that funny things. Hehe.

CL Do you just make females? Why you choose females? You don't do male characters?

EB No.

CL Why do you think you prefer to make females?

EB I want to make also boys, but I have never made it, hehe. And this I want it. But in the future.

CL So that is it, thank you very much for answering the questions.

EB Yes, thank you for the interview.

ANEXO I.C. TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA EM ÁUDIO COM LYDIA DEKKER

CL - Cynthia Levitan (Pesquisadora)

LD - Lydia Dekker (Entrevistada)

CL **May I record?**

LD Of course.

CL **Your name is Lydia [...]**

LD Yes.

CL **This is your artistic name, right?**

LD Yes, my normal name.

CL **What is the first word that came in your head when you think about dolls?**

LD Still something to play with.

CL **Still something to play with? So what is the function of a doll?**

LD For me it is really hard, when you asked like that I can explain like this, in this form it is something to look, but when I think about dolls it is something I used to play with and with my own work I never thought of them as dolls for adults, but more like figures. So, if it a

figure that you put down, it is not like a sculpture, but it is a figure. When it is a doll you can play with, but these are more like figures.

CL Do you think of your work more like art, design or craft?

LD I think when I started out with the small figures, it is craft, artist craft. Of course it is not only craft, because I use my imagination, my own imagination, but still craft. And with the bigger dolls, some of the figures, not every, but some of them, I think that they are art.

CL And why do you think that they are different from the others?

LD The difference, it depends on the piece, some pieces are just... difficult question. Why do you, when you are in a gallery, why do you feel like this is art and the other one, than it is the same, some figure I don't like so much, and so of them it is like, this could be, this could be art, this is really good, it is more for feeling I guess, a feeling that is confusing. I like when the work it is a little bit confusing, people don't really know what to make of it.

CL Yes, and how it was your process, what is your story? Did you study arts? How do you turn to do it this?

LD I studied arts.

CL Are you from the Netherlands?

LD Yes, I'm from the Netherlands.

CL From Amsterdam? Or [...]

LD No, I used to live in a small village and first I went to an art school in Anna, it is now called Arteze, but used to be an art school in Anna, and later on, because I quit for one year from Anna, they were very conceptual. Everything was conceptual art and I could do it, but I felt it was not my path, it was not what I wanted to do. So I worked for a year, figured out what I really wanted to do with my life and yeah, I want to study art but not as a conceptual way, so

I went to ReTrect, and is there where I still live and finished art school in retrecht, is the same direction, it is just pure art, contemporary art, but there was more [...]

CL Technique?

LD Freedom. It is not technique. You don't need, yes, you do have like figures sculpting that somebody it in line on the floor and you have to sculpt. This is like lessons. But it is more, I think the think that you learn in a art school is not so much techniques, but it is more reflection, purely reflection. How you look at your work, if you can make good decisions about your work, that is what you learn. That is sometimes I fell that is the difference between somebody unschooled and somebody schooled, you just see that ok, this is the right choice, look right. And also, be critical of yourself. Critical of your own work. And that is what you learn in the art school.

CL And do you make workshops?

LD That is where I started to making dolls, because after art school I didn't. I finish art school I was making installations, also installation that you can look in, but I wasn't really satisfied, and I couldn't continue, you need a space, it is really difficult, and I didn't know what to do with my life. And I was thinking, I use to like fantasy a lot and I used to sculpt feastura sculpts before I enter in the art school, so my idea was to do workshops on that. That's when I started to sculpting, I was like "can I still do this?" and started and I was like "that is pretty good" and I found a website, and I thought that maybe if I do that, people will started to notice and take workshops, it was purely to do workshops, but then I start the first ones I made for the workshops and then I started to realty love it.

CL So, you love it to make the workshops?

LD No, the workshops I didn't like, but I love sculpting. I used to sculpt only for school, only simple and more like lesson, but not this way. So I really love to sculpting, I just continues, immediately I have my own style.

CL I was gonna ask you that.

LD Yes, it was already there. I have the clay and come out. Because I hear many people saying that they are looking for style and what I felt with me, that it always being there. If you look at my work, all the story until now, there is differences, but more in the choices. I think the choices.

CL You became more mature? How many years you work with sculpting?

LD From now, 8 years.

CL And, about your process, do you said that it is like spontaneous? Do you plan or do you draw?

LD With this one [pointing for the biggest dolls] you have to plan, but it is spontaneous, normally. I have a like a little bit of an idea in my had, what I want to do. And then I take the clay and the eyes and just started and something happen.

CL But you don't draw the figure? But you have to draw the structure?

LD Structure, with this one as I want that big, I needed to find a structure that works, so I did experimenting, I just trying everything out, and drawing, but honestly, just for the proportion sometimes you finished your had of a peasce and you are not sure how it your body should be, and then you can draw it out, but usually I don't do that, only with the biggest figures, because you really have to think about meansioning, but looks normal. Everything is all off about figures, the hips is away to high, the legs are too fine, the knees are to loadst, not a human proportion, but still has to look natural. And something that could be really off, because at first the hands that I sculpt it was a little bit to big, and she look like a monkey, with was wrong, A little bit big and a little bit to low, and now I think the size of the hand is perfect, even though is way to fine for the size of the had. You know? So that is the things that I find out, making it. I don't plane things.

CL And like it, I see in your work many nice positions, much more in the fair. How it is your relationship with this market, art or also in fair. Do you also make exposition?

LD No, this is the only one that I do once a year, this kind.

CL Do you go also for Russia?

LD For me was not about making dolls. It was use to be about workshops, and I just roll into it. But I like the people, I like some of the works I really love, and I like the passion, but this is the final year that im doing this. Because the only place that I have should work, where my works ins coming out it is gallery, and use to be in America, in Australia, Berlin, and those are places that I always have to send my work, and it is a lot of money, and with this size it is impossible. So I have to find a galleries, or exhibitions spaces in Netherland for exhibit my work. This is not a nice way for exhibiting this work, it is in the corner, it should be in a white space, so people also respect more. I was talking with the other artist that was in the other take and in the table, everybody was touching her work, and it is because it is in table. And in galleries the same people will have distance, and with this people they are like opening, and there is no respect because they don't feel it. Because table and stuffs it feels like a shop. It feels like a fair, it is also a bit like a fair. So I think if you want to make more like a show, you should but more pedestals, main while pedestals, don't take all of your works, tree works it is enough.

It is don't need to be a lot, So for be this the final one, but I still love dolls.

CL Which are the artists that you like in sculpture, or the doll arts world?

LD In Sculpture I have a lot different kind of artist. I love Mattio Burney, Is a figure artist, but he also do sculpts, and he use in his films, like big films. I love Ron Mueck, who dosntç Belina Debraga, she is a Belgian artist, and I love her work, it is really.. think they are my favourites, they are my top favourites, and a lot of painters, there are so many, I love Magrit, I don't like Dali or something, for me it is too much. But Magrit his and his paintings are really

quiet, and also is the way that I like to work it, I like soft and peace, and not ground and aggressive.

CL How do you put value in your work? There is a fair and people are selling their works, and how do you do that?

LD I never sold in a fair like this. Where I sold it was in galleries, like I told you, But is not any for me, because I have to send the work, they sell some, it is a lot of costs, in the end I make like 50 euro a doll and it is not like...so it is really difficult, the only way it to the intener website, I use etsy. I would like to have my own website, but I used to have etsy, I don't have anymore, but etsy is the best space to sell. The collectors use. So if I put new works, they will be the ones to say I want that one, So etsy is really good, but the prices are low, not to high. So I sell more the smallers figures and I sell them for like 200 dollars, 150-250. I kind ask it more. I sould the big work for like 850, like the green had, the big had I sould for 1150, but still 1150 is not a lot of money for all [...]

CL Yes, for all the cost, transportation and everything [...]

LD And also was months of works.

CL Ah, and for make these dolls how was it?

LG This is better, this maybe for 4 months, but if I sell it, the big one I sold for 10.000, and this one is better, the structure is better, is different, but there was a Russian guy that ask me for the prize and I said 30.000 and he said that was a good prize. So, I think for me, with my kind of work is better to make big works, they don't sell kick, but at least I make some money. So, with the smaller you have to be really marketable, and mine is more people or loving or hating. Is not much in between, ok, interesting, but I don't know.

CL Yes, it is something like extreme.

LD Yes, extreme. With Ana, and I love her work, most people love it. Because it is just perfect, but also it is very, still recognizing something, this perfectionism.

CL **Yes.**

LD So, it is different, for her she can sell easily

CL **Yes, it is different things**

LD Different things. My work is different, it doesn't sell like

CL **This artistic thing is more strong, so people like or hate.**

LD Yes, not so much. Even like with the babies like this, it is amazing, especially the red hair, it is amazing, but I would never buy something like that, I wouldn't have in my house. I can really appreciate and that is so special and so cute, it is incredible, but is not something that I would like to have. But I think everybody feels like this way about dolls. Even if you don't like dolls, you cannot go running from the fact that they are really well made. And well designed. So, I think that's definitely. And she also, she doesn't like to sell, if she sells it is for good prices.

CL **And you can survive selling dolls, or you do other things?**

LD I tried, but is not so much money. I talked with Ana along time and she told me also that with her work she couldn't make so much money, she can live off it, but it is hard. So, for me make a small dolls.

CL **Yes, maybe it is a good idea to reproduce.**

LD to reproduce, so people get, the price can be low

CL **More people can have also.**

LD More people can have and all the work could be one design and then costume is form some else, and only think that you have to do is to sell it. Some people like the painting on the face, some just want blank. So I'm definitely thinking about , maybe.

CL **Yes, you have to think about that.**

LD Yes, about selling, not sell is not a nice thing.

CL **So, do you everything? Do you do structure, do you see your work, everything is made for you from the beginning until the end?**

LD Yes.

CL **So, the people that buy your work is more like collectors?**

LD The figures and the dolls are more like collectors, somebody that really in love with something, but most is for figure collectors. Some are people that want doll from every artist that they like, just one in their collection, but usually they are collectors. But with the big works, people spend more money [...]

CL **Yes, and also the collectors have to have space and stuffs.**

LD Yes, I don't know, maybe she both 10.000 pieces, she have like a really big house with all traditional art and she wanted something really fresh inside her place, in the hallway, she wanted two dolls, it is crazy. So there is people with a lot of money and with love of artistic issue.

CL **That is it, thank you a lot for this interview.**

ANEXO I.D. REGISTOS DE IMAGEM



Imagem 95: *Art Dolls* - Ana Salvador e Lydia Dekker
Fonte: Arquivo Pessoal, 2016



Imagem 96: *Art Dolls* - Erica Borghstijn
Fonte: Arquivo Pessoal, 2016



Imagem 97: Art Dolls - Michael Zaykov
Fonte: Arquivo Pessoal, 2016

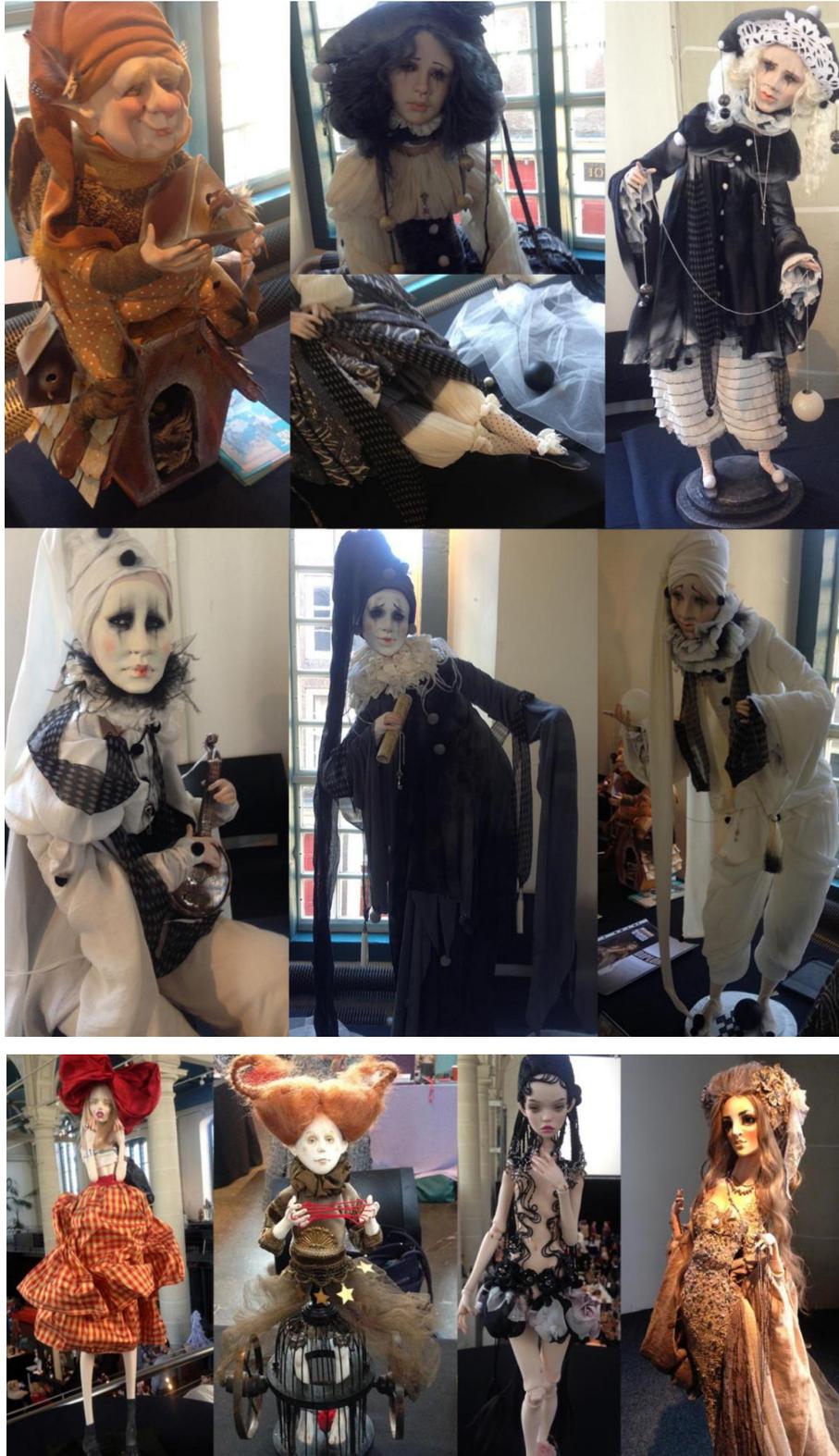


Imagem 98: *Art Dolls*
Fonte: Arquivo Pessoal, 2016

ANEXO I.E. PARTICIPANTES FEIRA



Dear friends!

The first exhibition in Amsterdam came to the end!

Two days on April 9 and 10, 2016 about 100 participants, uncountable quantity of exhibits, more than 1000 visitors and guests!

Project geography: Holland, France, Italy, Germany, Russia, Estonia, Ukraine, Latvia, USA, Spain, Singapore, Austria, Czech Republic, Israel and other countries.

We are organizers we thank all participants and visitors for warm responses, photo reports, the kind and festive atmosphere!

And of course, we wait for continuation of a holiday next year in the same place on April 8 and 9, 2017.

For now the next actions:

IV International ART of Dolls "NukuKunst" Estonia exhibition. - Tallinn, Singing field. 6 - 7 - 8 May, 2016

"Salon of Dolls on Tishinka 2016" exhibition on October 7-9, 2016

ANEXO II – FOCUS GROUP WORKSHOP 2019

ANEXO II.A. TRANSCRIÇÃO DO FOCUS GROUP - WORKSHOP ART DOLLS 2019

CL - Cynthia Levitan (Pesquisadora)

EM - Enilda Miceli (Entrevistada)

AR - Ana Rocha (Entrevistada)

ESM - Elsa Martins (Entrevistada)

AM - Ana Monteiro (Entrevistada)

CL Tá, eu vou gravar aqui. Estou gravando então nossa conversa. Mas eu vou também escrevendo as coisas que eu vou falando, mas então primeiro o nome de cada uma. Cada uma vai ser um número para eu me organizar. Tá, número 1 vai ser Enilda, idade?

EM 59, daqui a duas semanas (risadas).

CL Ana Rocha?

AR 46.

CL Elsa Martins?

ESM 44.

CL Ana Monteiro?

EM Umas miúdas.

AM 23.

AR Tu tens 23, Ana?

AM Sim.

CL Primeiro para Enilda, como é que surgiu o interesse por bonecas?

EM Bom, eu desde 8 anos de idade que faço bonecas, mas o interesse pelas *Art Dolls* surgiram em 2016 quando eu resolvi imigrar de vez para Itália, e aí comecei a fazer algumas mais elaboradas, porque comecei a pesquisar na internet, comecei a ver os tipos de bonecas que tinha, as diversas técnicas e aí comecei a fazer enquanto tava no Brasil já algumas, articuladas né? E aí quando eu fui pra Itália que teve a viuvez precoce, uma coisa muito inesperada aí surgiu o porque das bonecas, como expressão, foi aí que eu canalizei todas as emoções. Comecei a fazer Fridas e a pensar na dor das Fridas e fui me apaixonando e como eu vou te dizer? Fui desenvolvendo uma técnica minha em cima do que eu via na internet, praticamente tudo autodidata, eu acho que foi esse o caminho. As bonecas foi ali que eu coloquei toda a expressão do sentimento que eu não conseguia falar, eu me isolei, praticamente me fechei em um bunker fazendo bonecas e dali surgiu muita coisa filosófica dessa expressão. Então não tem uma boneca igual a outra, todas elas tem uma face, tem uma que estão mais alegres, outras mais tristes, demonstrando bem como eu estava por dentro e acho que fundamental inclusive para minha sobrevivência sem cair em uma depressão, resolvendo me isolar, estando em um país assim, eu fui para Alemanha, que não conhecia a língua, nada, e foi um incentivo inclusive, para poder sair daquilo, de me mostrar para as outras pessoas, que se encantavam com aquilo que elas viam e tinham interesse por aquilo. Acho que é isso. Foi uma forma de expressão, de expressar inclusive essa tristeza, ou para dizer que tava viva, que tava inteira através da boneca. Mas sempre gostei de boneca, desde criança.

CL Eu também faço a mesma linha que tu, essa coisa de expressar o que eu to sentindo e ajuda.

EM Fundamental no meu caso.

CL Ana

AR É a primeira vez que estou a fazer bonecas, queria fazer pela experiência, já queria criar uma boneca há muito tempo.

CL Tu querias criar uma boneca já faz muito tempo?

AR Sim.

CL E porque tu querias criar uma boneca há muito tempo?

AR Porque há muitas bonecas, e eu queria criar bonecas que dessem para toda gente.

CL. E é a primeira vez então?

AR É a primeira vez sim.

CL Elsa?

ESM. Já fiz algumas bonecas. Não como estas. Estas era as que eu andava a procura e encontrei e sempre quis fazer uma boneca que fosse uma marca. E depois surgiu a ideia de eu e a Ana criarmos, nós já temos um nome, e faltava a boneca. Ai a ideia ficou assim meio quieta até que apareceu o workshop e veio coincidir com a vontade que a gente tinha. Pronto. Ela já tem o nome e já tinha nome antes de nascer, já tinha lugar, só faltava existir.

EM Nasceu.

ESM E vai se chamar Elsana.

CL Chamar Alexandra?

ESM Elsana.

CL **Ana, agora tua resposta, como surgiu o interesse por bonecas.**

AR Não sei muito bem como surgiu o interesse, sei que tenho. Mas o interesse pelo workshop foi já tem algum tempo que tento entrar no mundo das marionetas, de dar vida aos objetos e inclusive me apareceu um trabalho de uma companhia no qual não vou fazer, mas que seria a partir disto. E comecei a pesquisar sobre pessoas que faziam, formas de o fazer e me apareceu o workshop, inscrevi-me. Por que cada vez mais há materiais diferentes, com o plástico, com tudo mais, vários materiais, várias formas de o fazer e me interessei pela tua forma de o fazer e inscrevi-me. Mas sobre bonecas é isto, é dar vida a algo que na realidade não tem, mas a nossa percepção as vezes olhando pra elas é que estão realmente vivas.

CL **Agora, o que que é *Art Dolls* para você. Primeiro começando com a Enilda**

EM *Art Doll* mesmo?

CL **É, *Art Doll* mesmo. Eu no meu doutorado, só pra explicar pra vocês, eu uso o termo *Art Doll*. Eu uso o termo bonecas para explicar as coisas, mas eu uso muito *Art Doll*.**

EM Pra mim a *Art Doll*, ela. Primeiro me interessei em pesquisar sobre isso, comecei a ver quais as técnicas, a *Art Doll* implica ter uma tecnologia própria para executar as bonecas. Pesquisei as duas melhores escolas que tem, que é a americana e a russa. E me interessei muito pelas bonecas russas. Vários tipos, inclusive Valdorf, comecei a olhar vários tipos de técnicas, parti primeiro pras bonecas de tecido, que as americanas usam muito. Técnica das articuladas com tecido. E dai comecei a partir pra bonecas mais sofisticadas como estas das russas. Por isto eu também vim fazer o teu workshop, porque a artista que por fim eu mais admiro, que faz um meio de campo entre a técnica da boneca mais primitiva e a boneca digamos assim, toda de porcelana, toda modelada, ou de silicone como as bonecas realistas, reborn ou como do Michael Zaykov. E a minha meta sempre foi, sempre admirei o Zaykov e pensei que um dia tenho que chegar a este nível. E tem essa russa, que é a Ana Dann, que

praticamente faz a tua técnica e eu me interessei de fazer realmente por isto, porque tu dominas esta técnica que eu ficava vendo na internet. Que tinha, mas ela não explicava tudo, então se via por partes assim e aí quando eu vi que tu fazia a mesma técnica dela, eu disse, não, é agora! Vamos lá. Deu certo de fazer. Porque se fosse em outro momento já não ia conseguir fazer. Na realidade a *Art Doll* pra mim é isso, ela é uma técnica mistura com a expressão da pessoa, cada um tem uma cara própria. Dá pra ver até pelo resultado do teu workshop que nenhuma é a igual a tua. Pura expressão pessoal.

CL **está. Ana Rocha, o que é *Art Doll* para ti?**

AR Ainda to a descobrir.

CL **Boa.**

ESM É o que tu já ta fazendo.

CL **Descobrir na prática. Elsa?**

ESM Olha, eu não sabia que se chamava *Art Doll*, não sabia que existia essa técnica, mas já a desejava. Como disse a um bocado, encontrei. Ou ela encontrou-me.

EM O que a gente procura, está sempre nos procurando.

CL **Concordo plenamente. Ana, o que que é *Art Doll* pra ti?**

AM É uma forma de expressão pessoal, como outra arte. É dar vida a algo que tá morto.

CL **Que ta mudo?**

AM Morto! Mudo também. Acaba por dar voz a algo que não tem voz. Não é? É tudo materiais, mas ao fim, no final acho que é vida.

EM Interessante isso.

CL Agora, Enilda. A criação de suas bonecas vem de um processo espontâneo? Existe um planejamento? Tu desenhavas antes, como é que funciona esse teu processo de criação, tem desenhos? Como você cria?

EM Como eu já tenho outros acessos a arte. Já tenho uma formação artística diferenciada. Em geral eu não sou muito de desenhar em si. Eu sou muito daquela coisa impressionista. Eu olho pro material, eu começo a esculpir e a partir daquilo esta coisa já existe na minha cabeça. Na realidade eu acho que é assim eu tudo, na vida também. O que a gente exterioriza é o que já está dentro da gente. Na realidade, eu sempre fiz bonecas, desde criança. No meu tempo tinha muito aquelas bonequinhas de papel. A gente comprava inclusive, impressas e vestia com as roupinhas de papel. E eu tinha já desde criança uma caixa cheia delas, que de vez em quando eram desenhadas por mim, pintadas. E sempre tive aquela coisa do não comprar as coisas prontas. De fazer.

CL Ana. Pela tua experiência, de uma primeira vez agora que tu tá fazendo

AR Ela vai nascendo.

CL E tu gostou de usar este tipo de técnica, ou tu preferias fazer planejamento?

AR Acho melhor assim, vai nascendo.

CL E tu Elsa?

ESM Qual era a pergunta? Estava aqui concentrada.

CL A pergunta era assim: A criação de suas bonecas vem de um processo espontâneo? Existe um planejamento? Tu desenhavas antes, como é que funciona esse teu processo de criação, tem desenhos? Como você cria?

ESM A minha intenção é idealizar uma personagem. Como vocês puderam ver, ao longo do workshop fui dando alguns nomes inspirando assim em algumas. Mas depois se ela vai

ser assim ou não, já não sei. É conforme a criatividade, do que surgir. Mas tem um fio condutor.

CL Tem um fio condutor. Mas tu também se prendes a este fio condutor, ou se durante [...]

ESM Não. Pode. É versátil, ou seja, quer dizer que pode ser mudado. Por exemplo, está aqui, queria andar entre os pretos e os vermelhos. Estamos a falar da roupa não é. E acabou por ser uma coisa mais diferente. Mas o início da boneca sensual, manteve-se.

AM Um alter-ego as vezes.

CL Ana, e tu como tu faz estas bonecas, elas vêm de um processo espontâneo, ou existe um planeamento. Como tu constrói, como tua cria?

AM Sim, uma pesquisa. Também há o espontâneo, não é?

CL Como tu gosta de criar?

AM Por uma pesquisa, por um fio condutor. As vezes os materiais também falam por eles próprios. E a nossa intuição né. Acabamos por olhar para o objeto, ir olhando e acabamos por visualizar uma forma. Mas busco pesquisar sim.

CL Ta. Enilda. Agora quero que vocês tentem se abrir, já que não terminamos a boneca. Acho que deu para entender como funciona cada parte do processo, né?

EM Com certeza. Do início ao fim.

CL Bem, a minha pergunta é assim. Se você sentiu alguma dificuldade no processo, em qual parte e qual das partes você mais gosta de fazer. Se existe, ou se tem prazer em tudo. Como funciona isso pra ti, se tu tiveste dificuldade na pintura, na escultura, na parte de tecidos. O que é mais, se tem uma parte mais interessante ou se [...]

EM Acho que a parte mais difícil é a expressão do rosto. A modelagem em si até me agradar é a parte mais complicada de conseguir dar aquela proporção dentro daquilo que a gente ta imaginando, porque eu também, eu sinto. No primeiro eu imaginei a boneca e ela veio até o final e vai até o final com aquela imagem, mesmo que eu não tenha lançado no papel, inclusive andei olhando imagens na internet de coisas, assim como essa que to tentando criar aqui.

CL **E por exemplo assim, tu tens alguma. Ai que linda que ficou a mão dessa dai, não tinha visto aí de frente. Tu, por exemplo assim essa parte de corpo, tu preferes fazer o rosto, corpo, as mãos, os pés.**

EM O rosto, é ali que ta nossa essência, quando faz o rosto. Até porque a gente viu aqui, a técnica foi a mesma para todas, mas eu acho que o rosto da boneca é a nossa expressão. É uma coisa muito individual, por mais que tu querias copiar, eu acho que nem teve essa intenção aqui desde o início. Foi uma coisa de criar mesmo.

CL **Eu acho que isso é importante. E é engraçado assim, tem muita gente que tem muito medo de compartilhar técnica. Por isso também é tão difícil conseguir workshop de bonecas, eu também to sempre atrás, as pessoas tem medo de compartilhar técnica achando que as pessoas vão copiar e é uma coisa completamente fora né, porque assim, cada um vai ter a sua, sua beleza no processo e é muito mais legal que exista isso do que. Claro que as vezes existem casos de azar de copista, de gente que vai fazer isso. Mas a técnica nunca deveria ser um medo das pessoas.**

EM A técnica pertence a uma escola artística. Eu vejo isso. Tu ta dividindo a tua técnica, que não é a tua. Que na realidade é uma escola artística.

CL **Claro, claro**

EM Agora, a tua expressividade é somente tua, ninguém consegue. Claro, que tem pessoas que tem facilidade em cópia, mas aí é diferente. Ai eu já não considero uma arte, que é o que na realidade eu faço no restauro. Quando eu trabalho com restauro, eu tenho que me anular, para conseguir.

CL **Fazer igual ao outro, né?**

EM Completar, o que ta faltando da arista principal, mas eu não apareço, eu não assino.

CL Claro [...]

EM É diferente, quando eu to criando.

CL **É uma expressão mais de alma mesmo. Ana?**

AR Ai, o mais difícil foi a modelagem sim.

CL **Foi a modelagem? De alguma parte especifica?**

AR As mãos.

CL **Mesmo. E a parte que mais tu gostaste de fazer, tem alguma parte que tu achas mais legal?**

AR A parte do final, pronto, acho que a parte final é quando a vestir, finalizar. É a parte mais gira.

CL **Elsa?**

ESM Ai, o que eu menos gostei. O que eu tive mais dificuldade foi nas mãos. Acho que foi fazer uma *Art Doll* só com luvas. O que eu mais gostei foi do rosto. Foi de todo o processo de ter um nada e depois começar a ter uma figura, não é. E mesmo sendo uma boneca, já tem uma alma, não é. Que é uma mulher fatal, sensual.

CL **Ana, o processo que tu mais gostou, alguma dificuldade especifica?**

AM Eu gostei de toda a parte de modelação, desde o início com o arame, até esculpir no *paper clay*, toda essa parte. Eu sei que vou gostar, ainda não fiz, mas é dar cor.

CL **Sim, esta é a melhor parte de dar cor.**

AM Sim, pintar, dar corzinha.

CL Ta. Enilda. Você dá nome para suas bonecas, elas têm histórias, personalidades, como funciona isso pra ti, ou também tu deixa a critério de quem vai comprar, já que tu vende.

EM Não, não. No caso, as minha não tem. Porque eu ainda tô no processo da *Art Doll* em si. Eu sempre fiz boneca para mim e para amigos e quando eu comecei a vender inclusive até surgiu a oportunidade de fazer um caracterizando, uma pessoa. Eu nem sei como se chama o nome dessas pessoas que fazem. Uma caricatura. Através de uma fotografia da pessoa, cria. Isso, por exemplo, esse boneco foi o único que teve nome que é o Robie, a pessoa se chamava Robie mesmo. E achei interessante isso, muito também de poder colocar num boneco de pano, e as pessoas falaram, bah tá igualzinho a fotografia, mas tu poder ter na realidade é uma caricatura da pessoa como boneco. E o impacto que teve isso como foi muito interessante, ela ficou com um presente único. E isso é importante também nos bonecos, cada um, é uma e a diferença entre a boneca em séria, a boneca comum, da boneca artística é essa qualidade dela ser única, como um ser humano.

CL Mas elas têm histórias, ou personalidades específicas?

EM Não, mas eu gostaria que tivesse, eu já pensei até em fazer um livro infantil com bonecas, fotografar bonecas em várias posições, tá borbulhando tudo na cabeça. Sabe quando tu tá no embrião da coisa assim, eu já tenho agora com essa técnica que eu aprendi contigo, eu já tenho um segundo tipo de boneca. E com essa técnica eu tenho mais possibilidades de movimento, então eu sempre tenho as histórias dos livros infantis, eu já fiz um que no fim acabou por não ser editado por falta de dinheiro. Comunidade brasileira, um inverno. Mas isso aqui é um embrião de onde eu quero chegar para minha velhice mesmo, de poder dar vida, elas terem uma história. Mas inclusive as primeiras fridas que eu fiz, eu também fazia desenhos, eu sempre entreguei as fridas com um caderninho com várias frases da frida e pinturas minhas, desenhinhos meus, como se fosse um *Sketch Book* com a mensagem praticamente daquela boneca praquela pessoa. Então na realidade, ela tem uma história né, cada Frida que eu fiz também, não tem nenhuma que tenha saído com a cara

diferente, elas foram melhorando, umas são com os olhos mais abertos, outras com os olhos mais fechados. A sobrancelha mais fechada, então é como se fossem a própria expressão daquilo que eu estava sentindo no momento.

CL Ana, tu já deste nome para tua boneca? Tu queres dar nome para tua boneca? Tu achas que ela também já conta algum tipo de história?

AR Não sei, não faço ideia. Mas não tem nome.

CL Não tem nome ainda?

AR Acho que não vai ter.

CL Elsa?

ESM A minha é Elsana Tchicholina.

CL E me conta sobre ela, a história dela. Se ela tem personalidade, como é que é?

ESM Tem. Muito na mulher poderosa, decidida, vai surgir aqui várias Elsanas.

EM Poderosa!

ESM Elsana se calhar de pijama, de fato de treino, estamos a falar de indumentaria, não é. Do que nós mulheres conseguimos ser vários papéis durante o dia, ou noite. Pode surgir uma grávida, pode surgir uma velhinha. Passar aí por todo do que a mulher consegue ser.

CL As múltiplas faces da mulher.

ESM Isso.

CL Ana?

AM Sim, se tem nome num é?

CL Se tem nome, uma história, uma personalidade.

AM [...]

CL Não tem?

AM Para mim tem, mas a situação não boa é que outra pessoa pode olhar pra ela e pode ter outra personalidade, outra história. Para mim tem.

CL Ta. Enilda, como tu decide a identidade de uma boneca, se ela é negra, magra, gorda, é boneco, uma boneca, tem alguma...

EM A, Pois é. Eu tenho homens também né. Eu tenho os *hipsters*, uma linha de *hipster*. Em geral são seres, a maioria é feminina. Mas agora eu também to nessa fase interessada nos elementos masculinos que são poucos explorados e aí que é uma boneca mais para adulto mesmo, e que mostre esta expressão da pessoa. Uma tentativa de aproximação com o real, e na realidade eu acho que minha meta é chegar em uma boneca realística né, a vontade é essa de chegar a uma boneca realística, então consegui expressar e o corpo humano como ele é, acho que essa é a meta a seguir buscando técnicas, nada. Não digo a fantasia, a fantasia acho que eu já trabalho com ela, mas tentar chegar em uma boneca realística.

CL Aí quanto mais tu fazes, mais vai sendo.

EM Quanto mais eu faço, mais vontade eu tenho de fazer. É um vício também, quanto mais faz, mas tem vontade.

CL É, é um vício. Ana, como tu decidiu a identidade da tua boneca?

AR ah, haha

CL Assim, dela ser delicada

AR Foi tudo através dos olhos que eu vi. Dos olhos cor de rosa. E aí virou assim delicada.

CL Se tu fizesses outras, tu seguirias mais ou menos esta linha?

AR Não. Se tivessem outros olhos não. Se tivessem olhos pretos, seria mais triste talvez, mais zangada.

EM A Relação com o preto, isso é muito interessante, a relação com a cor, ela tem uma relação com a cor que provoca emoção. Interessante isso.

CL O, próxima pergunta, a não, ainda tamo nessa primeira. Elsa, como tu decidiu a identidade da tua boneca, mulher né. Tu tiveste uma decisão, ela já era mais morena.

ESM Pronto, eu quis fugir um bocado do estereótipo, e essa também é minha ideia, da mulher muito magra e a mulher muito magra, fugir um bocadinho do barbie, buscar um bocadinho da forma, ou as várias formas que as mulheres têm. Não sei ate que ponto será comercial, mas, a minha ideia é mostrar as várias formas do corpo feminino.

CL Ana. É, como tu decidiu a identidade da tua boneca. Por exemplo assim, tu colocaste uma cor diferente, né, escolheu assim, traços mais fortes, como foi esta escolha?

AM Para fugir um bocado daquela ideia de boneca, de bonequinha não é. Foi tudo um bocado jogando com essa ideia do boneco vivo. Um bocado também a intuição sabe, o formato do nariz, eu gosto e sempre gostei de traços bem fortes, bem carregador de expressão e tudo mais. De rugas, de todas essas deformações do rosto, interessam-me. Acaba por ser único né. E foi um bocado isto que fiz, mas foi por intuição, pelo que eu gosto de o fazer e acabei por mais uma vez refletir isto na boneca.

CL Enilda, o que você sente ao criar bonecas, se tu fosse resumir uma expressão.

EM A própria expressão do poder de criação. Como minhas filhas, eu me apego a elas, eu me apego as bonecas que eu faço. Eu acho que eu inclusive tenho uma resistência para vender. A dificuldade também é esta. Cada vez que vendo uma, parece que é um pedaço meu que ta indo embora. [risos] Uma coisa meio maluca assim. Eu sempre fui muito apegada a boneca, eu brinquei de bonecas até os 14 anos, brincando com a fantasia da boneca, como se eu fosse a mãe e coisa, e eu vesti minhas bonecas, eu guardei até os 32 anos e eu trocava a roupa delas, uma vez por ano até os 32. E aí eu decidi doar todas para uma instituição de caridade de meninas de rua. Mas todas as minhas bonecas tomavam banho, trocavam a roupa e faziam o cabelo em dezembro antes do natal, até os meus 32 anos. Aí eu me separei, a vida mudou, eu sei as bonecas. E comecei nessa coisa da criação das bonecas mais artísticas. A boneca como uma coisa mais séria, como um trabalho, como uma renda. De

mostrar também e me testar até onde eu sou capaz de ir. Acho que é muito importante essa coisa também, de testar essa capacidade artística mesmo, de sair do trivial mesmo da bonequinha de pano para uma coisa mais ousada que pudesse ... e chamar atenção de outras pessoas.

CL Ana, o que você sente ao criar essas bonecas.

AR Ah, eu senti me super bem. Nunca pensei que fosse conseguir.

CL Elsa, o que tu sentiu?

ESM Qual a expressão para que tu possas entender? Sabes quando tu queres muito uma coisa, muito? Consegues, então senti-me realizada. Gosto quando os astros vêm ao meu encontro.

CL É para ser, sabe.

ESM Como se o destino fosse este.

CL E o que tu sentiste nesta criação, quais foram os sentimentos, o que foi sentido?

AM Eu senti até, embora eu goste de fazer isto. É um bocado como purga, às vezes. Além de ser um bocado purga, ultimamente tenho me questionado bastante até que ponto é que faz sentido não é, o tempo que a gente gasta. Até que ponto faz sentido fazer, percebes? Se vais acrescentar alguma coisa, nos vivemos em comunidade, se vai acrescentar alguma coisa. Eu acredito que sim, sabes. Até que ponto são úteis, sabes?

CL Tu tais se perguntando até que ponto são úteis as bonecas na sociedade?

AM Sim. A nível pessoal eu consigo projetar aquilo que penso e tudo mais para boneca, é uma criação minha, é algo como uma purga. Mas a nível social até que ponto que se encaixam, tenho me questionado isso. É isso que tenho sentido, claro que gosto de fazer e da-me prazer.

CL Enilda. Eu vou perguntar três perguntas ao mesmo tempo. Primeiro se você acha suas bonecas parecidas com você? Depois é se você gostaria de ser parecida com a sua boneca? E se, sua intenção é que a boneca fique parecida com você.

CL Elas são parecidas com você?

EM Acho que não.

CL **Você gostaria de ser parecida com suas bonecas?**

EM Também acho que não, elas são completamente outro ser, é como se fosse. Quando eu era criança eu tinha um nome que não era meu, eu tinha umas histórias, eu sempre fui muito fantasiosa digamos assim. Daquelas crianças bem fantasiosas, minhas bonecas tinham nome, eu tinha outro nome, e eu acho que as bonecas continuam sendo essa criança, essa *innerdoll*, que eu digo não é a criança interior, é a boneca interior que eu sempre tive, por isso o meu site e o meu trabalho eu coloquei esse nome.

CL **Qual é o nome?**

EM *Inner doll*

CL **Que vem de [...]?**

EM Boneca interior. Todo mundo diz, não mate a sua criança interior. Eu não quero matar, eu quero que a minha boneca interior sobreviva. As bonecas sempre foram muito vivas na minha vida, até o nome, a marca é *innerdoll* por isso. Eu não tenho uma criança interior, eu tenho uma boneca interior, porque essa é a relação que eu tenho com elas, de existência, de permanência. Não sei se a criança pode permanecer, mas a boneca permanece, mesmo que cada uma seja uma. Mas tem muito daquela coisa da fantasia da infância. Gosto de criar coisas, roupas diferentes, fadas. É outro ser, é um ser que eu tenho dentro, que não sou e.

CL **Ana, você acha que a sua boneca é parecida com você?**

AR Não, e também não quero que seja.

CL **Você não quer ser parecida com a sua boneca e nem a intenção foi...**

AR Não, ser completamente diferente.

CL Não, não, não. Elsa?

ESM Tem características minhas, foi baseada em características minhas, na minha personalidade. Mas ela é única, é ela. Mas baseada em mim, o sinal, o pormenor do sinal. Eu sempre fui muito de fantasia, gosto muito de vestir. Também estudei teatro, então aqui também lidar uma personagem única, mas baseada em mim.

CL Você acha que sua boneca é parecida com você, você gostaria de ser parecida com sua boneca?

AM Não.

CL Nem a intenção?

AM Não.

CL Agora, vocês só podem falar uma palavra. Então primeiro, uma palavra que você pensa quando fala em boneca.

EM Infância.

CL E outra que represente a sua boneca.

EM A força do áries, a força do signo solar.

CL Ó que legal, essa coisa foi uma coisa que tu não tinhas comentado antes, que falando de personalidade, também teve essa criação.

EM Acho que sempre foi. A força de chega primeiro, como ela é a primeira, ela tem essa força

CL Iniciando tudo.

CL Ana, quando tu pensas em boneca, a primeira palavra

AR Arte.

CL Que represente a tua boneca?

AR Experiência.

CL **Elsa?**

ESM Criatividade.

CL **E a tua boneca?**

ESM Sensual

CL **Ana?**

AM Objeto

CL **E a tua boneca?**

AM Purga

CL **Gente, obrigada!**

ANEXO III – QUESTIONÁRIO DAS ENTREVISTAS ONLINE



Imagem 99: Entrevista Online 01

Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

ART DOLLS

*Obrigatório

LOVERS

Nome / Name *

Sua resposta

Idade / Age *

Sua resposta

Sexo / Gender *

Feminino / Female

Masculino / Male

Outro: _____

Nacionalidade / Nationality *

Sua resposta

Quantas bonecas você tem? / How many dolls do you have? *

Sua resposta

Se você tem mais de uma boneca: Elas se relacionam umas com as outras? De que modo? / If you have more than one doll: Are they relate to each other? How?

Sua resposta

Ela*s tem nome*s? / Do they have name*s? *

Sim / Yes

Não / No

Outro: _____

Que tipo de brincadeira - interação você tem com a boneca? / What kind of play - interaction do you have with the doll? *

Sua resposta _____

Você fala com suas bonecas? Do you talk with your dolls? *

Sim / Yes

Não / No

Você cria histórias para as suas bonecas? Se sim, que tipo de história? / Do you make stories for your dolls? If so, what kind of story? *

Sua resposta _____

Conte um pouco sobre a personalidade, a história de alguma de suas bonecas. Como ela é, o que ela faz, o que ela ama, o que ela odeia. / Tell a little about the personality, the story of one of your dolls. Who she is, what she does, what she loves, what she hates.

Sua resposta _____

Como surgiu o interesse por bonecas? / How did the interest in dolls started? *

Sua resposta _____

Você prefere comprar uma boneca de um artista independente ou prefere customizar? / Would you rather buy a doll from an independent artist or prefer to customize? *

Artista Independente / Independent Artist

Customizar / Customize

Outro: _____

Quais materiais te atraem ao comprar uma boneca? / What materials are appeal to you when you buy a doll? *

Porcelana / Porcelain

Resina / Resin

Paperclay

Polymerclay

Outro: _____

Ao customizar, a sua intenção é que fique parecida com você? / When you customize, do you want it to look like you? *

Sim / Yes

Não / No

Se não, quais são as referências que você utiliza (pessoas, personagens...)? / If not, what are the references do you use (people, characters ...)?

Sua resposta

Você gostaria de ser parecido com a sua boneca? Do you want to look like your doll? *

Sim / Yes

Não / No

Outro: _____

Qual a sua sensação de tê-la por perto? What does it feel like to have her around? *

Sua resposta

Você pede ajuda para ela em momentos ruins? Do you ask her help in bad times? *

Sim / Yes

Não / No

Sobre a estética da boneca. Selecione as suas preferências. / About the aesthetics of the doll. Select your preferences. *

Pele: Tonalidades neutras claras / Skin: light neutral shades

Pele: Tonalidades neutras escuras / Skin: Dark neutral shades

Pele: Coloridas / Skin: Colored

Sexo: Masculino / Gender: Male

Sexo: Feminino / Gender: Female

Sexo: Transgênero / Gender: Transgender

Sexo: Andrógono / Gender: Androgen

Expressões fortes / Strong expressions

Expressões Neutras / Neutral expressions

Skinny/Thin

Muscular Body

Plus Size/Curvy

Outro: _____

Sua boneca é mimada por você? Possui acessórios, muitas roupas, perucas? / Is your doll spoiled by you? It has accessories, many clothes, wigs? *

Sua resposta _____

Ela faz parte da sua rotina? Como? / Is it part of your routine? How? *

Sua resposta _____

Você deixa ela*s exposta*s na sua casa? Fazem parte da decoração, ficam guardadas? / Do you leave the dolls exposed in your house? Are they part of the decoration, are they stored? *

Sua resposta _____

Existem diversas páginas online sobre bonecas, mas você se sente sozinho neste hobby? / There are several online doll pages, but do you feel alone in this hobby? *

Sim / Yes

Não / No

Outro:

Qual é a marca ou artista de bonecas que você mais gosta? / What is the brand or artist of dolls that you like the most? *

Sua resposta _____

Algum tipo de boneca assusta você? Qual? Some kind of doll scares you? Which? *

Sua resposta _____

Escolha uma palavra que descreva o que as bonecas significam na sua vida / Choose a word that describes what the dolls mean in your life. *

Sua resposta _____

Imagem 100: Entrevista Online 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

ANEXO IV – DESDOBRAMENTOS NARRATIVOS

ANEXO IV. A. CONTO A PARTIR DAS ART DOLLS

Micro-narrativa: Em uma pequena cidade cinzenta no interior da Rússia, nasceram sete meninas. Galina, uma vizinha detenta de poderes sobrenaturais as presenteia, transformando-as em ninfas e dando cores aos seus cabelos. A cidade fascinada pelas meninas as vê com perversão. O pai, a fim de protegê-las, aprisiona-as. Um grito calado surge das ninfas, e elas se congelam na reação de resposta a uma sociedade predadora.

AS VERDADEIRAS FACES DE UMA NINFA

Há muitos anos atrás, em uma pequena cidade no interior da Rússia, uma bela mulher ruiva, alta e cheia de sardas engravidara. Seu nome era Ava. De sua barriga saltavam veias e grandes estrias vermelhas que faziam mapas geográficos em torno de sua cintura. Ela e o marido brincavam de decifrar por vezes os países, por vezes os continentes enquanto faziam cócegas em meio àquela pele esticada. Seu umbigo estava protuberante e seus seios doloridos. Neles, colocava folhas de couve verde fresca para amenizar a dor, uma artimanha ensinada por sua mãe antes de falecer. Quanto mais perto de dar à luz, mais sua barriga inchava. E aos poucos não conseguia pensar em nada a não ser na gravidez, na mudança de seu corpo e no mal-estar que sentia. O marido, Milos, um homem moreno de traços fortes e sobrancelhas grossas foi em busca de uma conhecedora de ervas e chás para ajudar Ava a se sentir melhor. Então, lhe recomendaram ir ao encontro de Galina, uma mulher misteriosa,

detenta de poderes sobrenaturais, que andava pela aldeia. Longos cabelos pretos, pele pálida, rosto magro. Ao cruzarem o olhar, Galina se apaixonou por Milos. Regida pela força da serpente, Galina era uma mulher de beleza hipnótica e sabia usá-la a seu favor. Convidou-o para entrar em sua casa, lhe serviu chá de marapuama, e Milos passou a se envolver com ela. Confuso, mas envolvido, fez a ela promessas de amor. Ava, a mulher de Milos, passou a ter pesadelos frequentes deste então, e certo dia ao acordar, incomodada, resolve compartilhar com Milos o sonho constante em que um homem a perseguia enquanto ela tentava fugir. Ele, preocupado e com culpa, decide romper com esta relação extraconjugal. mas o rompimento soou como uma facada no coração de Galina. Furiosa, gritou, esperneou e o bateu. Quando percebeu que havia perdido a cabeça, decidiu converter toda a raiva que sentia em feitiçaria. Assim, toda a aldeia foi enfeitiçada. E sob aquela cidade florida e repleta de luz, ela criou a frieza em tons de cinza. A cidade parou de ter cor, preto e branco eram as únicas possibilidades de se enxergar. Imediatamente os sorrisos foram se transformando em lágrimas, que se transformaram em desespero, que se transformaram em neutralidade e que transformaram a pequena cidade em um local apático.

Em uma noite sombria e com trovoadas estrondosas, Ava enfim entra em trabalho de parto. A parteira ao olhar aquela enorme barriga percebe que ali havia algo errado. Então os gritos de Ava começam a ressoar por toda a casa e de seu ventre sai uma linda menina. Porém seu útero não para de contrair e ela entra em trabalho de parto novamente. E novamente, e novamente, e novamente e novamente e novamente. Ava dá à luz a sete meninas. Sem força, começa a ter uma hemorragia interna. A parteira chama o marido para o quarto e diz que acha que ela não sobreviverá. Eles se olham nos olhos e Ava em seu último suspiro diz para que ele cuide bem das meninas. Atordoado, Milos chora junto com as sete recém-nascidas. E o choro ecoa até os ouvidos da misteriosa Galina. Com pena, ela vai à casa dele e dá um presente para as meninas. Desta forma, as presenteou dando cores aos seus cabelos e as transformando em ninfas, tornando-as divindades da natureza.

A cidade toda então tinha um fascínio por estas meninas, um fascínio que beirava a perversão, pois eram os únicos seres que tinham cores na pequena aldeia, todos sabiam

quem elas eram e tentavam sempre as ver. Mas o pai, com medo da reação e da obsessão das pessoas, acabou escondendo-as em casa. As banuiu de andarem pelas ruas e de terem amigos. Elas foram crescendo e quanto mais cresciam mais seus cabelos vibrantes se tornavam pálidos, opacos e esbranquiçados. Ao completarem dezoito anos elas perderam totalmente as cores.

O pai já não as reconhecendo, passou pelo quarto das meninas e as viu em um retrato que o paralisou. A expressão do olhar de cada uma delas, meninas jovens que haviam sido sugadas pela perversão da sociedade e pela sua própria repressão. No rosto delas, um estado de ataraxia. Não sabendo o que fazer e percebendo tamanho o dano, convidou Galina para conversar. Quando Galina entrou na casa, deparou-se imediatamente com as meninas e, apesar do rancor que tinha de Milos, sentiu nas meninas um grito calado de socorro. Então decidiu ajudá-las. Depressa as colocou na frente do espelho, uma do lado da outra e as perguntou o que mais gostavam nelas. E uma delas respondeu que eram as cores que já não existiam mais. Galina respondeu que quando havia as presenteado com as cores, não havia colorido elas, mas dado cor a suas almas. E que elas precisavam conseguir ver nas almas delas essas cores, que só assim as conseguiriam recuperar. Então resolveu preparar uma bebida para nutrir aquelas almas. Em um cálice dourado elas foram tomando uma a uma. E imediatamente cada uma delas começou a expressar o seu estado de alma, as suas emoções desde então reprimidas estavam latentes, elas estavam expressado tudo aquilo já haviam sentido mais não haviam exteriorizado. Entretanto, logo entraram em um estado de congelamento e depois de morte. Porém, aos poucos, uma delas vai abrindo os olhos, se levanta e vai direto olhar para o espelho. Quando olha novamente seus reflexos, lá estavam todas as cores, todas as almas das irmãs estavam juntas com luz e força, elas eram múltiplas, detentas de todas as emoções possíveis, elas eram tudo que queriam ser, juntas. O pai ao olhar aquela imagem da menina, imediatamente percebeu que a filha nunca esteve tão radiante e que nunca havia visto algo tão pleno e bonito. Aquele reflexo deixou a menina intrigada e a fez perceber que não se sentia mais pertencente aquela cidade. Então

despediu-se do pai e de Galina. Saiu mundo afora e foi ao encontro de uma nova cidade e pessoas com almas tão coloridas quanto a sua.

O CONTO EM ANÁLISE

Buscando os significados das representações no decorrer da história, o conto é analisado e é possível compreender um novo modo de interpretação. Iniciamos pela gravidez de Ava e sua grande barriga. No conto, Ava possui estrias e seu corpo passa por mudanças. Ava passa por uma grande transformação não somente física, mas psíquica. A gravidez relembra que o ser humano é além de um ser social, um ser animal. Então Ava entra em contato novamente com este eu mais primitivo. E percebe em si, um lado mais instintivo e selvagem. Desta forma, passa a dedicar-se para si e nesse ato de perceber a si mesma, percebe seus sonhos. Os sonhos são portas para a leitura do inconsciente, e ela ao prestar atenção percebe que existe algum problema na relação dela com o masculino e por isto, compartilha o pesadelo com Milos. A mudança do corpo como transformação, mas principalmente com evolução da psique não mais como uma menina ingênua que não percebe o que acontece em volta, mas como uma mulher que está atenta ao seu entorno sobre acontecimentos que pode não ver, mais consegue sentir e enxergar com sua intuição. Os pesadelos podem ser aviso conscientes de uma alma em apuros. O predador desta alma, o marido Milos, percebe que pode estar causando este mal a ela, e recua sobre as próprias decisões. Milos é seduzido pelos prazeres do ego, e cai na armadilha do chá afrodisíaco de Galina, sem perceber com clareza que está servindo de veneno a psique de Ava que acabará levando-a a morte. Percebendo-se como potencial predador da própria mulher, rompe com Galina. Esta, ao se revoltar com a decisão de Milos se torna uma mulher com raiva. A mulher que rosna, que está em um estado de fome da alma, se alimenta de subterfúgios errados. Por isso, Galina faz o ato prematuro de enfeitiçar a cidade, ao invés de dissolver as suas

próprias angústias e ignorar o ego. Ela transforma a cidade em um local cinza e frio. A frieza é uma defesa da psique, que demonstra mal-estar pleno.

Quando acontece o nascimento das meninas e a morte mãe, existe a representação da dinâmica existencial, o sangue interno é o elemento contraditório em que sua perda pode gerar a destruição, mas sua existência alimenta a vida. No choro de Milos, o arrependimento. Galina ao escutar percebe que a decisão do feitiço é precipitada e tenta corrigir presenteando as meninas. As presenteia transformando-as em ninfas e dando cores aos seus cabelos.

As meninas nascem com os seus instintos intactos, cheias de cores. E vão perdendo essa essência natural. A intenção do pai era de protegê-las, mas por mais amor que possa ser dado para um animal em cativeiro, só de estar preso, ele perde sua luz. Em virtude da proteção excessiva de Milos, as meninas ficam passivas e não reagem a novos desafios, nem se desenvolvem de maneira mais profunda. Peças preciosas da natureza em cativeiro.

Entretanto, mesmo com a pouca interação, a sociedade as vê com malícia. Os cabelos são constantemente retratados como um signo de sexualidade. E seus cabelos coloridos fazem uma sociedade obcecada. Quando se perde a alma, o corpo entra em crise. Os instintos feridos fazem com que seja impossível prosseguir até que acontece o grito calado e a necessidade de nutrir a alma passa a ser o principal desejo do corpo.

Desta forma, as ninfas reagem. Cada uma congelada em um reflexo. Reflexos e expressões de uma mulher cíclica que passa por todos os estados emocionais. Galina, ao vê-las perdendo a cor, entra em um processo de empatia, por enxergar nas meninas a mesma dor do apagar a chama interior que ela também sentira. Em sororidade decide ajudá-las. Assim, o arquétipo que ela representava inverte-se, ou seja, o personagem representativo de um lado mais maligno torna-se a personagem que ajuda, demonstrando que o ser humano pertence aos dois espectros. Então, ela tenta nutrir aquelas almas. Não é fácil, por isso, as meninas ao beber o cálice sagrado entram em processo de auto-conhecimento tão profundo que as faz cair na morte. Ao conseguir se reerguer, já não são mais as mesmas. São uma única mulher, renascida, forte e unida com suas várias identidades perdidas que

representam o ser na sua multiplicidade de cores, emoções, setímetros e personas. O domínio sobre quem se é e aceitação da própria beleza singular, nutre a alma. Então esta nova mulher empoderada de si decide abandonar o ninho, opta por tirar sua alma do estado de congelamento daquela cidade fria e vai em busca das cores, da criatividade, do amor e do fogo para manter a chama interna e nunca mais perder essas tão belas cores da própria alma.

ANEXO IV.B. GUIÃO A PARTIR DA ART DOLL PIETRA

GOVERNO LIDERADO POR MARCELO CAETANO, PORTO - PORTUGAL, 1968.

SEQUÊNCIA 01. FACHADAS DAS CASAS PORTUGUESAS. EXTERNO / DIA

Rua. Azulejos vidrados cansados na profunda essência de suas marcas históricas exibem, em leveza, seus coloridos. Casas coladas umas às outras, se abraçam e se sufocam. Um pátio descuidado, uma casa de madeira despedaçando-se aos poucos. Por suas frestas, o vazio de seu abandono. Em contraste, a sutil imposição de casas habitadas. Azulejos esverdeados ao lado de ladrilhos em tom bordo, moradias onde as plantas e as flores caem para fora de suas janelas. Uma casa pintada de amarelo queimado com a parede gasta e descascada é ofuscada pelos cintilantes vidrados brancos e azuis. Observa-se a composição de uma vizinhança de subúrbio.

SEQUÊNCIA 02. ENTRADA DA CASA. INTERNO / DIA

Escuta-se a pisada do caminhar cadenciado pelos finos sapatos de Pierre (homem sério, imigrante, esquálido, de expressões secas e cadavéricas). A trinca faz barulho e o balançar de suas pesadas chaves geram em Pierre um alívio de estar em casa. A sensação de aconchego toma conta de seu corpo abatido e exausto. Traz em seus braços um buquê de cravos vermelhos. Caminha até o toucador e se depara consigo diante do espelho. Olhando para o seu reflexo, distrai-se numa

pequena encenação da entrega destas lindas flores para a mulher amada. Cria, inseguro, diálogos imaginários e se cansa ao desistir de todos. Pousa as flores. Levanta um retrato que parece querer escondido. Fotografia dela em um sorriso expandido, com a beleza e encanto de seu elegante olhar. Quadros contaminam a parede. Ela e ele estão em todos os cantos, alegres e risonhos em algumas, classicamente sérios em outras. Pierre volta a penteadeira, retira de um velho armário uma peruca e a encaixa sob a cabeça. Percebe as flores, as agarra com entusiasmo. Fica novamente diante do espelho, sorri com o canto de boca e agradece com sua voz grave o ato tão inesperado de receber as belas flores.

PIETRA

Obrigada!

Diz Pietra (mulher séria, imigrante, magra, confiante) ao mesmo tempo que pisca um dos olhos para o espelho.

TELA PRETA – ENTRADA DO FILME - PIETRA

SEQUÊNCIA 03. SALA DA CASA. INTERNO / DIA

Uma música dançante começa a tocar. Pietra aumenta o rádio e começa a balancear em movimentos tão abruptos quanto sutis. Despedaça as flores e banha o ar com suas pétalas que caem lentamente e celebra, num ato de mocidade, a liberdade de ser quem se é. - Foco em uma das pétalas que cai no canto da casa -.

TOC TOC TOC

Estrondoso barulho. A vizinha Maria Teresa Leonor das Flores (portuguesa, velha, viúva, óculos, bengala, bochechas grandes, senhoria, sempre a reclamar) grita e bate na parede.

TERESA

Silêncio Pierre! Não se pode ter paz hoje em dia.

Pietra revira os olhos e desliga o rádio. Mas grita de volta.

PIETRA

É Pietra, Dona Teresa!

SEQUÊNCIA 04. SALA. INTERNO / FINAL DO DIA

Pietra recolhe os retratos da casa em que Pierre aparece e os joga no lixo. Senta-se na frente de uma antiga máquina de escrever, prende os cabelos e assenta os óculos no seu nariz esguio. Poetiza, datilografa seus textos. O tempo passa imperceptível e a noite surge com o brilho do luar. A rua lhe chama.

SEQUÊNCIA 05. TASCA DE FAUSTO JOAQUIM PEREIRA. INTERNO / NOITE

Aproxima-se da tasca de seu Fausto Joaquim Pereira. Espia pelo vidro. Em seu interior, alvenaria de pedra aparelhada. No balcão um grande pernil de presunto ao lado do queijo da serra, vinho por todos os lados. Joaquim (dono da tasca, poucos cabelos, trabalhador árduo e dedicado, homem de poucas palavras) vê Pietra a entrar no estabelecimento e seus olhos saltam assustados que, de forma gradual e lenta, a observa de cima até a baixo. Ela pede um vinho.

PIETRA

Por favor, um vinho.

Ele apenas a serve no mais puro dos silêncios. Pietra então tira de sua bolsa um cigarro e o acende, enquanto um homem surge de um dos cantos da taberna e se direciona para a saída. Albano (elegante, cavanhaque castanho avermelhado, tristes olhos claros) posiciona seu corpo para encontrar o olhar de Pietra. Seus olhares cruzam, ele passa por ela e discretamente toca-lhe a cintura. As pupilas de Pietra dilatam, o coração acelera, ela suspira fundo apaixonada. INSERT SEQUÊNCIA 2D [seu pensamento delirante a transpõe para o altar de um casamento.

PIETRA

Sim, aceito.]

SEQUÊNCIA 06. CASA. INTERNO / NOITE

Pietra corre ofegante para casa, abre e fecha rapidamente a porta, senta-se no sofá e sorri enquanto agarra com entusiasmo uma almofada. Suspira. E logo escuta-se o abrir da porta.

TERESA

Não, não, eu nem vou entrar, já sei que é tarde da noite, mas fazes tanto barulho que não deixei de ouvir que estavas acordado.

Enquanto ela entra na casa de Pietra.

TERESA

Chegou para ti esta carta, Pierre.

Pietra abre o envelope e vê a carta de aceite da universidade de Letras, destinada para o nome Pierre Carvalho. Pietra fita com seriedade o nome destinatário. Maria Teresa Leonor finge não ter curiosidade, mas não resiste e pergunta.

TERESA

O que é?

PIETRA

É uma carta de aceite da Universidade de Letras. Mas não irei estudar, não sou mais esta pessoa a quem a carta se destina.

TERESA

Fogo! Não se fazem homens como antigamente, meu marido que sim era homem de verdade. E acho que o Pierre deveria parar de confusão e estudar, que isso sim faz bem para a cabeça.

PIETRA

Me desculpe, é Pietra, Dona Teresa.

TERESA

Pietra? Isto é coisa de gente doida, Pierre.

INSERT SEQUÊNCIA 2D [Pietra relembra momento internada em clínica psiquiátrica.]

TERESA

Se o meu marido estivesse aqui chamava-te panelheiro. Nunca entendi muito bem isto. Para mim panelheiro até é elogio. Eu acho que sou uma panelheira também, porque sem as minhas panelas, o meu prato de tripas não seria o mesmo. Sem elas eu não faço nada, são quase amigas já, sabes?

PIETRA

Sei sim. Agora vou dormir que já está tarde, com licença (Diz Pietra enquanto vai levando Maria Teresa Leonor para fora da casa).

TERESA

Boa noite, Pierre.

SEQUÊNCIA 07. QUARTO. INTERNO / ALVORADA

No quarto escuro de tons azulados e clima sereno, entra pela janela uma fresta de luz diretamente no rosto de Pietra, que abre apenas um olho e volta a fechar. Logo, se escuta o despertar eufórico do relógio que quase cai da cabeceira da cama com seu movimento agudo. Pietra acorda, desliga o despertador e levanta-se da cama em passos lentos, ainda readaptando ao acordar da vida. Atravessa o corredor e chega à sala. De pijama, começa a preparar seu café com o coador

de pano. O cheiro contamina a casa, café puro e forte. Senta-se no sofá e liga a televisão. Na televisão uma propaganda da pasta medicinal Couto chama atenção de Pietra, um negro a rodopiar com uma cadeira presa aos dentes.

INSERT SEQUÊNCIA 2D [PROPAGANDA

Dentes fortes, gengivas sãs, boca saudável, só com pasta medicinal couto.]

Com seu corpo esparramado pelo sofá, analisa tal reclame, mas seu pensamento é interrompido pois percebe uma mãozinha a tentar entrar pela porta.

TERESA

Não, não, eu não quero entrar. Os pretos têm mesmo dentes fortes, não é? (a desconfiar do reclame)

PIETRA

Tudo bem Dona Teresa? Quer um café?

Enquanto Teresa começa a lavar o único prato sujo na casa de Pietra.

TERESA

Olha, eu até aceito um cafezinho sim, é bom, dá aquela pulsada na alma que até levanta um morto.

Enquanto tomam café, Maria Teresa Leonor começa a mexer nas coisas de Pietra e encontra dentro de uma gaveta algumas armações de óculos.

TERESA

Ohhh!! Posso experimentar?

PIETRA

Eu não uso estes mais, pode pegar o que quiseres.

Brilho nos olhos de Teresa. A velha na frente do espelho, retira seu pano preto da cabeça e, a sentir-se uma deusa, começa a trocar seus óculos em um ato de vaidade. INSERT SEQUÊNCIA 2D [Experimenta uns óculos que ficam enormes em seu rosto e faz cara de madame para seu reflexo. Coloca uns escuros e sente-se feroz, vira uma lutadora. Um rosado em formato de coração a transforma em uma doce e meiga rapariga. Pega um monóculo e o segura com uma mão fazendo um olhar de detetive para o espelho. Prova uns redondos hippie e finge fumar um charro.] Cria vários personagens. Pietra a observa e acha imensa piada. Experimenta o último, sente-se linda, e fala:

TERESA

É este Pierre! Este ficou perfeito.

PIETRA

Dona Teresa, este era o que você estava a usar antes.

Pietra e Maria Teresa Leonor riem, pela primeira vez, juntas.

SEQUÊNCIA 08. TASCA DE FAUSTO JOAQUIM PEREIRA. INTERNO / NOITE

A noite novamente chega, Pietra vai ao tasco na esperança de encontrar aquele belo homem. Joaquim vê Pietra a entrar no estabelecimento e novamente seus olhos saltam assustados que, de forma gradual e lenta, a observa de cima até a baixo. Entrega-lhe um vinho sem dar nenhuma palavra. Albano a vê e aproxima-se.

ALBANO

Eu quero fazer-te uma pergunta, porque vi algo em ti e fiquei curioso.

Pietra olha para o seu corpo com medo do julgamento de Albano e diz insegura.

PIETRA

Claro

ALBANO

Combinaste os teus brincos com teu vestido, ou foi apenas coincidência? É que achei que ficou sensacional.

PITRA

Hahaha, obrigada! (diz Pietra aliviada)

ALBANO

Posso sentar-me aqui?

PIETRA

Por favor. Qual o seu nome?

ALBANO

Albano, e o teu?

PIETRA

Pietra. Muito prazer.

SEQUÊNCIA 09. CAMA. INTERNO / NOITE

Mãos de Pietra agarrando o lençol. Gemidos. Pietra enrolada no lençol com a taça na mão. Albano a ir embora.

ALBANO

Pietra, vemo-nos amanhã, mas não comentes com ninguém que isto aqui aconteceu, ok?

Ele dá nela um beijinho e sai da casa. O sorriso que estava no rosto de Pietra desaparece, ela olha triste para a taça e no reflexo do vinho, o vislumbre de uma lembrança. INSERT SEQUÊNCIA 2D

[Pierre com quinze anos, meninos em sua volta começam encostar em seu corpo de forma agressiva. Num beco se escuta os gritos de Pierre, ele é espancado e cai no chão com o rosto desconfigurado. A chuva desaba lentamente até virar tempestade, simbolizando as lágrimas que não caem de seu rosto, mas que representam sua angústia interior.]

SEQUÊNCIA 10. SALA DA CASA. INTERNO / DIA

Na manhã seguinte, Pietra ao fazer seu café escuta um barulho atrás da porta, acha estranho e vai olhar. Lá está Dona Teresa com um olhar triste e uma carta na mão.

PIETRA

Tudo bem com a senhora? O que aconteceu Dona Teresa?

TERESA

Eu não consigo ler isto aqui, parece-me importante.

PIETRA

Isto é uma carta do fundo desemprego em que deves assinar. A senhora não sabe ler?

TERESA

Não sei, não, Pierre.

PIETRA

Deixa-me lhe mostrar algumas coisas então.

Pietra encosta suas mãos nos ombros de Teresa e a leva para sentar-se à mesa. As duas estudam até o anoitecer. No relógio as horas passam. Teresa consegue assinar o documento e com enorme gratidão, pega nas mãos de Pietra.

TERESA

Pietra, muito obrigada, muito obrigada mesmo P-I-E-T-R-A (declarando seu nome lentamente)

SEQUÊNCIA 11. SALA DE JANTAR. INTERNO / NOITE

Na mesma noite, Pietra aguarda ansiosa por Albano. A fim de impressioná-lo, ela com entusiasmo se depila, veste sua melhor lingerie, põe um vestido insinuante e uma bela maquiagem a espera dele chegar. Ele enfim bate na porta e Pietra o recebe com um imenso sorriso. O abraça. Enquanto estão a jantar, discutem sobre literatura e poesia.

ALBANO

Vamos ver se me lembro “Conversando a sós contigo, Desfruto o prazer imenso De não pensar no que digo E de dizer o que penso. E mais uma vez Afirmo Sem receio de que seja desmentido. A maior felicidade. É ser-se compreendido.” Conheces?

PIETRA

Claro que conheço “As canções” de Antônio Botto.

ALBANO

Eu gosto de falar contigo Pietra, és muito inteligente.

Pietra vai buscar a baba de camelo. Albano comenta:

ALBANO

A minha mulher adora baba de camelo.

PIETRA

Sua mulher?

ALBANO

Pois Pietra, eu tenho família.

PIETRA

Família?

INSERT SEQUÊNCIA 2D [Memória de seu pai a expulsá-la de casa].

Pietra abana a cabeça e volta a sorrir para ele.

ALBANO

Obrigado pelo jantar Pietra, estava maravilhoso. Mas da próxima vez, carrega menos na maquilhagem, não cai tão bem no teu rosto. Estás também muitíssimo magra, vê se come direito.

Pietra na frente do espelho aperta seus seios, e esconde para trás o pênis, sente-se insegura.

SEQUÊNCIA 12. TASCA DE FAUSTO JOAQUIM PEREIRA. INTERNO / FINAL DO DIA

TERESA

Dê-me mais um galão bem quentinho senhor Joaquim. Mas como eu estava a lhe dizer, é Pietra o nome dela. E não tem que entender, tem que aceitar só.

JOAQUIM

Está aqui o galão, isto tudo para mim é coisa estranha, eu acho que até é crime.

Pietra entra no tasco com um grande hematoma no braço.

PIETRA

Um vinho por favor seu Joaquim.

TERESA

O que aconteceu, minha filha?

PIETRA

Nada não.

Albano entra logo a seguir visivelmente ébrio. Vê o movimento na tasca, pega Pietra pelo braço e diz:

ALBANO

Vamos embora para tua casa, não gosto de tantas pessoas a olhar-nos.

PIETRA

Albano, você está me machucando.

TERESA

Tá tudo bem, Pietra?

ALBANO

A senhora não se meta onde não é chamada.

TERESA

Ora essa, meto-me sim. Tá tudo bem Pietra? Passa-se alguma coisa?

Teresa a olhar para o hematoma e a seguir a olhar para Albano com uma expressão insinuadora. Pietra arranha a garganta como quem quer dizer alguma coisa.

ALBANO

Eu não bato em mulheres, só em homens.

TERESA

Saia daqui senhor, nós agora vamos pôr a conversa em dia. (enquanto puxa Pietra para o lado).

ALBANO

Não saio! (tenta separar Dona Teresa e Pietra.)

Ao separá-las com força, sem querer Albano empurra dona Teresa que cai brutalmente no chão.

PIETRA

Sai daqui Albano! Não quero te ver mais! Dona Teresa? Dona Teresa? Tá tudo bem?

TERESA

A Minha bengala é tão minha parceira, que até quando eu caio ela cai comigo. Isso é que é solidariedade.

Senta-se rindo, começa a tossir, uma tosse de alma, até que fica sem fôlego. Morre. Eles a tentam socorrer, tudo fica mudo. Pietra desespera e soluçando, chora lágrimas pesadas de sofrimento.

SEQUÊNCIA 13. TASCA DE FAUSTO JOAQUIM PEREIRA. INTERNO / NOITE

Pierre descrente de si, tira a peruca e volta a vestir-se de homem. Vai a tasca de seu Joaquim.

PIERRE

Um whisky Joaquim.

JOAQUIM

É por conta da casa.

Pierre fica dias a fio a beber whisky na taberna, com enormes olheiras, corcunda e cadavérico. Joaquim começa a sentir-se preocupado com tamanha depressão. Então Pierre volta a pedir seu whisky e Joaquim improvisa um ato de surpresa a fim de animar Pierre. Olha para os lados,

tira nervoso uma peruca debaixo do balcão, a põe, sorri para Pierre, rapidamente tira a peruca e a guarda em segredo. Pierre sorri de volta.

Reflexivo, volta para casa e no chão depara-se com uma das pétalas do cravo vermelho que um dia comprara para si mesmo. Pega a pétala e a olha com atenção, lembra da voz de dona Teresa a chamar-lhe de Pietra. Imediatamente transveste a peruca e passa a madrugada em sua máquina de escrever.

SEQUÊNCIA 14. PORTA DA CASA. INTERNO / DIA

Por baixo da porta, uma carta chega endereçada.

CARTA DE ACEITE NA UNIVERSIDADE DE LETRAS PARA PIETRA CARVALHO.

Pietra segura e sorri.

CRÉDITOS

INSERT SEQUÊNCIA 2D [Pietra velha a receber legalmente seu nome como Pietra - a permissão para a mudança de nome em Portugal surge apenas em 2011 com Lei da Identidade de Género].

ANEXO V – REGISTOS DE IMAGEM DAS APRESENTAÇÕES DE PIETRA



Imagem 101: Publicação na Polónia em 2018 e na Grécia 2019
 Fonte: Arquivo Pessoal, 2019



EXPOSIÇÃO QUADRASOLTAS - PORTO, PT

APRESENTAÇÃO E DEBATE - ROSA IMUNDA, PORTO - PT

CONVERSA COM NANCY DENNEY PHELPS - ANIMARKT, LODZ - PL

Imagem 102: Apresentações públicas Pietra
 Fonte: Arquivo Pessoal, 2019

ANEXO VI – REGISTOS DA PROVA PÚBLICA DE DOUTORAMENTO: EXPOSIÇÃO NO MUSEU
DA FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DE PORTO, DIA 15 DE JULHO DE 2020



Imagem 103: Fotografias Exposição 01
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020



Imagem 104: Fotografias Exposição 02
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020



Imagem 105: Fotografias Exposição 03
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020



Imagem 106: Fotografias Exposição 04
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020



Imagem 107: Fotografias Exposição 05
Fonte: Arquivo Pessoal, 2020