

## NUNCA SEI POR ONDE COMEÇAR

- narrativa - objeto - tempo - processo -

Nunca sei, no início do processo de trabalho, por onde começar. Sei que quero trabalhar com luz, animação e cenografia. Sei que quero trabalhar sobre o conto e as influências da narrativa no trabalho artístico. Quero explorar a figura animada, trabalhar numa linguagem infantil, através de ícones e símbolos que remetem para a infância. Considero-me uma pessoa jovem de espírito, não carrego pesos nos ombros nem fardos na memória. Por isso revivo a minha infância constantemente. Gosto de cor e de coisas perdidas. Gosto do efeito do tempo e de consciências realistas. Quero, durante este ano, desenvolver no exterior, aquilo que me pede o interior. Não consigo produzir por ideias fixas, perco-me no entretanto. Prefiro explorar processos e seguir pensamentos intuitivos.

Assim, na fase inicial de projeto, desenvolvi uma série de trabalhos onde exploro vários processos, materiais e temas, que resultam numa série de personagens estáticas, diversamente constituídas, que comportam um fragmento de ação. Como tinha já referido na reflexão inicial (pré-projeto), serviu também este início como meio de exploração individual, na procura de uma forma de expressão que se verificasse, para mim, gratificante, objetivo que penso ter atingido. O desenho animado e as personagens figurativas e fabulares preencheram a minha infância, que carrego no meu dia a dia. De modo que, ainda que aparentemente infantil, o recurso a este tipo de imagética surge pela coerência visual à qual recorre a minha imaginação e memória.

O assunto principal com o qual o meu projeto se relaciona é a narrativa. Por narrativa entendo um meio de comunicação, no qual o locutor transmite a informação desejada através do relato literário, pictórico, gestual ou sonoro, que se demarca no tempo e no espaço, e que não possui uma relação obrigatória com a realidade. Surge-me, como já explicado, este tema como uma espécie de refúgio, no qual encontro espaço para me expressar criativamente, sem estar condicionada a um qualquer processo ou material pré-definido. Entendo, porém, que ele próprio me leva a proceder a um trabalho paralelo de registo e investigação. Por um lado, porque reconheço uma mais valia em registar os processos que adoto para concretizar o que vou imaginando; por outro, porque me interessa perceber os meios de comunicação e interação entre o artista, a obra e o público. Neste sentido, proponho-me a manter uma espécie de diário acumulativo, onde vou arquivando os desenhos, ideias e medidas que tomo durante o projeto, assim como um registo fotográfico da sua execução, de forma a sustentar a minha pesquisa prática.

Até agora, utilizei materiais como o gesso, a plasticina, o têxtil e a parafina, como materiais finais de apresentação, e vários outros para a execução de moldes e ferramentas. Irei, de seguida, trabalhar com madeira, silicone e pasta de papel. Esta diversidade de materiais não vem numa tentativa desenfreada de utilizar o que tenho à mão. Vem, sim, numa vontade minha de pôr em prática as técnicas que fui aprendendo ao longo da licenciatura, encaixando-as, intuitivamente, como se de uma colagem escultórica se tratasse. Isto também porque me interessa, plasticamente, que as figuras finais espelhem essa componente quase de montagem fabril, em que as várias peças são assimiladas dando origem a um objeto. Por isso mesmo, e apesar de ter uma certa imagem visual daquilo que quero concretizar, procuro executar partes, que posteriormente encaixo, para dar origem a uma personagem.

Percebo a relação entre este método, de confeção em atelier, e a manufatura de artesão, numa oficina. Levando-me a pensar nas esculturas que faço como marionetas que repousam no tempo. Objetos estáticos que, pela manipulação, representam uma ação ou uma história. Um pouco, também, como brinquedos de criança: objetos inanimados que são trazidos à vida pela imaginação. Assim, eles comportam em si, na forma como os interpreto, uma noção de tempo, que varia entre o parado, o nulo, enquanto apresentadas como objetos; e em movimento, aquando animadas. Quero salientar esta transição pelo uso do vídeo, que uma vez projetado sobre as personagens fixas, irá imbuí-las de um sentido de continuidade temporal e espacial.

Não quero, com estes trabalhos, contar uma história ou passar uma moral. Aproprio-me do contexto fabular, pela atribuição de características humanas a animais, mas distancio-me propositadamente da sua função pedagógica e de doutrina. São para mim uma mera representação do meu imaginário, mas relacionam-se com a narrativa porque, apesar de não contarem uma história, retratam um trecho temporal onde se percebe uma ação, através da qual o espectador pode especular.

Finalmente, interessa-me, no decorrer do projeto, tirar conclusões acerca da forma como o método do *storytelling* pode influenciar, positiva, ou negativamente, a concepção artística e a sua recepção. Investigação essa que farei a par com a unidade curricular de Metodologias de Projeto.

## Referências:

- Nathalie Djurberg and Hans Berg: o trabalho colaborativo destes dois artistas (plástica e sonoro respetivamente), que resulta em filmes de animação, escultura e instalações sonoras em espaço expositivo, é o que mais se assemelha ao que quero desenvolver. Nathalie trabalha esculturas, que elabora, em animações *stop motion*, as quais Hans completa com composições sonoras. Apesar de estarem imbuídos de uma conotação irónica e por vezes sádica, coisa que não me interessa explorar, de momento, a forma como trabalham os filmes a nível plástico serve-me de inspiração. Interessa-me também a forma como elabora as personagens, também elas compostas por diversos materiais.
- Paula Rego: o trabalho de Paula Rego sempre me fascinou. Inegavelmente ligado à narrativa, o processo de Paula passa pela recolha de contos populares e mitologias tradicionais, que relaciona com os dilemas e questões que a própria vida lhe traz. Interessa-me analisar as suas colagens, assim como as esculturas que confeciona em atelier, para servirem de modelo para as pinturas.
- 'The Marionette Maker' (2014) - Janet Cardiff and George Bures Miller: uma instalação cinética que compreende uma caravana, na qual é retratado um artesão de marionetas. Não apenas pela relação direta do tema, este trabalho interessa-me pela sua componente instalativa, uma vez que cria um ambiente fictício no qual o espectador submerge. Também ele representa apenas uma fração temporal, através da qual o espectador pode tirar as suas conclusões, com base nos pormenores que contém.

## Links:

- Nathalie Djurberg and Hans Berg - ART21  
<https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s9/nathalie-djurberg-hans-berg-in-berlin-segment/>
- 'The Marionette Maker' (2014) - Janet Cardiff and George Bures Miller  
[https://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/marionette\\_video.html](https://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/marionette_video.html)