

ISCTE  **IUL**
Instituto Universitário de Lisboa

Escola de Ciências Sociais e Humanas

Departamento de Antropologia

Marionetas de teatro wayang kulit de Java do Museu Nacional de Etnologia
Proposta metodológica para documentação da coleção

Ana Margarida Penedo

Tese submetida como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Imagem e Comunicação

Orientador:

Doutor Joaquim Pais de Brito, Professor Associado com Agregação
ISCTE - IUL

Junho, 2012

Escola de Ciências Sociais e Humanas

Departamento de Antropologia

Marionetas de teatro wayang kulit de Java do Museu Nacional de Etnologia
Proposta metodológica para documentação da coleção

Ana Margarida Penedo

Tese submetida como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Imagem e Comunicação

Orientador:

Doutor Joaquim Pais de Brito, Professor Associado com Agregação
ISCTE - IUL

Junho, 2012

Palavras-chave: Teatro de sombras; Wayang kulit; Java; Museu Nacional de Etnologia; Inventário; Estudo de coleção; Análise de objetos.

Resumo

O Museu Nacional de Etnologia (MNE) possui uma coleção proveniente da Indonésia com cerca de mil objetos relacionados com diferentes expressões culturais, entre as quais práticas performativas. Inclui 421 marionetas de teatro wayang kulit adquiridas em três locais da ilha de Java: Cirebon, Surakarta e Jakarta e sobre as quais trata esta investigação. Referimos o âmbito da constituição da coleção e do seu contexto de recolha. Neste ponto introduzimos as nossas opções metodológicas, de acordo com questões resultantes dos limites impostos pela escassez de informação aquando do momento da aquisição dos objetos e das dificuldades de retorno ao terreno. Desenvolvemos uma contextualização do wayang kulit javanês, e consideramos este tipo de teatro como uma expressão de arte visual e prática performativa, dependente das capacidades criativas do marionetista. O sucesso da apresentação junto do público depende da relação do manipulador com as figuras que formam imagens em movimento numa tela. Depende também da contínua transmissão (a uma audiência) dos valores, carácter e atitudes das personagens, através da repetição e inovação de histórias. A proposta metodológica de identificação das marionetas do MNE é desenvolvida a partir de três eixos: a pesquisa de bibliografia relacionada com marionetas de wayang kulit; a informação contida na documentação das Fichas de Inventário, redigidas em 1974 com base nos dados fornecidos pelo coletor e por último a observação das figuras, da sua morfologia e iconografia, reveladores de estilos, diferenças e semelhanças regionais.

Nota: À excepção do Glossário (página 105), por razões relacionadas com a apresentação gráfica do texto optamos pela formatação sem itálico em palavras javanesas e/ ou indonésias.

Key words: Shadow theatre; Wayang kulit; Java; Museu Nacional de Etnologia; Inventory; Study of collection; Study of objects.

Abstract

The Museu Nacional de Etnologia (MNE) has a collection from Indonesia with about a thousand objects related to different cultural expressions, including performative practices. Includes 421 wayang kulit puppets acquired in three places on the island of Java: Cirebon, Surakarta and Jakarta, the present investigation concerns those objects. We introduce the ambit of the collection's making and its gathering context. This explanation is engaged with our methodological choices, in order to resolve issues arising from the limits imposed by the scarcity of information at the acquisition period and the difficulties of returning to the field. The theoretical framework of the wayang kulit in the context of Java is elaborated according to our interpretation of this type of theater as an expression of visual art and performative practice, dependent on the creative abilities of the puppeteer. To the public the success of the presentation depends on the puppeteer's performance interwoven with the figures that form images moving on a screen. It also depends on the continuous transmission, of the values, attitudes and traits of the characters, through repetition and innovation stories. The methodological approach for identifying the puppets of the MNE is developed from three perspectives: the research literature related to puppets of wayang kulit; the information contained in the documentation of the inventory files, written in 1974 based on data supplied by the collector, and by last the observation of the figures, their morphology and iconography, revealing styles, regional differences and similarities.

Índice

Introdução.....	1
1. Metodologia.....	3
1.1. O que é uma coleção etnográfica?.....	3
1.2. Como iniciar o estudo da coleção?.....	6
1.2.1. As recolhas de Victor Bandeira na Indonésia e o MNE	6
1.2.2. Conjunto de wayang kulit de Bali do MNE e o estudo de Sofia Campos Lopes	14
2. Contextualização do wayang kulit de Java	19
2.1. Considerações sobre as fontes bibliográficas	19
2.2. O wayang kulit em Java.....	21
2.3. Origem e contextos	26
2.4. <i>A performance</i>	31
2.5. O repertório	38
3. As marionetas do MNE – proposta de identificação	45
3.1. Primeiro critério de identificação: documentação de registo de 1974 e estilos regionais de wayang kulit	45
3.2. Segundo critério de identificação: descrições, tipologias de marionetas e categorias de personagens	54
3.3. Terceiro critério de identificação: repertório e genealogias	87
3.4. Quarto critério de identificação: as personagens individualizadas e as personagens gerais	90
3.5. Considerações finais sobre os quatro critérios de identificação.....	101
Conclusão.....	103
Glossário.....	105
Bibliografia.....	108

Índice de Quadros

Quadro 2.1. Lista de tipos de wayang segundo materiais e suportes	25
Quadro 3.1. Características observadas no subconjunto de Cirebon do MNE	48
Quadro 3.2. Características observadas no subconjunto de Surakarta do MNE	50
Quadro 3.3. Características observadas no subconjunto de Jakarta do MNE	52
Quadro 3.4. Características de marionetas alus.....	74
Quadro 3.5. Características de marionetas kasar.....	74
Quadro 3.6. Exemplos de historial em marionetas do MNE	89
Quadro 3.7. Personagens individualizadas.....	91
Quadro 3.8. Personagens srambahan	93

Índice de Mapas

Mapa 1.1. Localização dos três subconjuntos de wayang kulit de Java do MNE.....	9
Mapa 3.1. Mapa com localização de estilos regionais de wayang kulit purwa na Indonésia.	53

Índice de Figuras

Figura 3.1. Personagens panakawan no subconjunto de Cirebon do MNE	48
Figura 3.2. Personagens panakawan no subconjunto de Surakarta do MNE	51
Figura 3.3. Personagens panakawan no subconjunto de Jakarta do MNE	53
Figura 3.4. Tipos morfológicos gerais de marioneta observadas nos subconjuntos do MNE	54
Figura 3.5. Tipos de tamanhos gerais de marioneta observados nos subconjuntos do MNE	56
Figura 3.6. Exemplos de tipologia de face observados nos subconjuntos de Java do MNE	57
Figura 3.7. Exemplos de tipologia de corpo alus observados nos subconjuntos de Java do MNE	59
Figura 3.8. Exemplos de tipologia de corpo kasar observados nos subconjuntos de Java do MNE ...	61
Figura 3.9. Modelos de olhos, nariz e boca	62
Figura 3.10. Modelos de toucados	63
Figura 3.11. Modelos de decoração de peito	64
Figura 3.12. Modelos de vestes	66
Figura 3.13. Exemplos de tipologias de mão	68
Figura 3.14. Exemplos de variações de distância entre os pés	70
Figura 3.15. Exemplo de variações de inclinação de cabeça	71
Figura 3.16. Exemplos de marionetas observadas nos subconjuntos de Java do MNE que reúnem características alus	73
Figura 3.17. Exemplos de marionetas nos subconjuntos de Java do MNE que reúnem características kasar	74
Figura 3.18. Exemplos da categoria dewa	77
Figura 3.19. Exemplos da categoria pandita	78
Figura 3.20. Exemplos da categoria katongan	78
Figura 3.21. Exemplos da categoria dugand ageng	79
Figura 3.22. Exemplos da categoria dugand alit	79
Figura 3.23. Exemplos da categoria putran	80
Figura 3.24. Exemplos da categoria putrén	81
Figura 3.25. Exemplos da categoria danawa	82
Figura 3.26. Exemplos da categoria keték	82
Figura 3.27. Exemplos da categoria sétanan	83
Figura 3.28. Exemplos da categoria kéwan	84
Figura 3.29. Exemplos da categoria dedamel	84
Figura 3.30. Exemplo da categoria prampogan	85
Figura 3.31. Exemplos da categoria kayu	86
Figura 3.32. Variações wanda de Arjuna observadas no subconjunto de Cirebon	94
Figura 3.33. Variações wanda de Arjuna observadas no subconjunto de Surakarta	95

Figura 3.34. Variações wanda de Sumbadra observadas no subconjunto de Surakarta.....	95
Figura 3.35. Variações wanda de Bima observadas no subconjunto de Cirebon	96
Figura 3.36. Variações wanda de Bima observadas no subconjunto de Surakarta	97
Figura 3.37. Variações wanda de Kresna observadas no subconjunto de Cirebon	98
Figura 3.38. Variações wanda de Karna observadas no subconjunto de Cirebon	98
Figura 3.39. Variações wanda de Karna observadas no subconjunto de Surakarta	99
Figura 3.40. Variações wanda de Kumbakarna observadas no subconjunto de Cirebon	99
Figura 3.41. Variações wanda de Baladewa observadas no subconjunto de Surakarta.....	100
Figura 3.42. Variações wanda de Petruk observadas no subconjunto de Surakarta	100
Figura 3.43. Variações wanda de Gareng observadas no subconjunto de Surakarta	101

Introdução

Este texto pretende ser uma contribuição na forma de trabalhar com objetos de wayang kulit¹ guardados em museus e sobre os quais a recolha de informação no terreno de produção e uso, se rodeia de limitações. Propomos que o método de investigação se baseie na análise iconográfica das marionetas, decifrando as suas imagens e obtendo assim uma aproximação ao seu possível papel no repertório teatralizado.

Quando afastados do seu universo de utilização torna-se mais difícil aceder à diversidade de significados destes objetos, devido às limitações de conhecimento sobre o seu contexto de uso. A resposta possível por parte dos museus varia conforme o acesso a esse conhecimento, seja no momento da recolha, seja posteriormente. Os objetos são geralmente identificados como marionetas de teatro de sombras da Indonésia e por vezes etiquetados com a denominação da personagem que representam. Este registo é recorrentemente resultado de erros e mal entendidos, uma vez que o conhecimento da enorme variedade de figuras, dos pormenores iconográficos e suas combinações tem vários níveis mesmo entre os marionetistas e artesãos. As marionetas de protagonistas são aquelas sobre as quais a margem de erro é menor, uma vez que a sua imagem é mais difundida e conhecida, o que acontece também na bibliografia.

As marionetas de wayang kulit do MNE foram recolhidas por Victor Bandeira em 1970, em duas ilhas da Indonésia, Bali e Java. Nesta última o conjunto adquirido divide-se em três subconjuntos, conforme a localização da aquisição: a cidade capital Jakarta e duas regiões Cirebon e Surakarta. A partir de um contacto com Victor Bandeira² foi possível saber que após a compra dos objetos, estes foram reunidos pelo coletor na embaixada de Portugal em Jakarta. Com a ajuda de um marionetista (dalang), foi registado o nome de cada personagem relacionada com cada marioneta, excepto no

¹ Na Indonésia existem inúmeros tipos de teatro wayang, sendo os seguintes referidos como mais populares e recorrentes: wayang kulit (figuras cinzeladas em pele bovina), sobre o qual trata o presente trabalho; wayang golek (figuras em três dimensões talhadas em madeira e vestidas com tecidos costurados); wayang klitik (figuras em duas dimensões talhadas em madeira, semelhantes a wayang kulit); wayang beber (figuras pintadas em rolos) praticamente limitado a objeto decorativo; wayang wong ou orang, representado por atores humanos e wayang tópeng, que corresponde a danças com máscaras. Estes diferentes tipos de teatro têm contornos e histórias diferentes na Indonésia e em particular em Java. Estão no entanto ligados pela partilha de algum repertório e características de personagens e também pela comunhão da palavra wayang. Esta palavra deverá ter a sua origem na palavra yang que remete para o mundo sobrenatural ou espiritual, que se pretende representar e interpretar através do uso de marionetas, desenhos e atores. Em javanês a palavra wayang significa sombra e kulit, pele.

² Entrevista realizada em 26 de Abril de 2012.

subconjunto recolhido em Jakarta que, segundo Victor Bandeira, foi possivelmente comprado depois destas sessões de trabalho. No capítulo 3 recorreremos a estes registos fornecidos pelo coletor ao museu na década de 1970 e apresentamos uma proposta de método de estudo aplicado a estes objetos. Um dos resultados deste processo foi a constatação que as marionetas adquiridas em Java são de wayang kulit purwa, ou seja personagens que representam histórias de três ciclos narrativos, o Arjuna Sasrabau, o Ramayana e o Mahabharata.

Segundo Walter Angst (2007) um *set* (conjunto) de marionetas de wayang kulit purwa com que habitualmente um marionetista trabalha, pode variar da seguinte forma:

- Estilo regional de Yogyakarta: de 250 a 600;
- Estilo regional de Surakarta (ou Solo): de 250 a 600;
- Estilo regional de Cirebon: cerca de 170;
- Estilo regional de Bali: cerca de 150.

Dentro destes conjuntos a larga maioria corresponde a marionetas individualizadas³ e o restante são personagens gerais ou tipo (*srambahan*), podendo ser utilizadas de forma flexível pelo marionetista. No entanto, ambas categorias obedecem a regras de morfologia, que por sua vez estão relacionadas com os significados atribuídos às variações de elementos iconográficos existentes. A modernização do wayang kulit enquanto *performance* de entretenimento, bem como a institucionalização dos métodos de ensino nos institutos de arte alimentam a dinâmica entre a iconografia conservadora e as novas criações.

A variedade de repertórios a partir dos quais se teatralizam os episódios e o facto de ser reconhecida aos *dalang* a liberdade de formar novos enredos leva também à criação de marionetas para novas personagens. Quando tal é o caso de uma marioneta recolhida e não sendo registada a sua identificação local, será praticamente impossível ter a certeza da sua denominação e papel numa história. Será apenas possível uma aproximação da tipologia de personagem, com base na observação dos seus elementos morfológicos.

O objectivo deste trabalho é argumentar um método para realizar essa aproximação. No capítulo 1 apresentamos uma clarificação do conceito coleção e da sua operacionalidade num museu, bem como uma contextualização da chegada da coleção ao MNE. O capítulo 2 dedica-se ao enquadramento teórico do wayang kulit e à problemática das influências sobre as fontes bibliográficas.

³ Marionetas de personagens que não se podem utilizar para outra personagem.

1. Metodologia

O planeamento do estudo do conjunto de marionetas de wayang kulit de Java do MNE desenrolou-se no balanço de dois planos que parecem contradizer-se: por um lado os fatores que estavam ao nosso alcance e por outro os que se apresentavam como limitações.

No primeiro plano incluía-se o acesso aos objetos e a vantagem de os observar e manusear num espaço apropriado para tal; o acesso à informação passada pelo coletor Victor Bandeira e registada na documentação aquando da entrada da coleção no museu; a hipótese de contactar com este mesmo coletor; e a vasta bibliografia sobre wayang kulit no sudeste asiático, na qual se inclui a primeira investigação sobre o acervo da Indonésia do MNE, realizada por Sofia Campos Lopes (2006) no âmbito da dissertação de mestrado em Antropologia, sobre as marionetas de wayang kulit da ilha de Bali. Este trabalho deu origem a um dos núcleos da exposição permanente e ao seu catálogo.

No segundo plano incluía-se a grande quantidade de objetos; a impossibilidade de retorno ao terreno; a escassa informação registada pelo coletor e as dificuldades em obter hoje essa informação da década de 1970; e a barreira linguística no acesso a bibliografia nas línguas holandesa, javanesa e indonésia.

A dinâmica entre estes dois planos e as suas possibilidades e consequências tornaram-se a base de um trabalho que deverá ser entendido como uma proposta de documentação de objetos de wayang kulit.

1.1. O que é uma coleção etnográfica?

Na procura desta resposta incluem-se dois termos. O primeiro, coleção, é um conceito operacional, sem uma definição estável, dependente de circunstâncias tão variáveis e subjetivas, conforme os coletores ou colecionadores, as instituições de aquisição e seus inventários, as motivações de obtenção e seus projetos, as campanhas de recolha, etc. O segundo, etnográfica, remete-nos para a delimitação de um contexto geográfico e cultural, sinalizando assim uma tradição de estudo ou um ponto de vista intencional para leitura de tal conjunto de objetos.

Sendo o presente trabalho uma investigação sobre parte do património material de um museu, é necessário problematizar o termo coleção, um dos mais utilizados em contexto museológico. Desta forma, pretendemos contribuir para a clarificação das questões que rodeiam e influenciam a definição deste conjunto de marionetas de Java do MNE.

O contexto histórico que deu origem ao MNE recua à década de 1940, época marcada por uma vontade política de constituir uma coleção representativa dos povos sob administração colonial. No entanto a equipa fundadora veio a definir um programa próprio de investigação e recolha de objetos,

que “alargou a filosofia da representatividade deste Museu e, portanto, veio a alterar a lógica que estava implícita naquela primeira intenção” (Joaquim Pais de Brito, 2000: 7).

É no início da década de 1960, poucos anos antes da formalização do Museu de Etnologia de Ultramar, que Jorge Dias, Ernesto Veiga de Oliveira e a restante equipa do museu conhecem Victor Bandeira e se inicia uma colaboração que permite a constituição de coleções não só da Ásia, mas também da América do Sul e África. O conjunto de marionetas de wayang kulit da Indonésia é um dos exemplos da necessidade urgente sentida em constituir o espólio de um museu universalista.

Dada a pluralidade de categorias em que uma instituição se pode apoiar no tratamento dos objetos, surgem projetos de maior ou menor alcance que produzem metodologias internas, regras e condutas, que ajudam a definir a ideologia de um museu. Constituem-se como normas de inventário. Neste processo, o maior perigo e crítica apontada aos museus é a tendência para congelarem o conhecimento que eles próprios produzem sobre os seus objetos - “this is how it was”. (Gaby Porter citada em Robert Lumley, 1990: 13). A presente investigação inclui-se obrigatoriamente neste processo de seleção da memória, uma vez que propomos uma metodologia que recorre a conteúdos classificatórios, por si herdeiros de uma normatização oficial do wayang kulit, questão esta que iremos também desenvolver ao longo deste trabalho. No entanto é igualmente nossa intenção referir a existência de “categorias de esquecimento” (Pais de Brito, 2000: 9) que alertam para novos significados nestes objetos.

Quando o museu inicia o estudo de um conjunto de objetos que partilham certos pontos em comum (como o contexto geográfico, funcionalidade, coletor, data de recolha e aquisição pelo museu, etc) tende a definir esse conjunto como coleção, seguido de uma especificação, por exemplo, a “coleção da Indonésia de Victor Bandeira”. No entanto, esta atribuição acaba por ter algo de arbitrário, no sentido em que é vulnerável a alterações de inventário, de categorização e classificação. Os objetos que entram no museu com escassa ou mesmo nenhuma informação adquirem um lugar liminar, entre o esquecimento e o mistério. Por vezes, são marginalizados pelo facto do único conhecimento que existe sobre eles decorre de serem prova de um exercício assente na necessidade de coletar objetos para que estes se tornem prova de uma autoridade científica. À sua maneira, os museus têm tentado lidar com estes constrangimentos.

A solução mais imediata e com resultados geralmente mais ricos é o retorno ao terreno. Surgem também reflexões sobre o contexto de aquisição, reunindo-se informações já existentes e produzindo-se novas. Tal permite formular o contexto cultural vivido pela instituição e situar as condições para a recolha e entrada dos objetos no museu. O presente estudo é um contributo neste exercício de definir novas pistas sobre objetos, sobre os quais nunca se conhecerá em rigor a história próxima da aquisição.

Dentro dos limites de uma reflexão científica, o museu deve ter as condições para atuar livremente na recriação das suas histórias e aplicar a postura de Jacques Le Goff, “Documento/ monumento” (1989) aos objetos, considerando-os como produto da sociedade, das relações de poder que lhe dão mate-

rialidade e lhe atribuem valor e intencionalidade. O acto de classificação e definição, tão característico dos museus, está fragilmente assente em escolhas. É da responsabilidade das instituições proceder ao trabalho de refletir sobre essas escolhas a partir dos quais se podem construir ou desconstruir metodologias de pesquisa. Voltamos a referir a inexatidão que existe na definição de uma coleção, seja etnográfica ou não. Depende de inúmeras escolhas seja no início da sua constituição, no decurso e até no momento em que é determinada a sua conclusão.

Krzysztof Pomian (1984) define uma coleção pela função que é atribuída a esse conjunto de objetos, na dinâmica entre o mundo material/ visível e o imaterial/ invisível. Os objetos existem para serem admirados pelo facto de se situarem entre dois (ou mais planos). São prova de uma relação que o homem não suporta sozinho. Mas este lugar/ função dado aos objetos de uma coleção tem que ser decifrado, analisado, refletido, através de pesquisa e investigação.

Em relação ao contexto particular de objetos situados num museu, Susan Pearce clarifica que estes existem devido ao acto de colecionar, seja pelas escolhas de um colecionador individual, seja pela vontade de um museu:

“(...) museum objects are created by the act of collecting, usually twice over – firstly through the choices of the individual collector, and secondly, by the willingness of a museum to take the collected assemblage for reasons which have to do with its perceived aesthetic, historic or scientific value.” (Susan Pearce, 1992: 7)

Quando Victor Bandeira viaja à Indonésia, em 1970 e em 1974, adquire por etapas, diferentes categorias de objetos, tendo como critério a intenção de em hipótese e num futuro próximo à recolha se constituírem como parte do espólio de um museu. No caso das marionetas de wayang kulit recolhidas nas ilhas de Java e Bali houve a preocupação de alguma representatividade deste tipo de performance, uma vez que foram recolhidos vários conjuntos em diferentes localizações. No entanto situa-se como uma coleção etnográfica distante do cenário de campanha de recolha sistemática, uma vez que o seu método de aquisição não se definiu a partir de um projeto assente no estudo prévio de técnicas, materiais e contextos de uso dos objetos a recolher. No contexto de trabalho de um museu etnológico, a realização de um projeto ou planeamento que dá origem a uma recolha metódica e documentada leva a resultados que atribuem maior coerência ao emprego do termo coleção etnográfica, uma vez que conjugam critérios resultantes de interrogações de ordem científica e de representação cultural.

No Livro de Tombo nº 8 do museu, no campo de registo Número de Coleção existe o objeto Nº1, que dá início à sequência do conjunto de objetos recolhidos pelo Victor Bandeira na Indonésia. Atribuiu-se assim, num momento posterior à recolha no terreno, uma dimensão histórica e circunstancial para aquele conjunto, que permite ao museu operar sobre o seu inventário, organização e estudo. No entanto a necessidade de produzir mais informação e a escassez de conhecimento sobre este conjunto, leva-nos a recorrer continuamente à operacionalidade prática do termo coleção, alterando as suas premissas sempre que tal se justifique. É desta forma, que para efeitos de estudo e produção de

novo conhecimento e documentação, em contexto de museu, se secciona o acervo em conjuntos e subconjuntos, conforme o enquadramento dos trabalhos, destacando pontos de vista gerais ou mesmo pormenores sobre certos objetos. No presente trabalho optamos pelo termo coleção para nos referirmos aos objetos de wayang kuli de Java do MNE, no entanto, no seu registo de inventário de entrada no MNE, este conjunto fará sempre parte da coleção da Indonésia do coletor Victor Bandeira.

1.2. Como iniciar o estudo da coleção?

1.2.1. As recolhas de Victor Bandeira na Indonésia e o MNE

Em duas viagens à Indonésia (1970 e 1974) Victor Bandeira desloca-se a várias regiões do arquipélago e adquire objectos que de uma forma geral se relacionam com as seguintes categorias: práticas performativas e rituais, objectos decorativos, escultura, oferendas, cerâmica, tecnologia têxtil e instrumentos musicais. Desde a data da primeira deslocação que o director do museu, Jorge Dias alertou a Junta Geral do Ultramar para a importância da coleção que estava a ser reunida e propõe que seja considerada a sua aquisição em 1971 ou 1972.

A consulta de documentação do Arquivo do MNE ajudou a constatar factos cronológicos. Em Julho de 1970, Victor Bandeira já estava na Indonésia, e em Outubro do mesmo ano ainda permanecia neste país.

Em Março de 1972 de acordo com uma carta de Jorge Dias dirigida a Madame Solange Thierry (sub directora do Musée de L'Homme), os objectos adquiridos na viagem de 1970 ainda não se encontravam em Lisboa.

Desde Novembro de 1971 até 1974 é trocada correspondência entre o director do museu⁴ e a Junta Geral do Ultramar dando conta da chegada dos objectos. Em 31 de Maio de 1972 Jorge Dias indica que existem em depósito mais de 1180 objetos. A partir de Outubro de 1972 parece ter começado o processo de aquisição dos objectos seleccionados e avaliados pela equipa composta por Rui Cinatti, Carlos Medeiros e Ernesto Veiga de Oliveira.

Em Fevereiro de 1974, Ernesto Veiga de Oliveira escreve ao Cônsul de Portugal em Jakarta para que seja encaminhada a Victor Bandeira uma lista de objectos a adquirir para o museu nesta segunda recolha.

Ao chegarem a Portugal estes objetos ficam em depósito no museu até ao processo da sua aquisição que dura de 1972 a 1992.

Os objectos adquiridos na primeira recolha, 1970, foram registados em 1974 no Livro de Tombo nº 8 e em Fichas de Inventário. Neste conjunto incluem-se as marionetas de teatro de sombras, adquiridas

⁴ Jorge Dias até 1972 e Ernesto Veiga de Oliveira até 1980.

em duas ilhas, Java e Bali. Até 2006, as Fichas de Inventário e o registo no Livro de Tombo consistiam na totalidade da documentação existente sobre estes objectos. A investigação de mestrado realizada pela antropóloga Sofia Campos Lopes sobre as marionetas de Bali, abriu caminho para que se produzisse informação sobre as recolhas de Victor Bandeira na Indonésia.

Em Abril de 2012, numa entrevista realizada ao coletor procurámos esclarecer questões relacionadas com o processo de aquisição no terreno e posteriormente de entrega dos objetos ao museu. Pretendíamos saber como se tinha realizado o trabalho de registo dos nomes das personagens nas Fichas de Inventário e como essa informação tinha sido guardada por Victor Bandeira desde que lhe tinha sido transmitida até à redação das fichas no MNE.

O conjunto das marionetas com o registo de aquisição na ilha de Java compõe o total de 421. Estas estão divididas em prateleiras ao longo de três vitrinas nas reservas do MNE. Foi possível determinar este número através da consulta das Fichas de Inventário identificadas com o número de cada objeto e também pelo Livro de Tombo do museu onde estão registadas as informações consideradas básicas para contextualização das peças que dão entrada no museu.

Para uma melhor compreensão da documentação produzida internamente à data da entrada das marionetas de Java no museu e que serviu de base para a pesquisa, segue uma listagem e análise desses suportes:

- I. Livro de Tombo nº 8, composto por folhas numeradas, uma de abertura e outra de encerramento. Documento em suporte papel, composto por páginas com tabelas para preenchimento dos seguintes campos:
 1. Registo: Nº Tombo/ Data/ Nº de coleção
 2. Aquisição: Data/ Modo/ Custo
 3. Adquirente
 4. Designação
 5. Função
 6. Grupo Cultural
 7. País
 8. Descrição
 9. Observações

Pela leitura das entradas de marionetas de sombras podemos chegar a algumas conclusões. Primeiro, todas as marionetas foram adquiridas pelo MNE em 1972 e segundo, o preenchimento foi realizado em três períodos, Abril, Maio e Junho de 1974. Terceiro, existe normalização de preenchimento dos campos Modo de Aquisição (Compra), Adquirente (Victor Bandeira), Função (Figura de teatro de sombras) e País (Indonésia). A quarta conclusão diz respeito à variação de preenchimento das entradas. Ou seja, o Nº de Tombo e o Nº de Coleção variam conforme a contagem dos objetos; na Desig-

nação foi registado o nome da personagem representada pela marioneta e na Descrição indicam-se características gerais identificativas da figura. Por último, podemos verificar que o campo Custo de Aquisição não foi preenchido, provavelmente por não existir tal informação, tal como o Grupo cultural, uma vez que este dado não se aplica no historial das marionetas.

II. Ficha de Inventário

Documento em suporte papel, composto por um cartão retangular com tabela para preenchimento dos seguintes campos:

1. Registo: Data/ Nº de tombo/ Nº de coleção
2. Designação/ Nome local
3. Aquisição: Data/ Modo/ Custo/ Adquirente/ Anterior proprietário/ Local de aquisição/ Grupo cultural/ Autor/
4. Função/ Local de fabrico/ Local de uso
5. Medidas do objeto
6. Descrição e referências
7. Referência do negativo/ Desenho

Em 1974, no total das 421 marionetas foram preenchidos os seguintes campos:

1. Registo: Data/ Nº de tombo/ Nº de coleção
2. Designação/ Nome local
3. Aquisição: Data/ Modo/ Adquirente/ Local de aquisição
4. Função
5. Medidas do objeto
6. Descrição e referências
7. Referência do negativo

Alguns destes dados são escritos numa etiqueta que é colocada no objeto, acondicionado nas reservas. O número do inventário é marcado numa secção do objeto.

Num primeiro momento de trabalho e a partir do confronto entre os dados do Livro de Tombo e as Fichas de Inventário criámos uma tabela onde registámos a divisão estabelecida aquando da recolha. A sequência dos números de inventário das 421 marionetas separa três subconjuntos: Surakarta ou Solo (239 marionetas – do AV.057 ao AV.295); Cirebon (156 – do AV.296 ao AV.452) e Jakarta (25 – AV.615 ao AV.639)⁵.

⁵ Do AV.453 ao AV.614 regista-se o conjunto de marionetas da ilha de Bali.

Estas três localizações dizem respeito a três regiões e não a uma localização particular dos objetos no contexto da Indonésia. O grupo de Jakarta foi adquirido na capital, o de Cirebon, na costa norte de Java e o de Surakarta, na região centro.

Walter Angst (2007) indica uma hipotética transição cronológica entre estilos regionais. De acordo com esta ideia, até à queda dos reinos hindus (século XV), o atual estilo de Bali estaria presente em Java e entre as suas várias ramificações, daria origem ao estilo de Cirebon e de Kedu (região centro). O estilo de Kedu seria modificado e dividido nos dois estilos de Yogyakarta e Surakarta, aquando da divisão do império de Mataram nestas duas cortes. A forma primitiva das marionetas é geralmente identificada como próxima ao actual estilo de Bali, devido à semelhança das figuras esculpidas em templos hindus de Java (Kats, 1923), no entanto tal nunca foi comprovado em definitivo, devido à falta de evidências materiais. Victor Bandeira explicou-nos que não sabia desta hipotética transição entre estilos e que a escolha das regiões para aquisição baseou-se em contactos fornecidos pelo então consúlar de Portugal em Jakarta, António Pinto de França.

Uma vez compradas as figuras, o coletor numerou-as com uma pequena etiqueta verde aplicada no cabo e registou nos seus apontamentos de terreno o nome de cada personagem. As suas anotações foram transmitidas aos técnicos do MNE, que as registaram nas Fichas de Inventário.



Mapa 1.1. Localização dos três subconjuntos de wayang kulit de Java do MNE

Fonte: <https://maps.google.pt/>, 2012

Num segundo momento, todos os dados destes dois suportes de documentação (Livro de Tombo e Fichas de Inventário) foram inseridos numa base de dados informática⁶, que permite também opções de pesquisa e ficheiro de imagem.

A nossa preocupação inicial era reunir num documento a informação existente sobre os objetos, e que este funcionasse como instrumento de trabalho para registo de novos dados produzidos quer na etapa da pesquisa bibliográfica, quer na análise dos objetos. Preocupava-nos o número elevado de objetos e não ser possível ao nosso olhar diferenciá-los de imediato, de forma a direcionar a própria pesquisa bibliográfica, a partir da qual surgiriam novas informações. Esta ansiedade levou-nos a

⁶ Doravante referida como FM, a partir do nome do programa *File Maker*.

apostar na diferenciação dos objetos a partir da identificação do nome da personagem, registado na Ficha de Inventário de 1974. A pesquisa do nome na bibliografia enquadra a figura no repertório ou nos repertórios em que poderá ser utilizada.

As Fichas de Inventário apresentavam lacunas nos nomes de personagem nos seguintes valores:

- Surakarta: 46 do total de 239⁷;
- Cirebon: 2 do total de 156;
- Jakarta: 25 do total de 25.

A pesquisa da personagem estava condicionada à ortografia em que foi registado o seu nome na Ficha de Inventário, existindo na bibliografia variantes de ortografia e variantes de nomes para a mesma personagem. Um dos erros recorrentes deriva da escrita da consoante “c” tal como é ouvida, “tch”. Por exemplo, a marioneta de um tigre surge registada como “matchan”, quando deveria escrever-se “macan”.

As informações bibliográficas encontradas sobre cada nome de uma personagem foram registadas na base de dados FM e relacionadas diretamente com as marionetas do MNE que apresentavam esse nome, nos dois subconjuntos de Surakarta e Cirebon. Esta preocupação de enquadramento das marionetas em relação às personagens e repertórios deriva da relação que existe entre a morfologia da marioneta e o seu papel nas histórias e pretendíamos que o momento de observação e descrição das marionetas fosse realizado com um conhecimento prévio das suas identidades. A comparação entre os dados pesquisados e a observação da marioneta (decorrida na etapa seguinte) veio a revelar dados incorretos nas Fichas de Inventário de 1974 e foi registada a sua correção. A aplicação do método de identificação que propomos no capítulo 3 permitiu uma proposta de reconhecimento para as 25 figuras do subconjunto de Jakarta.

No Arquivo de Imagem foram encontradas transparências de 20 marionetas de wayang kulit, de Java. O atual diretor do MNE, Joaquim Pais de Brito referiu que na década de 1980 foi projetada uma exposição a partir das coleções da Indonésia, que não chegou a concretizar-se, em parte talvez devido à conjuntura política que se sucedeu entre este país e Timor. É provável que as transparências encontradas sejam resultado de um levantamento fotográfico feito pelo então técnico de Fotografia do MNE Carlos Ladeira, e iniciado no contexto dessa exposição. Em relação a imagens de campo das recolhas de Victor Bandeira em contexto asiático, não encontramos informação relativa a marionetas de teatro de sombras. O próprio coletor confirmou-nos que a recolha na Indonésia tinha sido dos terrenos em que sentiu que a máquina fotográfica era uma intrusão e um obstáculo à empatia com as pessoas.

⁷ Destas 46, 30 figuras não estão concluídas, faltando a pintura e em alguns casos a finalização do recorte.

Resumindo, a partir da informação que tínhamos ao nosso alcance, foi possível completar os seguintes campos na nossa base de dados de trabalho FM:

- Número de inventário
Ex.: AV.057
- Número de coleção
537
- Data de incorporação
1972
- Modo de incorporação
Compra
- Data de registo
Abril de 1974
- Circunstância do achado/ recolha
Adquirida em 1970.
- Achador/ Coletor
Victor Bandeira
- Lugar
Surakarta (Solo)
- Região
Java
- País
Indonésia
- Denominação e nome local
Marioneta Prampogan
- Função inicial
Marioneta de wayang kulit
- Historial
Representação de exército para cenas de batalha
- Repertório
Wayang purwa
- Bibliografia

Dentro de cada um dos três subconjuntos de recolha existe uma coerência de informação entre os campos, excepto em relação a Denominação e Historial. Nestes casos, os dados eram acrescentados na respetiva ficha FM à medida que a informação bibliográfica era encontrada. Da bibliografia desta-

camos duas fontes de informação de decisiva importância e às quais recorreremos na futura etapa de descrição e classificação dos objetos:

1. Sulardi, R. M. (1953). *Gambar Printjening Ringgit Purwa*. Djakarta: Balai Pustaka, Kementerian P. P. dan K.
2. Djajasoebata, Alit. (1999). *Shadow theatre in Java - The puppets, performance and repertoire*. Amsterdam: The Pepin Press.

Após esta primeira etapa de reunião e pesquisa de informação iniciámos o trabalho direto com as marionetas nas reservas do museu. Novas informações foram acrescentadas:

- Altura
- Largura
- Localização (nas reservas do MNE)
- Imagem⁸
- Descrição

O livro de Sulardi que indicámos foi publicado em 1953, na língua javanesa, na corte de Surakarta no âmbito da institucionalização do conhecimento a transmitir na aprendizagem de futuros dalang e reúne ilustrações de modelos de faces (nariz, boca, olhos), mãos, toucados e penteados, vestes masculinas e femininas, segundo o estilo de Surakarta. Existem outras obras com o mesmo objetivo, que mostram detalhes diferentes nas várias secções da marioneta ou que se dedicam a listar os nomes das personagens⁹. O facto desta obra cobrir com algum detalhe os principais recortes de uma marioneta e o facto de indicar o nome do modelo junto à sua ilustração foram os critérios que nos conduziram à sua utilização na descrição e análise das marionetas do MNE.

O segundo livro indicado foi publicado em inglês pelo Museu de Etnologia de Roterdão e lista, com menor variedade, tipologias de recortes para olhos, vestes masculinas, mãos e toucados.

A popularidade dos estilos regionais de Surakarta e Yogyakarta alcançada através da criação dos respetivos institutos de arte (ISI) contrasta com a escassez de bibliografia sobre os estilos de Cirebon e Jakarta que nos permita utilizar as designações locais sobre os recortes das marionetas destes subconjuntos. Optámos por utilizar a mesma nomenclatura na descrição da morfologia dos três subconjuntos, de forma a possibilitar futuras opções de pesquisa com a base de dados FM. No entanto, julgamos ser mais apropriado que a nomeação dos recortes das figuras seja feita de acordo com o estilo regional que serve de inspiração à marioneta, uma vez que apesar de semelhante entre dois

⁸ Realizamos fotografias de trabalho às quais recorreremos no capítulo 3 como ilustração da nossa proposta de identificação. Não foi possível a realização de imagens de qualidade profissional.

⁹ A barreira linguística no acesso à informação destas obras foi obviamente um obstáculo.

estilos, um mesmo modelo de veste, por exemplo, tem pormenores morfológicos e denominações locais diferentes.

É necessária precaução na validação que se deposita na pesquisa bibliográfica ao proceder a uma investigação com os contornos que apresentamos neste trabalho. A produção holandesa escrita a partir do século XIX sobre o wayang kulit definiu os parâmetros das seguintes obras javanesas e as relações entre as cortes no centro de Java e o governo colonial privilegiaram certas definições do wayang kulit em detrimento de outras possibilidades:

“Older educated Javanese puppeteers are as likely to have read the Dutch works on the shadow theatre tradition as the foreign researcher, and their testimonies can seem to validate these sources; informants often want to please the researcher by giving the “right” answers, and what seems right is usually what has been documented in written texts.” (Laurie J. Sears, 1996: xii).

Esta dinâmica foi sentida por nós a vários níveis (repertório, linguística, iconografia) e tornou-se um obstáculo ao desenrolar da pesquisa. A impossibilidade de tentar obter novos dados através do confronto com informação no terreno dificultava-nos seguir com segurança as linhas de pesquisa que nos surgiam. À medida que avançávamos na observação e análise das marionetas do MNE foi-se tornando claro que era necessário assumir a influência da visão normatizada do wayang kulit. Este discurso oficial que fixou o wayang kulit e ajudou à popularidade do repertório purwa reflete-se no facto das coleções museológicas de wayang kulit serem compostas, na sua maioria, por marionetas destas histórias e conseqüentemente é sobre estas figuras que trata a bibliografia. A própria aquisição dos conjuntos das marionetas do MNE não é exceção. Assumir este enquadramento deve também ser entendido como um contributo que possibilite olhar estes objetos por novos ângulos. O confronto entre a informação normatizada sobre o wayang kulit presente na bibliografia, e a análise das figuras do MNE revelou continuidades, mas também distanciamentos, nomeadamente ao verificarmos o caso de marionetas com morfologias diferentes dos modelos mais difundidos para a personagem que devem representar. Esta questão será explorada no capítulo 3.4.

O trabalho de observação, descrição, classificação e fotografia das marionetas reúne uma etapa metodológica que começa numa breve descrição dos elementos morfológicos e decorativos, cruzando duas escalas classificatórias, uma mais geral e relacionada com a tipologia de personagem (alus – delicada ou elegante, kasar - rude, panakawan – criado, raseksa – seres não humanos, geralmente traduzidos por “ogre”) e comum aos vários estilos javaneses, e uma segunda escala mais detalhada que distingue os principais motivos decorativos que compõem a marioneta (tipo de toucado, vestes e adornos), listados na obra de Sulardi.

Esta etapa, em geral e o momento da descrição em particular, tem três efeitos, dois deles imediatos e um posterior:

- I. Um dos efeitos imediatos desta pequena descrição é treinar o nosso olhar em relação a objetos morfológicamente semelhantes, revelando-se a distinção dos elementos que denunciam as seguintes informações sobre a personagem:
 1. Mundo a que pertence a personagem representada: animais, deuses, homens/mulheres ou não-homens/mulheres (ogres, demónios);
 2. Face e colocação do corpo - direito ou em inclinação, no sentido de movimento: tradução de qualidades morais e temperamento;
 3. Toucado, traje e adornos:
 - Título e classe social;
 - Particularidades da personagem em episódios específicos. Este ponto aplica-se a protagonistas e justifica a existência (num mesmo conjunto pertencente a um dalang) de marionetas repetidas para a mesma personagem, com silhuetas ou recortes ligeiramente diferentes.
- II. O segundo efeito imediato é facilitar o nosso reconhecimento destes mesmos motivos identificadores e os seus termos locais referidos na bibliografia;
- III. Possibilita, numa futura etapa de sistematização dos dados observados e recorrendo à base de dados FM, um acesso facilitado a exemplos de personagens e padrões morfológicos (referidos no ponto I), existentes nos três subconjuntos.

Ou seja, a distinção/ descrição é feita com base nos desenhos reunidos nas obras referidas e tem como objetivo possibilitar uma diferenciação visual das marionetas, a partir da qual é facilitada a interpretação das personagens. O registo das várias formas e decorações em que as marionetas do MNE são recortadas permite sistematizar esses mesmos padrões e identificá-los com a morfologia representativa de certo tipo de personagem.

1.2.2. Conjunto de wayang kulit de Bali do MNE e o estudo de Sofia Campos Lopes

A investigação de Sofia Campo Lopes (2006) lançou as bases para a pesquisa sobre as marionetas de wayang kulit do MNE. Construiu um pano de fundo teórico ao qual o museu pode recorrer para conhecer um contexto de origem e uso de um tipo particular de objetos. Esta construção especializou-se na variante balinesa (a partir do conjunto proveniente da ilha de Bali recolhido por Victor Bandeira em 1970), com contornos históricos e performativos diferentes de Java. No entanto, a sua sistematização do que denomina “elementos comuns e variáveis no wayang kulit” tem continuidade na nossa abordagem da variante javanesa. Enunciamos esses elementos como (1) homogeneização e unicidade cultural; (2) tradição narrativa e (3) contexto histórico.

O primeiro relaciona-se com dois eixos de postura metodológica e epistemológica. Um primeiro eixo, é resultado de tendências classificatórias do geral para o particular, às quais as ciências sociais e humanas recorrem e, por herança, também as práticas museológicas. Após a aglomeração de motivos homogêneos entre si, procede-se então ao movimento inverso, de particularizar as diferenças que surgem dentro dessa mais geral semelhança. O segundo eixo, resulta da postura com que os objetos são trabalhados em contexto de museu e, em geral, nos estudos de cultura material: “o reconhecimento dos traços socioculturais comuns às práticas, nas quais se usam os objetos etnográficos” (Sofia Campos Lopes, 2006: 92).

De acordo com estes dois eixos, podemos estabelecer que as marionetas de wayang kulit são produzidas para espetáculos de teatro, através da manipulação de figuras humanas, animais e de adereços, estilisticamente variadas, inspiradas em narrativas de tradição oral e escrita, dependendo da região e das influências culturais aí ocorridas.

Definir este denominador comum para os objetos deve limitar-se a uma classificação institucional necessária à organização do conhecimento e não deve entender-se como uma meta atingida. No processo epistemológico de aproximação a uma cultura desconhecida esse denominador comum deverá desdobrar-se em experiências particulares de pessoas e grupos e, essas sim, são fonte das histórias que marcam a identidade dos objetos guardados.

O segundo elemento comum e variável relaciona-se com a tradição narrativa do wayang kulit que fornece a inspiração aos enredos repetidos e criados em cada *performance*. Também aqui existe um tronco comum de conhecimento, uma comunhão de princípios que se repetem e exercem uma “influência constrangedora” mas também são uma “força inspiradora da diversidade” (Sofia Campos Lopes, 2006: 92). No repertório purwa podemos exemplificar os seguintes princípios que se repetem: a origem nobre dos protagonistas Pandawa e Korawa e a sua rivalidade; tal como entre Rama e Rawana; a sabedoria e experiência de vida do criado Semar; a dinâmica cômica entre os criados; a existência de uma divisão entre personagens alus e kasar e as suas gradações; e o protagonismo do dalang.

O terceiro elemento prende-se com o percurso histórico do contexto da Indonésia, para o qual contribuíram diferentes influências culturais, partindo cada uma delas de um determinado centro (construído intencionalmente), que emite um quadro linguístico, técnico, político e religioso comum. As várias emissões que ocorreram (e ocorrem) pelo sudeste asiático foram definindo as múltiplas formas de wayang kulit ao ponto de se tornar claro que, o que eventualmente se considera um tronco comum, onde estão guardadas as características originais do wayang kulit é em concreto uma das variantes, cuja emissão se difundiu mais.

Sublinhamos um quarto ponto, da proposta de Sofia Campos Lopes, contribuindo para uma leitura informada do wayang kulit: o papel do dalang e a sua articulação com o carácter performativo, lúdico e ritual das apresentações.

O marionetista combina várias tarefas, com maior ou menor talento, conferindo-lhe a popularidade, admiração, estatuto artístico e social. Dependendo da história familiar, do contexto em que habita e dos recursos económicos, a aprendizagem de um marionetista pode desenhar-se em diferentes contornos, desde a frequência dos cursos criados a partir das cortes de Yogyakarta e Surakarta, ou adquirir os conhecimentos por herança do pai ou de outro familiar¹⁰.

Em contexto institucional as histórias transmitidas baseiam-se nos repertórios caracterizado como “tronco”, a partir de fontes literárias de corte, consideradas como tradicionais. Entre este repertório e as histórias transmitidas oralmente existem tantas semelhanças como particularidades, registando-se inúmeras versões não só em Java, como no restante território da Indonésia e sudeste asiático.

As fontes literárias e a tradição narrativa oral estudadas por um dalang dependem das circunstâncias em que este pratica a sua atividade e às exigências com que é solicitado¹¹. A habilidade técnica para manipulação das marionetas inclui aprender diferentes gestualidades a representar com as figuras, dependendo se estas são alus, kasar ou panakawan (criados) e a encenação de um diálogo ou luta. Conforme a personagem a entrar em cena e a parte em que se situa a apresentação, são tocados certos ritmos e melodias que marcam e anunciam o desenrolar da ação. A comunicação entre o marionetista, a orquestra e as cantoras é treinada e combinada através de ritmos percutidos com os cempala¹² e melodias entoadas pelo dalang, reiterando-lhe o papel principal no evento¹³. Apenas em caso de algum imprevisto este se dirige diretamente aos seus acompanhantes. Se necessário existe ainda a opção de utilizar as personagens dos criados para através dos seus diálogos passar, entrelinhas, alguma mensagem.

Em resumo, é o marionetista que controla o ritmo e o tempo em que o espetáculo decorre e uma das técnicas aprendidas para tal consiste em marcar determinados momentos da noite com a aparição de certas personagens e o suceder de cenas específicas, como por exemplo uma batalha que não deve-

¹⁰ Laurie J. Sears (1989) e Richard Schechner (1993) referem a existência de marionetistas femininas, sendo contudo, situações de excepção.

¹¹ Entre os exemplos mais referidos na bibliografia encontra-se o episódio do casamento de Arjuna, por ocasião da celebração de um casamento; ou o exemplo da história do nascimento de Gatoktaca no festejo de uma gravidez que cumpre sete meses. É também repetida a articulação do wayang kulit com a época agrícola das colheitas, através de episódios com a personagem da deusa do arroz Sri.

¹² Dois pequenos instrumentos de madeira para percussão numa das caixas de madeira, junto ao marionetista. Um é tocado entre os dedos do pé direito e outro na mão esquerda.

¹³ Uma orquestra de corte pode atingir quinze ou mais instrumentos, enquanto um espetáculo com menor financiamento pode incluir apenas três ou quatro.

rá ocorrer antes da meia-noite. Dele depende a concretização da *performance*, pois é ele quem mais se expõe ao público, concentrando todos os componentes que são identificados para que se verifique a ocorrência de uma *performance*, tal como Richard Bauman (1992) a define:

1. Exibição para um público;
2. Afirmação das competências (talento e técnica) do performer e do seu saber-fazer;
3. Avaliação da *performance* por parte do público;
4. Experiência que se vive na comunhão do mesmo espaço e tempo;
5. Keying ou actos performáticos – é ele que controla quando e quais os momentos de mudança que precipitam a dinâmica da *performance*;

(Lopes, 2006: 128; Raposo, 2002: 107)

Recorremos às contribuições de Paulo Raposo (2002), E. J. Langdon (1999) e Sofia Campos Lopes (2006) para que se considere o dalang como responsável pelo acto performativo, ou seja pela realização do evento. Desta forma, uma aproximação ao wayang kulit deve conduzir-nos através das reflexões dos estudos de *performance*¹⁴, iniciados por Milton Singer (1959 e 1972) e Victor Turner (1987 e 1987) (cf. Raposo, 2002: 106). Mas deve igualmente revelar-nos o que Langdon chama de perspectiva performática (op. cit. Paulo Raposo, 2002: 107) e cuja chave, em nossa opinião e continuando a proposta de Sofia Campos Lopes, se centra no papel de performer do marionetista (e no historial da sua relação com as histórias e marionetas) como agente duplo:

“(...) simultaneamente autor dos actos performativos que executa e portador de uma tradição, de convenções e de contingências sociais socio-culturais particulares (...)” (Raposo, 2002: 108)

Em conclusão a investigação de Sofia Campos Lopes a partir das marionetas de Bali do MNE forneceu várias linhas teóricas que dotaram esta instituição de elementos para uma possível definição do wayang kulit enquanto prática lúdica e ritual e a importância dos objetos enquanto peças performativas nesse processo. O nosso contributo pretende ser uma continuidade deste trabalho, afunilando o centro de pesquisa nas imagens das marionetas e os conteúdos que comunicam. Recorrendo a bibliografia sobre a iconografia e morfologia dos estilos regionais de Java, propomos apresentar uma sistematização do tipo de informação possível de obter pela classificação e descrição das marionetas,

¹⁴ Incluímos aqui a seguinte definição de performances culturais, elaborada por Paulo Raposo e que consideramos pertinente na compreensão do nosso argumento:

“(...) as performances culturais são as ocasiões preferenciais para que se definam e se expressem reflexivamente elementos considerados centrais da “cultura”, através de sequências rituais ou teatrais, encenadas a partir de um “texto” cultural que se supõe “tradicional”, mas que podem todavia representar elementos ou versões de inovação.” (2002: 107).

bem como uma reflexão sobre os limites e potencialidades em que se baseiam estes dados de inventário e que marcam intencionalmente os objetos em contexto museológico.

Esta informação de inventário que propomos para documentação das marionetas de Java do MNE apoia-se nos seguintes pontos:

- Fotografia e mediação da marioneta;
- Identificação da tipologia de marioneta;
- Identificação do estilo regional de marioneta;
- Traços gerais de resumo do historial da personagem nos repertórios;
- Indicação dos vários nomes pesquisados para uma mesma personagem.

Pretendemos que esta informação venha a permitir um diálogo com outras instituições e especialistas de wayang kulit, renovando assim o estatuto destes objetos no museu.

2. Contextualização do wayang kulit de Java

“There are several kinds of “wayang”, each having its own range of subjects and style of acting; the most ancient as well as the most popular however, is the “wayang poerwa”, the miniature stage on which the lives and adventures of Hindoo heroes, queens, and saints are acted over again by puppets of gilt and painted leather, moving in the hands of the “dalang”, who recites the drama. (...) Moreover, he conducts the “gamelan”, the native orchestra which accompanies every representation of the wayang (...) Manager, actor, musician, singer, recite, improvisator, and all but playwright, he is, in himself, a pleid of artists. At the same time that it is the chief national amusement, the wayang-show is, in a sense, a religious act, performed in honour of the deity, and to invoke the blessings of the gods and the favours of the “danhjan dessa” and all other good spirits upon the giver of the entertainment. (...) new heroes and heroines constantly appear on the scene; and to render confusion still worse confounded, they again and again change their names. (...) Generally, too, no trace of any regular plan is discoverable. Incident follow incident, and intrigue disconnected intrigue; and, at every turn, fresh dramatic elements are introduced.” (Augusta de Wit 1906, citada por Richard Schechner, 1993:209)

2.1. Considerações sobre as fontes bibliográficas

É necessário alertar para as incertezas do passado histórico e arqueológico do sudeste asiático e confluência de interesses e dinâmicas que têm operado sobre a produção intelectual do wayang kulit, neste pano de fundo.

Em 1897 Godard Hazeu, estudioso holandês, defendeu que o teatro wayang kulit era originário de Java, absorvendo textos indianos e mais tarde islâmicos. Richard Pischel em 1906 utilizou a descoberta de práticas de teatro de sombras em sânscrito na Índia para estabelecer como esta a origem do wayang kulit no sudeste asiático. Desta forma era possível perceber como existiam repertórios Mahabharata, Ramayana e as suas personagens e principalmente estabelecia uma ligação entre o wayang e a Europa via a cultura primitiva Indo-Europeia (Richard Schechner. 1993).

O passo seguinte na estratégia colonial holandesa de confronto com as cortes javanesas-islâmicas, seria estabelecer o argumento que uma vez que o wayang kulit não era uma criação javanesa, comprovava-se assim a sua antiguidade e o risco do seu desaparecimento devido à decadência das cortes e à ignorância dos dalang nas aldeias.

“The task of the scholars was clear – to codify, restore, and invigorate court wayang by collecting texts and educating dalangs in “correct practice.” (Schechner. 1993: 193)

“The Dutch scholars helped to set in motion a process by which the domains in which the wayang stories were meaningful began to narrow. By their efforts to standardize and improve the tradition, the Dutch slowly undermined the world in which oral epic traditions passed on meaningful information (...) The effects of these Dutch attitudes on the shadow theatre appear in the efforts of the Javanese themselves to upgrade the tradition, especially in Surakarta in the 19th and early 20th centuries. Puppeteers from the villages were called to the courts for upgrading sessions and the stories had to be performed in ways which enhanced the power of the Javanese courts.” (idem: 192, cita Victoria M. Clara van Groenendael, 1989)

A autora Lauries J. Sears (1989) contribui para esta discussão ao sugerir que neste período de normatização e definição de repertórios e práticas, iniciado em 1923 com a criação do primeiro instituto de arte e que continuou ao longo das décadas seguintes, geraram-se dois estilos de *performance*, um desenvolvido a partir dos métodos da corte e outro mais popular. Apesar da tentativa de institucionalização do wayang kulit, vários dalang que teatralizavam nas aldeias não seguiam os métodos da corte, por várias razões, entre as quais, a falta de entusiasmo do público.

Quem se inicia no estudo do wayang kulit (desconhecendo holandês, javanês e indonésio) é conduzido através dos textos de produção inglesa e americana (ou traduzidos do holandês), escritos a partir de meados do século XX. Estes estudos baseiam-se nas fontes bibliográficas produzidas no período colonial e transmitem as características definidas para a normatização do wayang kulit, marcadas pelo contexto da divisão do wayang kulit em práticas de corte de extrema sofisticação artística e *performances* em contexto popular com finalidades ritualistas (relacionadas com ritos de passagem, exorcismos e proteção de colheitas), e marcadas também pela afirmação da génese indiana e desvalorização da influência da cultura islâmica. Descrições como a de Augusta de Wit (citação do início deste capítulo) surgem neste contexto e prolongam-se até à atualidade. O nosso trabalho de investigação é igualmente orientado pela herança teórica que o discurso colonial deixou.

À medida que se avança na pesquisa surgem inúmeras referências a exceções ao esquema performativo, à infinita ramificação dos repertórios que de início eram confortavelmente identificados com o repertório indiano Mahabharata e Ramayana, da infinita variedade de géneros de *performance* (que aliam personagens, histórias, ideologias políticas, religiosas – hindu, budista, islâmica, católica, protestante - e técnicas de manipulação); surgem alertas por parte dos autores referindo que o wayang kulit sobre o qual escrevem é o praticado em determinada zona de Java e por isso influenciado por determinado estilo regional e pelo discurso subjetivo do ou dos dalang com quem trabalharam; e por último é referido que a característica mais original e por isso a mais fascinante do wayang kulit é precisamente a liberdade criativa do dalang para improvisar, brincar com a audiência e atingir níveis de emoção imprevisíveis (Richard Schechner, 1993:195).

Dentro desta malha que simultaneamente se organiza e desorganiza, é nossa proposta estabelecer linhas orientadoras de alcance moderado, que estabeleçam uma base de leitura das marionetas do MNE.

2.2. O wayang kulit em Java

Na primeira página do livro *On Thrones of Gold* (1970) James Brandon escreve:

“On festival nights, especially during the dry monsoon, wayang kulit is performed in hundreds of cities and villages in Java. From area to area, from performance to performance, one or another aspect of this complex art form is emphasized, but wherever seen its basic pattern is the same. A dalang, or a puppeteer, relates a familiar story from the island’s mythological past while manipulating flat leather puppets. In the flickering light of a lamp, kings on thrones of gold and jewels, court ladies, generals, scheming advisers, gods, and ogres cast against a white screen shadows that tremble with life.” (Brandon, 1970: 1)

Walter Angst recorre à experiência pessoal para introduzir o wayang kulit:

“It was three o’clock in the morning in Candanpinggan, a village in the Indramayu district of West Java. The puppeteer (Dalang) Ki Anom Sudarso from Kertasura near Cirebon concluded his performance with tanceb kayon, i. e. inserting the tree-of-life puppet in the banana trunk (debog) placed centrally in front of the screen (kelir). Accompanied by the gamelan orchestra Prawa Sejati, and by two female singers (pesindén), one of whom was his wife, he had spent almost seven hours manipulating the puppets in front of the screen.” (Angst, 2007: 13)

As duas citações apresentadas recorrem à descrição do equipamento necessário à *performance*, fixando assim o cenário em que se desenrolam os acontecimentos dessa noite: uma moldura retangular de madeira (bambu) em que estende um tecido branco (surgindo por vezes a referência de uma barra vermelha), uma base de tronco de bananeira para espetar os cabos das figuras e uma lâmpada (blencong) suspensa da moldura, alimentada a óleo ou a eletricidade. Num dos lados, ao centro o dalang senta-se, ladeado por uma, duas ou até mais caixas onde estão guardadas as marionetas. Um pouco mais atrás sentam-se o/s seu/s assistente/s e a orquestra que o acompanha. Jeune Scott-Kemball (1970) e Walter Angst (2007) referem que no caso de existirem dois troncos de bananeira, um deles prolonga-se além do limite lateral da moldura, dando espaço para colocar marionetas nobres que não fazem parte da história. Estas seguem-se até delimitar a zona do ecrã necessária para a apresentação e dividem-se pelos dois lados conforme a sua natureza física e espiritual (alus - delicada ou kasar - rude), e do tamanho mais pequeno (do centro) para o maior (para fora).

No segundo tronco arrumam-se as figuras de personagens de menor estatuto e se necessário o dalang utiliza este espaço durante a *performance* para colocar uma figura que está fora de cena mas que ainda será utilizada. Ao seu lado nas caixas ou fora delas dispõe as marionetas que irá manipular.

A questão da disposição das marionetas e a sua entrada à esquerda e direita é geralmente relacionado com os valores de mau e bom que direcionam as ações das personagens, criando-se também uma correspondência entre figuras kasar e alus. Esta interpretação desvaloriza a dinâmica da *per-*

formance baseada no contínuo movimento entre estes dois extremos morais. O objetivo não é enaltecer os virtuosos e humilhar os monstros, mas construir enredos e mensagens através da reflexão do que é ou pode ser o bem e o mal. A atração do espetáculo está naquilo que sucede até ao ponto em que os bons são vitoriosos e os maus vencidos. Todos sabem que este final não é definitivo e pode nem ser alcançado. Walter Angst ilustra esta questão com o popular demónio gigante, (personagem claramente kasar) Kumbakarna:

“The “good” have their evil side and the “evil” have their good side. Sometimes being one or the other is only conditional on one’s life story. In the Ramayana, for example, Kumbakarna (left) [à esquerda do marionetista] embodies unconditional loyalty and solidarity, which is why he dies for his evil brother, King Rahwana. His brother Wibisana (right) [à direita do marionetista], on the other hand, symbolizes absolute ethics and morality; he takes sides against Rahwana and survives.” (Walter Angst, 2007: 25)

Ainda sobre uma das caixas o dalang coloca um par de pequenos metalofones e um pedaço de madeira que percute criando efeitos sonoros para realçar partes da história e ritmar as melodias a serem tocadas pela orquestra.

Estas manobras dependem obviamente do equipamento existente e se o dalang é ou não auxiliado por assistentes. Outras descrições são semelhantes, divergindo no facto do dalang poder também dispor ao longo do ecrã as marionetas que vai utilizar e não apenas no chão ou dentro da caixa e nem sempre há a indicação dos metalofones.

Não se verifica definição exata sobre o número de figuras a que corresponde o conjunto de marionetas que um dalang deve ter num espetáculo. Pode ser o total que o marionetista guarda numa caixa para utilizar numa *performance* (Jeane Scott-Kemball, 1970: 43), pode ser toda a quantidade de figuras de que é proprietário e pode ainda ser a quantidade de marionetas que idealmente deve existir num conjunto, cujo número varia conforme o estilo regional, devido a diferenças de personagens e repertórios (Walter Angst, 2007).

O carácter religioso ou espiritual da cerimónia é também geralmente referido, pela mão e voz do dalang, que no início do espetáculo invoca entidades benéficas para que estas abençoem a audiência, a comunidade, a pessoa ou a família que encomendou a cerimónia. Para esta bênção é indicado que tenha ao seu lado um pequeno prato com incenso e uma taça com oferta de comida e flores.

As marionetas são produzidas a partir de pele bovina¹⁵, transformada em pergaminho¹⁶, que deverá ter um tom creme e uma textura razoavelmente translúcida. O cabo e as hastes são feitos a partir de chifre bovino, madeira ou carapaça de tartaruga. As ligações entre os braços são feitas por pregos de

¹⁵ Outros materiais como cartão e plástico podem atualmente ser utilizados.

¹⁶ Bibliografia da década de 1970 indica que esta transformação é realizada por meio de uma mistura de limão e água, de forma a remover totalmente a gordura. (Jeane Scott-Kemball, 1970: 50)

madeira, osso ou fio natural ou sintético¹⁷. Conforme os recursos económicos de uma produção, esta pode passar por várias pessoas, com as seguintes funções:

- Preparação da pele crua:

A pele é estendida e esticada para secar ao sol em profundidade. Em seguida é demolhada, o pelo é raspado e coloca-se de novo em secagem. É retirada a gordura por meio de limão e água, ou pela técnica de fumeiro. A raspagem da pele é feita com materiais abrasivos de forma a atingir a grossura que varia conforme as figuras delicadas (alus) ou rudes (kasar).

- Recortes e perfurações (penath):

Quando a pele adquire a textura flexível de pergaminho são feitos os recortes e as perfurações, que deverão atravessar facilmente a superfície, formando pequenos orifícios extremamente aproximados. Neste ponto podem ser utilizados quinze a trinta cinzéis. É colocada uma marioneta sobre o pergaminho para modelo, ou é feita de memória¹⁸.

- Pintura, douramento e envernizamento:

Se a superfície foi preparada e recortada sem falhas, a aplicação da tinta é feita sem fissuras e inclui até desaseis pigmentos¹⁹, sendo os básicos preto, branco e as cores primárias vermelho, amarelo e azul. É necessário seguir algumas regras, como a delimitação de cores como azul e verde com linhas de vermelho e/ ou amarelo. As cores são aplicadas de igual forma dos dois lados da figura, criando alguma opacidade. Em seguida é aplicada a tinta de ouro (ou folha de ouro) e é feito o envernizamento.

- Produção do cabo e das hastes:

Os braços são ligados entre si nas articulações dos cotovelos e ligados aos ombros da figura. O chifre bovino é cortado à medida do material que será necessário, é esfregado e aberto ao alto até à zona reservada para o punho do cabo. O pergaminho é introduzido na bifurcação e são dados pequenos pontos com fio ao longo do cabo, unindo-o à superfície recortada.

¹⁷ No estilo de Bali as marionetas dos criados têm maxilares móveis para realçar as capacidades de comunicação e comicidade. Nos espetáculos eles são os responsáveis para transmitir em balinês atual os diálogos em javanês antigo (kawi), estabelecidos entre as personagens nobres. Tal não é comum em Java. No subconjunto de Cirebon do MNE, o criado Semar apresenta o maxilar articulado.

¹⁸ Na bibliografia consultada, que se refere à produção das marionetas, é indicado que não existe espaço para expressão individual e que deverão ser seguidas as regras impostas pela técnica. No entanto existem marionetas de personagens cuja forma é uma exceção ao modelo habitual (ver capítulo 3.4.): “For neither the penath nor the artist is there any scope for individual expression. Each must follow the rules associated with his work in the making of a shadow puppet.” (Jeane Scott-Kemball, 1970: 55)

¹⁹ O processo de pintura investigado pelo British Museum sobre a coleção de wayang kulit adquirida por Stamford Raffles, indica que o pó dos pigmentos é ligado por gema de ovo, o que evita a despigmentação. A origem das cores é provavelmente de importação da China e o verniz é denominado de damar e obtido da resina de árvores nativas.

Tal como outros aspetos que rodeiam o wayang kulit, também a produção das marionetas tende a ser referida na bibliografia como um conhecimento instituído, sem espaço para variação. O mesmo acontece quando passamos para a pesquisa de repertório. É dado destaque aos episódios de narrativas do Mahabharata e Ramayana, sendo comum atribuir a estas histórias a função de refletir sobre a contínua luta travada entre o bem e o mal existente na natureza dos homens e mostrar o caminho para a salvação espiritual e conhecimento da vida que depende da aceitação e devoção ao plano divino (Jeune Scott-Kemball, 1970; James Brandon, 1970; Angela Hobart, 1987).

É indiscutível a eficácia do wayang kulit como meio de comunicação e embora a função espiritual apresentada seja a mais difundida, outros autores têm dedicado atenção a diferentes repertórios e a outras mensagens (Laurie J. Sears, 1989; Ward Keeler 1992; Richard Schechner, 1993), como por exemplo o wayang suluh (“luz”, informação, explicação), criado em 1946 em plena afirmação da independência nacional, protagonizando os líderes revolucionários representados em formas mais realistas e com vestes moderna, em conflito com militares holandeses. Ou o wayang panca sila (cinco princípios) como celebração dos cinco princípios básicos da Constituição democrática, tendo como protagonista o herói Pandawa Arjuna (com pormenores de toucado e vestes modernizados), em representação da Indonésia.

Apesar destas *performances* ocorrerem desde a década de 1950 raramente são referidas nas variantes de repertórios e prevale a construção que o wayang kulit é assente numa moral limitadora: “Shadow theatre seems to be too deeply rooted in traditional morality and religion to survive major changes in it’s symbols and ethos” (Barbara Hatley, 1971: 93).

A bibliografia tenta igualmente resumir as situações que justificam ou requerem um espetáculo de wayang kulit, estabelecendo como denominador comum as práticas religiosas de comunidades e famílias, dependentes das épocas agrícolas, das transições de calendário, e dos rituais de passagem. A continuação da pesquisa bibliográfica revelou-nos maior pormenor. Casamentos, celebrações da gravidez, nascimentos, circuncisões, rituais funerários, homenagens, bênçãos particulares e à comunidade²⁰, infortúnios como cheias, doenças e maus auspícios²¹, proteção de colheitas de arroz e da comunidade²² (Edward Van Ness, 1980), celebrações de dias festivos nacionais e religiosos, objetivos pedagógicos e de propaganda (Denys Lombard, 1990; Laurie J. Sears, 1996; Walter Angst,

²⁰ Mapeg Tamba.

²¹ Wayang Ruwat (Wayang Ngruwat ou apenas Ruwatan), por exemplo, quando uma criança se mantém filha única por demasiado tempo; ou caso se considere no decorrer da infância que existe a ameaça de entidades como Bhatara Kala. Em Bali existe o costume de exorcizar crianças que nascem na semana de nome wayang (Wuku Wayang), pois é nesta semana que estão mais vulneráveis à sua influência.

²² Bersih desa.

2007), espetáculos para a elite de Surakarta em cada 35 dias em casa de um dalang (Laurie J. Sears, 1996), *performances* condensadas – padat - financiadas pelo governo, em academias de artes²³, etc.

À complexidade de funções e contextos junta-se a variedade de tipos de wayang possíveis de identificar. Walter Angst (2007) lista os seguintes suportes e materiais:

Quadro 2.1. Lista de tipos de wayang segundo materiais e suportes

Fonte: Elaboração própria, 2012 a partir de Walter Angst, 2007.

Wayang kulit	Figuras bidimensionais de pele bovina em pergaminho, recortada e pintada
Wayang gólek	Figuras em três dimensões de madeira (pintada) na totalidade ou apenas na cabeça
Wayang klitik ou keruchil	Figuras bidimensionais de madeira pintada
Wayang beber	Pinturas em papel
Wayang wong ou orang	Atores e dançarinos
Wayang topéng	Atores e dançarinos com máscaras de madeira pintada
Wayang sarung tangan	Figuras em madeira (pintada) na cabeça e mãos e tecido cosido em luva para o corpo
Wayang rumput	Figuras de palha
Wayang magnét	Nome dado por Walter Angst a um tipo de <i>performance</i> extinto em que se usavam miniaturas de marionetas de pele, em suportes de metal e colocados em cena em pequenos cenários, mostrados em feiras
Wayang kaca	Significa wayang de vidro e foi criado pelo famoso dalang Wayan Wija em 2004. Desenhos das personagens são pintados em folhas de plástico refletoras e flexíveis, que são manuseadas pelo dalang à frente de uma lâmpada, projetando a sua imagem no ecrã
Wayang animasi	Os recortes das marionetas de wayang kulit são traduzidos em desenhos feitos por animação digital, transmitidos em suporte de CD-Rom. Foi criado em 2006 por uma equipa de <i>designers</i> gráficos e informáticos, Nanang Kanciel, Gato LateX, Tyo the Nintendo e Agest Clemente

A imagem normatizada do wayang kulit, criada no período colonial, começa aos poucos a diluir-se e tornam-se visíveis variações de práticas teatrais ou performativas, segundo critérios tão variados como os materiais, os repertórios, a mensagem e ideologia que comunicam, etc.

²³ Este último exemplo relaciona-se com tentativas recentes (dos últimos quinze anos) feitas pela elite artística javanesa em atrair o interesse da população urbana:

“The scholars at the Academy want to make Javanese performing arts relevant to the urban, modernizing sectors of the Javanese population, who no longer have the time or patience for gamelan (gong-chime ensemble) concerts or all-night performances but still feel a need for rituals that such performances celebrate. These scholars seek to reshape the stories to support contemporary values and lifestyles.” (Sears, 1989: 30)

2.3. Origem e contextos

As circunstâncias geográficas do Sudeste Asiático contribuíram para que variadas culturas se cruzassem e se fundissem ideias, religiões, línguas, imagens, artefactos, alimentos, etc, sobre o pano de fundo dos prováveis habitantes autóctones, de cultura animista. Cerca de 3000 a.C. grupos de povos pré-históricos austronésios viajaram por mar, desde Taiwan e colonizaram as ilhas e planícies do arquipélago, transportando consigo a cultura do arroz, do millet, a domesticação de porcos, galinhas e cães, construção de canoas, pesca e o culto dos antepassados e de rituais animistas homenageados em templos rectangulares de pedra (Peter Bellwood. 1985).

Godard Hazeu (1897) defende que neste contexto padres animistas contavam histórias sobre os antepassados da tribo, como homenagem, proteção e aconselhamento. Nestas encenações utilizavam-se marionetas talhadas ou cinzeladas que se moviam ao som de música. As sombras projectadas simulavam um retorno dos antepassados à vida.

Prevalendo esta prática ritual, poderá ter-se fundido com práticas performativas do teatro de sombras e de contadores de histórias vindos de outras regiões da Ásia.

Ao longo do primeiro milénio d.C o Budismo e o Hinduísmo chegavam da Índia e da China primeiro pela via de comerciantes que permitiam a circulação de relatos e pessoas e em seguida por intermédio de padres brâmanes e budistas que procuravam nos reinos indonésios, cargos religiosos. A nova elite religiosa nas cortes composta na sua maioria por brâmanes ²⁴ foi ativa na conversão dos chefes de reinos locais ao hinduísmo, transmitindo a crença que estes mesmos reis eram a encarnação de entidades divinas hindus e budistas. A prática ancestral de culto aos chefes antepassados uniu-se à devoção aos reis. É assim, provável que as trocas e contactos comerciais tenham precedido a adopção de um novo sistema político, social e religioso, estrategicamente escolhido pelos governantes dos vários reinos locais como pretexto para expandir os territórios além das fronteiras limitadas pelo sistema tradicional, fortemente assente numa legitimação do poder pelo parentesco (tribo ou clã). Os mosteiros e outras instituições religiosas eram a fonte do conhecimento que se estendia às gerações da realeza dos reinos hindus. No contexto das aldeias, onde a orientação religiosa continuava a ser reconhecida aos padres tradicionais e xamãs, foi mais flagrante a fusão entre o culto pré-hindu e hindu.

Neste contexto encontram-se já indícios da existência de práticas teatrais de corte, relacionadas com a palavra wayang. Uma placa de cobre, datada de 840 menciona seis tipos de oficiais relacionados com a supervisão de músicos, palhaços e possivelmente wayang performers (Brandon: 1993: 2). Uma outra placa, de 907, descreve danças, recitação de épicos e utiliza a palavra mawayang, talvez como referência a teatro de sombras. Um poeta da corte do rei Airlangga (1035 – 1049) ao escrever “A Meditação de Arjuna” (Arjuna Wiwaha) refere-se a “pessoas que choram e se entristecem emocio-

²⁴ Especialmente no sul da Sumatra, Java e Bali.

nadas ao ver as marionetas, mesmo sabendo que são apenas pedaços manipulados de pele cinzelada, aos quais se dá voz.”²⁵. Um tratado sobre composição poética (Wrtta Sancaja) contém a seguinte referência: “as árvores sobre as nuvens do céu assemelham-se a figuras de wayang que atravessam o branco do ecrã do teatro.”²⁶

É provável que o wayang kulit se popularize então como meio de transmissão e comunicação de valores assente em narrativas que relatam a origem dos antepassados nobres que fundaram Java, que remonta à linhagem Pandawa, através do único filho herdeiro, Parikesit, sobrevivente da grande batalha Bharatayudda e neto de Arjuna. Este repertório base e suas ramificações são geralmente denominadas de wayang purwa (“origem”)²⁷.

A islamização da Indonésia²⁸, iniciada no século XII com as rotas do comércio muçulmano, forneceu um novo código ao wayang kulit javanês, introduzindo mudanças morfológicas nas figuras e outras definições, que se perpetuam até à actualidade. A partir do século XVI a conversão dos principados costeiros de Java estendeu-se à restante aristocracia política até à chegada das forças militares holandesas. No século XVII os herdeiros do dominante reino de Mataram dividem-se nas duas cortes de Surakarta e Yogyakarta e afirmam a sua autoridade divina, facto que não incomoda a pretensão holandesa, atribuindo-lhes um estatuto fictício de representantes da administração colonial (Laurie J. Sears, 1987; Richard Schechner, 1993).

Neste período de diálogo entre a administração colonial VOC e as cortes (cujas divisões e cisões impediam a unificação contra a influência holandesa) o wayang kulit foi uma importante peça de jogo. Os holandeses tornaram-se patronos do florescimento e sofisticação das artes de corte e do estudo e transcrição de manuscritos javanese. R. Schechner pergunta: “But why would representatives of a colonial power want to help a faltering elite regain power?” A sua resposta é baseada em estratégia política e percepção orientalista:

“The emergence of the court tradition is in fact a side-effect, a practice for those of the courtly elite not likely to be of use to Dutch enterprise; a harmless diversion; and a convenient cultural “ornament” preserved even, enhanced, for display in Java or for export back to Europe (...). With the examples of the Java War and the Indian “Mutiny” of 1857 reminding them of what can happen when the customs of local people are too rudely disregarded, the Dutch shrewdly shunted the Javanese courts “into art” (...). Foreign scholars and Javanese royals may to this day feel more at home with each other than either do with the generals ruling from Jakarta. From this mixed bag came many results, some not so bad. In any event, the court

²⁵ Tradução nossa: “There are people who weep, are sad and aroused watching the puppets, though they know they are merely carved pieces of leather manipulated and made to speak.” (Brandon, 1993: 3)

²⁶ Tradução nossa: “Trees against the clouds in the sky give the impression of being like wayang figures passing before the white playing screen.” (idem)

²⁷ Curiosamente este termo não se instituiu em Bali, única ilha que se manteve hindu, e é denominado de wayang parwa, remetendo para as secções ou capítulos, parwa, que compõem o Mahabharata.

²⁸ “The dates for the arrival of the Islam have been pushed back earlier and earlier over the past decades. One of the earliest Islamic graves on Java is now dated to the eleventh century.” (Sears, 1996:45)

wayang tradition now exists – it is the wayang most seen, studied, and respected in the West (...).” (Schechner, 1993:197)

O Islão difundido pela Indonésia tem origem numa variante do sufismo que nasce na Pérsia e se difunde pela Índia. É possível que este factor tenha contribuído para que as práticas rituais e performativas locais em Java não tenham sido radicalmente marginalizadas à medida que a cultura islâmica convertia a elite, primeiro na região da costa norte de Java, centralizada no reino de Cirebon.

No caso do wayang kulit houve a preocupação de relacionar a origem de determinadas normas com os novos governantes convertidos. Apesar do uso de pele bovina para cinzelar as marionetas já ser praticado muito antes do século XVI é popularmente reconhecido que a ideia foi oficializada pelo rei Raden Patah (reinado Demak, 1475 – 1518), e que no mesmo período o Sunan de Giri (imortalizado como um dos wali sanga²⁹) determinou a forma estilizada das marionetas, bem como a normatização dos recortes e pontilhados.

Outros marcos na história do wayang kulit são difundidos em Java: o Sunan Agung de Mataram (1593 – 1645) estabeleceu variações de modelos de olhos para diferentes personagens; no século XVII, Paku Buwana I de Kartasura, na região de Surakarta definiu o nome geral de sabrangan a todas as personagens que não aparecem nos repertórios clássicos javaneses; ao longo do século XVIII foram instituídas repetições da mesma personagem, com diferentes posturas (com o nome geral de wanda), representando estados emocionais e idades. Estas marionetas recebem um nome próprio como se uma nova personagem se tratasse, sem que no entanto o sejam³⁰.

A referência a estes exemplos pretende realçar o reconhecimento do poder de comunicação do wayang kulit por parte da elite religiosa e política, e por isso foi necessário imprimir novas marcas nas imagens das personagens. Outras mudanças foram estabelecidas, nomeadamente a nível de repertório, sobre as quais nos iremos referir no capítulo 2.5. As histórias javanesas do Mahabharata e Ramayana foram reescritas por autores formados por uma educação islâmica de elite, contemporânea do período colonial:

“The anonymous encyclopedia collections of eighteenth-century tales in which Ramayana and Mahabharata stories were enfolded and transformed – the Serat Pakem Ringgit Purwa or Serat Kandhaning Ringgit

²⁹ Wali sanga designa o conjunto de nove santos mitológicos que difundiram o Islão em Java e são venerados pelas suas capacidades espirituais.

³⁰ As variantes wanda têm origem nos estilos de corte de Surakarta e Yodyakarta. Além das inúmeras ramificações de episódios a partir dos repertórios base, esta propagação de novas marionetas a partir das personagens principais é um fator adicional para a dificuldade de identificação de marionetas de wayang kulit e mais uma razão para a procura de um método que permita avançar na diferenciação dos objetos.

Purwa, for example – gave the Indic heroes genealogies which led them back to the Islamic Nabi Adam.”³¹
(Sears, 1989: 47)

“Through puppeteering schools strategically connected to the Solonese courts, Javanese nationalists and their few Dutch patrons hoped to constitute the puppeteers as thinkers of a modernizing underclass.”
(idem: 22)

A função ritual e exorcista reconhecida ao teatro de sombras tem sido ao longo dos séculos desvalorizada por parte das autoridades religiosas e artísticas, mas os cultos pré-islâmicos tinham raízes profundas especialmente no dia-a-dia das populações das aldeias, mais afastadas do novo conhecimento que se popularizava entre a aristocracia³².

Esta indefinição ou ambiguidade de doutrinas expressa-se no wayang kulit como conhecimento sas-trajendra. Este saber ou poder é atribuído a certas personagens protagonistas (como Bima e Pandu) e identificado como algo no âmbito do conhecimento esotérico extremamente poderoso, mas de origem incerta e que deveria estar limitado apenas aos deuses. Relaciona-se com a penetração do sufismo a partir da região pasisir (costa norte de Java) em direção ao centro de Java, do século XIII ao século XVI, durante a qual foi operando uma fusão com o culto shivaísta-budista. O discurso das autoridades ortodoxas islâmicas tem-se demarcado destas tradições.

Clifford Geertz (1960) descreve o contacto entre o culto pré-Islão e a nova religião e indica que até ao final do século XIX o islamismo ortodoxo não apresentava contornos fortes na maioria da população e a sua chegada a partir do século XI por intermédio de comerciantes indianos, difundiu-se entre as elites dos vários reinos, principalmente como sinal de um novo estatuto social e como argumento para conquistas territoriais. As alterações limitaram-se a exemplos como mudança de práticas budistas para nomes árabes e o título de raja hindu alterou-se para sultão. A partir do início do século XX inicia-se uma nova era do islamismo em Java, com epicentro em Yogyakarta, núcleo cultural da religião hindu-javanesa. Em relação ao wayang kulit, reforça-se a função de aprendizagem espiritual de acordo com os cânones da nova religião e oficialmente é tentada um enfraquecimento das funções rituais de inspiração exorcista.

C. Geertz descreve da seguinte forma o multifacetado sistema religioso vivido no mundo rural:

“Abangan religion represents the peasants’ synthesis of urban imports and tribal inheritances, a syncretism of old bits and pieces from a dozen sources ordered into a conglomerate whole to serve the needs of

³¹ Nabi Adam (Adão) é o primeiro profeta islâmico.

³² Em contexto de aldeia, Robert R. Jay denomina de “profissões eruditas” os casos dos íman (chefes de congregações islâmicas), kyai (professores da escola islâmica e também de wayang kulit e dança), dalang (marionetista e professor de wayang kulit) e guru (mestre e professor de religião javanesa). Segundo este autor, é comum os aldeãos recorrerem ao kyai ou dalang para aconselhamento pessoal e medicinal, em detrimento das outras posições. Apesar dos muçulmanos ortodoxos não procurarem um dalang, respeitam-no e o mesmo acontece entre javaneses leigos e o kyai (obra citada por Laurie J. Sears, 1989: 28).

unpretentious people growing rice in irrigated terraces. Nowadays there are santri peasants also, of the old homogeneous peasant culture is beginning to break up under the pressures of modern life; but until this century, and still for most peasants (including many of the nominally santri ones), the abangan tradition – a little native curing, a little Tantric magic, a little Islamic chanting, all clustered about a simple commensality ritual – served to define and order the basic social interrelationships of the land-bound peasantry.” (C. Geertz, 1960: 229)

O investimento na sofisticação iconográfica e artística do wayang kulit desenvolvido nas cortes de Yogyakarta e Surakarta não retirou o papel de intermediário espiritual atribuído ao dalang, que continua a ser publicamente reconhecido especialmente em contexto rural. A forma de transmissão e interpretação do lakon pelo marionetista é reconhecida como ensinamento religioso e um dos momentos mais esperados pelo público, cumprindo-se no ato Jejeran Pendita, a cena do eremita ou sábio, a quem o protagonista se dirige na procura de respostas ao seu dilema (Van Ness, 1984: 54). As frases proferidas baseiam-se em princípios da filosofia tradicional javanesa, fundindo elementos de diferentes origens religiosas, e ecoam nas vivências particulares da audiência³³.

A empatia entre as histórias e a audiência (onde se incluem os patronos do espetáculo) criada pelo dalang baseia-se na técnica pasemon, uma adaptação com vários níveis de caricatura possíveis, entre acontecimentos da atualidade e as histórias tradicionais³⁴. Naturalmente as cenas cômicas (gara-gara), em que entram os criados dos protagonistas servem também este propósito.

Atualmente a população javanesa urbana com formação superior, herdeira da produção do discurso colonial sobre as artes, entende os espetáculos como uma forma de entretenimento e expressão artística de grande sofisticação. Novos e velhos contornos do wayang kulit articulam-se em continuidades e descontinuidades.

A forma estilizada da figura humana que atualmente define a marioneta de wayang kulit de Java já teve proporções mais naturais, que seriam provavelmente semelhantes às figuras atuais de Bali, ilha que permaneceu hindu na conversão da Indonésia ao islamismo e onde as novas normas culturais e religiosas não foram oficialmente exercidas.

A versão mais popular sobre a mudança da iconografia das marionetas de Java defende que esta foi definida ao longo do século XVI, como consequência da conversão dos reinos de Java ao islamismo, processo que decorria gradualmente desde o século XI. Segundo esta tradição para contornar a proibição do wayang kulit pelas autoridades religiosas islâmicas, devido à representação artística do cor-

³³ É possível ler esta passagem de Laurie J. Sears sobre o confronto entre tradições e tensões de poder: “In fact, older dhalang today relate that the wayang is not an appropriate vehicle for sectarian religious teachings – possible an idea they learned from Dutch scholars. Rather they stress Javanist mystical exercises that associate ascetic practices with the acquisition of power.” (Sears, 1989: 72)

³⁴ Esta empatia não é só entre audiência, patronos e a história teatralizada, pode também acontecer que os acontecimentos que motivam o pasemon sejam inspirados no estado emocional e na vida do dalang.

po humano, o Sunan de Giri do reino de Demak mandou fazer uma marioneta de uma figura humana estilizada. Estabeleceu a ordem em que as marionetas seriam alinhadas dos dois lados do ecrã e acrescentou outras personagens, entre as quais animais. Segundo estes relatos, em 1553, o mesmo governante terá criado o wayang gedog, teatro de sombras sobre episódios do lendário príncipe de Java Panji ou Pandji.

A criação das famosas marionetas de wayang golek (três dimensões) é de acordo com esta tradição atribuída ao Sunan de Kudus em 1584, para representar episódios do ciclo Menak, sobre o herói muçulmano Amir Hamzah.

James Brandon refere-se a estes dados (1993: 6-7) para reforçar a importância dos repertórios Ramayana e Mahabharata. Ou seja, apesar das mudanças efetuadas pela nova ordem cultural e religiosa o wayang purwa não perdeu o lugar de destaque no universo do wayang kulit:

“Menak plays never remotely challenged the appeal of purwa plays with the popular audience and the essentially Hindu-Javanese nature of wayang kulit drama was too firmly set by this time to be penetrated, except occasionally, by Islamic thought.”

A partir do século XVIII a divisão do reino de Mataram, na região de Surakarta e Yogyakarta em quatro principados conduziu ao aperfeiçoamento de dois estilos iconográficos e artísticos que se tornaram os mais difundidos em virtude do mecenato atribuído pelos governantes dos keraton (palácios) às artes. Esculpiram-se vários conjuntos de requintadas e valiosas marionetas destinadas a serem oferecidas aos governantes das várias cortes. Estas tornavam-se os modelos de referência a copiar na produção de novas marionetas e a partir do século XIX surgem compêndios³⁵ com desenhos de modelos para as várias categorias de personagens, adereços e adornos. Foi neste contexto que se oficializou a preferência do repertório purwa, cuja popularidade parece permanecer até hoje.

2.4. *A performance*

O wayang kulit tem sido teoricamente explorado por múltiplos pontos de vista: musical (Mcphee, 1970), religioso (Mangkunagoro VII, 1933; C. Geertz 1976), teatral (James Brandon, 1967), linguístico (Mary S. Zurbuchen, 1987), político (C. Geertz, 1980; Ward Keeler 1987; Laurie J. Sears, 1996), ritual (Hooyakas, 1973; Ward Keeler, 1992), artístico (Beryl Zoet e Walter Spies, 1932; Claire Holt, 1967), performativo (Schechner, 1993), etc.

A justificação da prática de wayang kulit conduziu autores como Godard Hazeu (1897) e James Brandon (1967) a relacionar as suas práticas com rituais de expressão artística que permitiam por um lado, exorcizar os perigos que ameaçam a comunidade e por outro valorizar o período de lazer entre

³⁵ É neste contexto que se situa a obra referida no capítulo 1.1. e utilizada por nós na descrição e denominação dos elementos que compõem uma figura.

as épocas agrícolas, garantindo assim a contínua proteção de entidades divinas. O ritual surgiria assim com uma função fixante baseada numa repetição regular ou extraordinária conforme as solicitações individuais (ex.: exorcismo de uma criança nascida com mau auspício) e comunitárias (ex.: oferendas e homenagens à deusa do arroz, Sri).

Clifford Geertz (1960; 1973) entende o wayang kulit como um exemplo claro de uma forma de arte e ao mesmo tempo cerimónia religiosa que se baseia e permite perceber a relação entre a moral javanesa e o seu sistema metafísico. No entanto, essa encenação mesmo que a consideremos estruturalmente recorrente, só é sentida de determinada maneira por cada participante uma única vez. Ou seja, apesar da aparente função homogeneizadora de práticas e ideias, diferentes interpretações são sentidas ou experienciadas pelos participantes (E. M. Bruner e Victor Turner, 1986, ob. cit. Paulo Raposo, 1994).

A partir da proposta de Van Gennep (1909) em que tanto o ritual como o teatro são manipulados pela dinâmica que o grupo pretende realizar, Victor Turner (1969) interpreta o processo ritual como um ato a partir do qual o grupo se aproxima e afasta do estados de *communitas* e *liminaridade*:

“Pretendendo revelar como o ritual não se trata apenas de um reservatório de comportamentos culturais, Turner retrata-o como um verdadeiro gerador de novas imagens, novas ideias e novas práticas.” (P. Raposo, 1994)

No caso do wayang kulit, o jogo que se processa entre norma e criatividade recorrendo à tecnologia cultural à disposição e as tensões que daí resultam parecem alimentar a contínua variedade e variância de repertórios, estilos e linguagens. O ritual como função de rito de passagem e de inversão, complexifica-se enquanto acto performativo.

A partir destas contribuições e das propostas de Sofia Campos Lopes (capítulo 1.1.2.) definimos, por isso, o conceito de *performance* de wayang kulit como um contexto espacial e temporal partilhado pelo marionetista, músicos e público (seja este constituído por pessoas ou entidades divinas). Esse contexto é composto pela comunicação de elementos cénicos, discursivos, de entretenimento e religiosos. Nos casos em que o fator entretenimento seja comprometido (por exemplo pelo fraco desempenho do marionetista), a eficácia da *performance* enquanto instrumento de comunicação e partilha ficará prejudicada.

“Com base nestas noções [estudos de *performance*] definiram-se duas hipóteses inclusivas de identificação do wayang kulit. Na primeira hipótese, esta *performance* é definida como um agente de socialização, de transmissão e reprodução de valores culturais, cuja eficácia se deve ao conjunto de atividades lúdicas que a constituem. E, na segunda, esta prática é um agente de criação e transformação de identidades e culturas, em que o dalang assume o papel principal de canal difusor e põe à prova do público recetor todas as suas capacidades (skills) e todo o seu saber-fazer.” (Sofia Campos Lopes, 2006: 124).

A ação de divulgação e oficialização do wayang kulit a partir das cortes foi definindo também a estrutura à qual deve obedecer um espetáculo. Inicia-se cerca das dez da noite, com a orquestra³⁶ a tocar uma melodia calma que contextualiza o ambiente da primeira cena (djedjer) da primeira parte (patet nem). O ritmo nas melodias tocadas pela orquestra deve estar em sintonia com o movimento das marionetas. Surge do lado direito do dalang, um nobre, por exemplo um rei, com alguns conselheiros e através da conversa começa a ficar claro qual o enredo, e qual o problema que se torna necessário resolver³⁷ e são tomadas algumas decisões que envolvem normalmente uma viagem. Este enredo envolve algum tipo de conflito com outro reino.

Na segunda cena (adegan gapuran) que decorre num reino ao qual o rei e seus aliados se deslocaram é esboçada uma estratégia de ação. Na terceira cena (adegan kedatonan) há um encontro entre os enviados ou representantes do rei do primeiro reino com os do segundo reino, que surgem do lado esquerdo do ecrã. Nas restantes cenas da primeira parte discutem-se as condições do desentendimento, complica-se o enredo e na impossibilidade de acordo sucedem-se pequenas cenas de batalha.

No final desta sequência, as regras ditam que deverão ter passado três horas, atingindo-se a meia-noite e antecipam-se as cenas mais esperadas da segunda parte (patet sanga), as intervenções dos criados (adegan gara-gara), a cena entre o cavaleiro (por exemplo Arjuna ou Bima) e o sábio eremita (djedjer pandita) e a grande batalha entre este mesmo cavaleiro e um terrível ogre (por exemplo Buta Cakil). Com o igual limite de cerca de três horas a segunda parte termina.

Na terceira e última parte (patet manjura) surgem desenvolvimentos no enredo inicial, introduzem-se novas personagens, descobrem-se os artifícios do grupo da esquerda, eventualmente através de intervenção de figuras divinas, sucedem-se mais batalhas e é atingido um equilíbrio temporário entre o bem e o mal.

Todas as cenas são iniciadas por narração, música e cantos (do dalang e/ ou das cantoras que o acompanham). Esta é apontada como a estrutura à qual uma *performance* deve obedecer de acordo com as normas das cortes de Yogyakarta e Surakarta³⁸. Segundo James Brandon (1970), a obrigato-

³⁶ O conjunto mais comum de gamelão para wayang kulit deve reunir vários gongos suspensos de tamanho grande e médio (gong e kempul), taças de bronze invertidas (kenong e bonang), xilofones com teclas de bronze pesadas (saron), xilofones com teclas de bronze leves sobre tubos (gender), um xilofone com teclas de madeira (gambagng), vários membranofones (kendang), uma flauta (suling) e dois cordofones (tjelempung e rebab). (Brandon, 1970: 51).

³⁷ Dependendo do estatuto dos intervenientes o dalang deve respeitar as regras de etiqueta utilizando os níveis formal (Krama) ou informal (Ngoko) da língua javanesa. Conforme a personagem, podem também ser introduzidas falas em javanês antigo, cujo conteúdo é mais tarde clarificado na narração (djanturan) ou com as intervenções dos criados.

³⁸ As performances em Bali demoram cerca de quatro horas e em Cirebon menos de nove horas.

riedade da duração de três horas para cada patet (parte) e a conclusão da apresentação antes do nascer do sol, é uma preocupação constante, no entanto na prática a realidade é outra:

“In actual fact, though, it is the rare performance that lasts precisely nine hours – eight or eight-and-a half is nearer average – and seldom does a patet last just three hours. Patet of four-two-two or even four-three-on hours are more typical than the textbook division. These may be recent changes in performance patterns, or it may be that this neat theoretical division of a lakon into three equal parts has never been consistently reflected in performance.” (Brandon, 1970: 68)

Para Walter Angst (2007) uma das particularidades do wayang kulit como teatro é conter elementos de entretenimento para todos os gostos e idades presentes no público, o que prolonga necessariamente as apresentações:

“A wayang performance however has something for everyone. It provides sophisticated passages for aficionados, general instructions, subtle humour for grownups as slapsticks for children and the young at heart. This can of course only be accomplished if performances last several hours, and nine hours are simply better than four.” (Walter Angst, 2007: 21)

Clifford Geertz inclui uma outra opinião transmitida por um informante, em que as peças iniciam com os monótonos diálogos e discursos dos nobres, para que a audiência consiga esperar até à meia-noite, divertir-se com as cenas cômicas dos palhaços e assistir com energia às lutas que se seguem até às três da manhã:

“He said that the alus but rather boring speeches of the great lords and diplomats are placed early in the evening before people are tired enough to be put to sleep by them; at midnight, just as some of the audience are beginning to feel drowsy, the clowns come on and initiate the development-and-complications period and liven things up with their crude humor (one of their chief functions, evidently, being to cheer up the heroes in their time of troubles); and finally, toward morning, when people are really about to drop off, the great wars begin, waking people with their great clatter and vigorous dramatics.” (1960: 267)

Como já referido, os textos sobre wayang kulit, que se seguiram aos estudos holandeses do século XIX ao início do século XX, foram progressivamente dando conta que a aparente normatização deste teatro era resultado de um discurso e ação colonial:

“(…) because in Java, at present, there is no performance style dominant in practice – although reading the literature you would think there was. From the mid-nineteenth century, Dutch scholars imposed on Javanese court artists a style that was later propagated by dalang schools established in Jogjakarta and Surakarta in the 1920’s. This kind of wayang kulit I call the normative expectation”. (Schechner. 1993: 185)

A herança e atualidade do wayang kulit é um dos muitos pontos a ter em conta na tensão entre ação colonial e consciência da construção de novas identidades nacionais, nomeadamente na polémica da sua definição enquanto espetáculo artístico e narrativo. Laurie J. Sears relata o alerta feito por Imam Ahmad, um estudante de Antropologia, javanês e muçulmano, sobre a desvalorização por parte dos

académicos americanos (presentes num simpósio realizado em 1991 na Universidade de Washington) da função religiosa das *performances* e do veículo de transmissão espiritual da religião islâmica javanesa. Devido ao peso do discurso colonial, o mesmo estava a acontecer com os intelectuais javaneses (Sears, 1996: xv). Numa outra variante da mesma polémica, o discurso colonial é também responsabilizado, pela ação de normatizar o teatro wayang kulit, retirando-lhe o poder de reflexão sobre as tensões políticas em andamento e definindo-o como uma herança mística do passado hindu e budista:

“The Dutch stripped wayang of its politics and historicity, its ability to relate contemporary events, and tried to invent it in a form emphasizing its basics in ancient “myths”, its “timeless” aesthetics and its “mystical” functions. In tying wayang to the supine courts, the Dutch wanted to keep such a strong weapon out of the hands of the emergent revolutionary nationalists. What a service to Dutch colonial exploitation such a program provided.” (Schechner. 1993: 186)

Em oposição à sofisticação artística das cortes, o carácter ritual implícito nesta herança era atribuído ao contexto das aldeias. Esta ideia ganhou igualmente raízes. Para Denys Lombard, as aldeias em Java constituem o último nível da hierarquia social em Java³⁹. Este autor afirma que uma história verdadeira da paisagem rural (“véritable histoire des paysages agraires”, 1990: 75) é credível apenas a partir de monografias etnográficas, no entanto propõe-se a indicar alguns dos traços gerais do que ele denomina a cultura das aldeias, onde rituais semelhantes se repetem e que, tal como a cultura das elites na corte, contribuem para a unidade e homogeneidade do espaço javanês.

As cerimónias referidas são o sacrifício de um boi e a sua relação com a manifestação terrífica da deusa Durga; a devoção à deusa do arroz Sri, à qual se prestam oferendas como garante de boas colheitas; e em terceiro ponto, o autor descreve o wayang kulit, enunciando a nossa já conhecida projeção: é um teatro de sombras, baseado num antigo ritual de evocação das almas dos antepassados para benefício dos vivos; inspirado no repertório indiano Mahabharata e Ramayana. O dalang é a chave da *performance*, como manipulador, ator, comediante, intermediário entre o público e as entidades sobrenaturais, memoriza, narra e canta os episódios teatralizados e coordena os músicos que o acompanham. O equipamento utilizado inclui um ecrã branco com uma barra vermelha, tendido numa moldura feita de madeira de bambu; uma base de tronco de bananeira onde se espetam os cabos das figuras; uma lâmpada a óleo ou elétrica suspensa no bambu; uma ou duas caixas de madeira onde se guardam as marionetas e onde o dalang bate um pedaço de madeira preso entre os dedos dos pés, ritmando a *performance*. A preparação das marionetas no início do espetáculo segue uma ordem. Coloca-se à parte a figura de Bhatara Guru (personagem divina criador do mundo), a marioneta Kayu (árvore da vida, símbolo também da criação do cosmos e que é utilizada para repre-

³⁹ Os três níveis da hierarquia social apresentados por este autor são o rei, os funcionários públicos (herança dos reinos agrários) que ramificam o poder centralizado nas cortes para as províncias e por último a massa dos habitantes das aldeias.

sentar vários cenários descritos na narração) e as armas e animais a utilizar na história. À direita e à esquerda do ecrã (seja no tronco da bananeira, seja no chão ao lado do marionetista e seus assistentes) vão sendo colocadas as personagens que entram em cena. Os exemplos são recorrentes: à direita os cinco irmãos Pandawa e seus aliados, figuras mais delicadas e pequenas e à esquerda os Korawa e seus aliados marcados por vários níveis de monstruosidade.

As referências ao wayang kulit, seja no seio dos institutos urbanos em que é hoje ensinado, seja entre os dalang nascidos e criados no meio rural, expressam-se através dos elementos normatizados aqui descritos. Esta estrutura rígida termina onde começa a vivência e história particular dos marionetistas e das comunidades e reflete-se especialmente ao nível da criação e modificação de personagens, das variações de repertório e nas cenas cómicas com os panakawan (criados). A vertente performativa, assente na unidade e diversidade, recorre a “elementos agentes de repetição e reprodução sociocultural, e num mesmo tempo, de diversidade, ambivalência e mudança” (Lopes, 2006: 125)

Ao apresentar estes argumentos com o objetivo de dar conta das dinâmicas de investigação que o wayang kulit continua a suscitar, é nossa intenção valorizar a perceção deste teatro como um eficaz meio de comunicação. Um dos vocabulários que permite a linguagem da comunicação é a imagética das marionetas e apesar das interpretações subjetivas para que estamos alertados, é possível devolver às figuras do MNE a forma mais básica desse vocabulário.

Uma visão superficial da *performance* de wayang kulit parece transmitir a ideia que as histórias são de importância secundária, uma vez que a audiência já conhece as histórias e adivinha o enredo, assim que as marionetas são colocadas nos lados do ecrã no início dos espetáculos. Esta leitura desvaloriza a criação de novos lakon (episódios) e exclui a técnica pasemon. Através desta técnica são introduzidos elementos novos num maior ou menor grau de subtilidade. Este facto atribui um sentido totalmente diferente à relação entre a audiência e as histórias e contribui para que a familiaridade destas por parte do público nunca estagne. Laurie J. Sears defende este mesmo ponto:

“Because the stories can be used to comment on the vicissitudes of daily life, and this commentary changes each telling, it becomes increasingly difficult to fix the “meaning” of any story.” (Sears, 1989: 11)

A autora defende que mais do que repositórios de mitos e tradição de uma identidade e filosofia do passado de realeza, sofisticação e misticismo de Java, as histórias de wayang kulit têm a função de alegorias e estas tornam-se uma necessidade estratégica para sobrevivência da história nacional e de crítica social na sociedade colonial e pós colonial (Laurie J. Sears. 1996).

Mesmo este carácter místico e espiritual que tanto popularizou o wayang kulit a partir do século XVIII tem origem em dinâmicas do contexto colonial resultantes da escola de teosofia, que deu origem a um dos mais famosos textos, “On the wayang kulit (purwa) and its symbolic and mystical elements”,

escrito em 1933 pelo príncipe Mangkunagara VII de Surakarta, em que é defendido que o desenrolar das várias cenas no teatro de sombras corresponde a uma progressão espiritual assente nos princípios de *semadi* (meditação e libertação material). Este texto foi entendido tanto por holandeses como por javaneses como uma afirmação da essência mística da *performance* e após a sua tradução do holandês para inglês por Claire Holt em 1957 ganhou popularidade como um paradigma da função espiritual que as histórias e as etapas da apresentação cumprem. Heranças como esta estão na origem da opinião de alguns entusiastas e especialistas de wayang kulit quando classificam a ausência desta profundidade simbólica como uma degeneração (Sears, 1989: 16).

Neste trabalho a referência à questão da dinâmica do wayang kulit no discurso colonial e pós-colonial pretende dar conta de algumas das dinâmicas que modelam o passado, presente e futuro das *performances* e conseqüentemente a produção e utilização das imagens das marionetas. É importante ressaltar que apesar da familiaridade das suas morfologias e personalidades, as personagens não estão fixas e são criativamente renovadas pelo público e *dalang*. Tal como Laurie J. Sears, alertamos para o perigo da seguinte ideia: “The shadow theatre is believed to be a microcosmos of Javanist culture. To understand Java it is necessary to understand the shadow theatre, and to understand the shadow theatre is to understand Java.” (Laurie J. Sears. 1996: 20).

Consideramos que a sinalização deste risco é especialmente pertinente numa abordagem a objetos musealizados e tão distantes do seu contexto de uso. Por outro lado, entender de que forma essas dinâmicas de poder entre artistas, repertórios, patronos e audiência são constantemente exploradas nas *performances* é enfatizar o exercício de comunicação entre o público e as personagens. As imagens destas, mesmo com as *nuances* que possam surgir, e que são contextualizadas nos novos *lakon*, são comunicadas por vários meios: narrativas orais e escritas, pinturas, bonecos e brinquedos, máscaras, objetos decorativos, etc ⁴⁰.

A partir do quadro moral variável oferecido pelo conjunto das histórias e personagens dos vários repertórios de wayang kulit, são expostas opções e idealizações de condutas morais e espirituais que vão muito além de fornecerem um reflexo de paradigmas vividos no passado e presente de Java. E neste ponto recorreremos, de novo, à autora Laurie J. Sears, para defendermos que também no contexto das aldeias, ao invés de serem entendidos como seres espirituais e exóticos, os *dalang*, usam as populares personagens, o misticismo nos diálogos morais e os enredos das histórias para comunicar as suas críticas e tensões de poder:

⁴⁰ “These stories have moved from Javanese to Indonesian, from poetry and drama to romance and novel, and from the stylized, intricately carved puppets to the superhero images of popular comic books.” (Laurie J. Sears, 1996: 30) (...) “As the Mahabharata and Ramayana characters are drawn in the comic-book style of American superheroes, the visual connection of the characters with shadow puppet forms is also transformed.” (idem, p.32).

“Javanese puppeteers are sharp observers of society and its ills, and shadow tales are among the tools they use to elucidate the working of power within Javanese society. The stories bring into being textual communities of patrons, performers, and the scholars who study and, in the past, governed them.” (Sears, 1989: 22).

A forma ideal de desvendar versões dessas tensões é através do confronto da iconografia das marionetas com o discurso que interpreta a sua utilização nas *performances*, produzido pelos dalang⁴¹.

“One of the first things a travelling dalang will do when he arrives in a village where he has been invited to give a performance, is to find out what has been going on recently, so that by the time he comes to the performance he will have the affairs of the village literally “at his finger tips”. (Jeune-Scott Kemball, 1970: 30)

Enquanto tal trabalho não for possível (oferecendo assim à instituição museológica a possibilidade de expor uma dinâmica entre concepções sobre a tradição, modernidade, mitologia, vivências pessoais e contextos de uso das marionetas, etc) é importante dotar o museu de conhecimentos que permitam no futuro partilhar uma linguagem comum sobre estes objetos.

2.5. O repertório

As narrativas Mahabharata e Ramayana, destacadas na bibliografia que se dedica ao wayang kulit, são geralmente referidas como épicos indianos. Esta classificação resulta de uma imposição de categorias utilizadas em estudos europeus, aplicadas à literatura e mitologia asiática. Em relação ao contexto do wayang kulit no sudeste asiático, esta classificação condiciona a priori a pesquisa do repertório javanês, tal como nos alerta Laurie J, Sears:

“Some of these stories [sobre o repertório do wayang kulit em Surakarta] derive from Indian oral and written Ramayana and Mahabharata plots, although the Javanese feel and believe the stories to be their own. Most of the stories are Javanese creations, using the Indic heroes and heroines but painting them in Javanese hues. (...) Puppeteers speak of the *crita* [histórias] wayang, or wayang stories, to refer to the ocean of stories from which they derive the plots or lakon for particular performances.” (Laurie J, Sears.1996: 3-4).

⁴¹ Esta postura, que Schechner designa por multivocalidade é alvo de uma provocação por este autor: “Multivocality means sharing – or having wrenched away through struggle – the means of theorizing, gathering, editing, publishing, and disseminating. Is this happening or are people feeling good about their intentions while practicing a new, maybe more subtle, but still plain paternalism?” Schechner. 1993: nota 4, p. 225.

Os autores Henare, Holbraad e Wastell em relação ao estudo da cultura material apresentam outro ponto de vista sobre uma dúvida semelhante: “(...) these artefacts are analytically separable from the significance informants seem to “attach” to them.” (2007: 1).

A oposição de valor subjacente à divisão entre literatura oral e escrita implicava a distinção entre selvagem e civilizado, mito e história, magia e ciência. Estas oposições relacionam-se com as descrições que a elite intelectual, coincidente com a administração colonial, produzia no campo da etnologia, ficção, fotografia, linguística, política social e eram parte da estratégia de controlo. O discurso produzido sobre as colónias conseguia assim classificar e modelar ideologicamente a diferença e a multiplicidade cultural (Aijaz Ahmad, 1987, ob. cit. por Sears, 1996: 20)

Existem dois tipos gerais de lakon (peça ou história), Lakon Pakem, história tradicional popular referente ao wayang kulit purwa, e Lakon Carangan, versões inspiradas no repertório tradicional e geralmente inventadas pelos dalang que as apresentam. Alguns repertórios surgem também denominados como ciclos, resultado da ideia que estas narrativas relatam histórias lendárias de antepassados, conforme a origem da tradição literária. Três ciclos são destacadamente enunciados:

I. Ciclo Arjuna Sasrabau⁴²:

Relata episódios da vida do demónio Dasamuka (que irá encarnar no rei Rawana, personagem do ciclo Ramayana), das suas conquistas e da oposição que lhe é feita por Arjuna Sasrabau, personagem que alcança capacidades mágicas graças a intensa meditação.

II. Ciclo Ramayana

Relata o encontro entre Rama e sua mulher Sinta e as dificuldades que lhes surgiram. Desde o exílio na floresta, ao rapto de Sinta pelo rei Rawana, à aliança de Rama com o macaco Anoman de forma a recuperar a sua mulher, terminando no confronto entre o reino de Rawana e um exército de macacos, o que conduz à morte de Rawana e do seu irmão Kumbakarna.

III. Ciclo Pandawa ou Mahabharata:

Contém episódios de personagens através de doze gerações, desde o antepassado divino dos Pandawa, Wisnu, até Parikesit, único descendente desta linhagem que sobrevive ao martírio no episódio em que os rivais Korawa matam todos os netos dos cinco heróis Pandawa. Parikesit é considerado o pai de Jadajana, primeiro rei lendário de Java. Na grande batalha Bharatayudda, os filhos dos Pandawa Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula e Sadewa são mortos em batalha e o mesmo acontece no lado oposto, até à derrota do líder Korawa, Duryodana. Yudistira é então considerado rei de Astina, passando mais tarde o trono ao seu sobrinho-neto Parikesit. O deus Wisnu assume diferentes personagens nestes três ciclos (como Arjuna Sasrabau, Rama e Kresna) auxiliando os humanos na sua luta contra forças malignas.

⁴² Também denominado pelos dalang como ciclo pré-ramayana, o que acontece nas Fichas de Inventário do MNE.

A partir do trabalho de compilação da literatura de corte realizado pelo holandês J. Kats (1923) Walter Angst considera estes três ciclos no repertório wayang purwa⁴³ e acrescenta o ciclo “deuses de Java”, que relata histórias animistas de confrontos entre deuses e gigantes, incluindo a deusa do arroz Dewa Sri e o seu papel na origem das plantas. O episódio “O nascimento de Kala” teatralizado na cerimônia do Ruwatan (ritual de exorcismo) inclui-se nesta categoria (James Brandon, 1970).

O número certo de episódios Lakon Pakem (tradicionais) varia conforme as fontes de recolha e gradualmente são acrescentados novos Lakon Carangan, conforme a popularidade alcançada por novas histórias criadas por dalang famosos. Walter Angst refere que no caso do repertório purwa, entre a compilação de J. Kats de 1923 e a coletânea Ensiklopedia Wayang Indonesia, realizada pelo organismo estatal Sena Wangi (responsável pela divulgação e preservação do teatro de marionetas) em 1999 foram acrescentados 97 novos Lakon (oito no primeiro e terceiro ciclo, três no segundo ciclo e 78 no ciclo Pandawa).

Em relação à origem das histórias, é inegável a partilha de personagens e enredos com as narrativas indianas Ramayana e Mahabharata. No entanto, não se conhece na Indonésia uma cópia de texto dramático redigida em sânscrito originário da Índia. Parece mais provável que os contactos com épicos hindus tenham sido apenas uma fonte de inspiração para a redação, tradução e adaptação de épicos produzidos localmente. O herói Rama e os irmãos Pandawa são personagens retiradas desses enredos e é em torno delas que surgem as dramatizações para o wayang kulit (James Brandon, 1970).

Outros repertórios, de wayang kulit, também considerados como ciclos, levaram à criação de novas personagens:

1. Wayang Gedog ou ciclo Panji:

Panji é um herói lendário javanês, que viveu no século XII na zona este de Java. Os toucados das marionetas alus são mais simples que o wayang purwa e surgem trajadas com vestes inspiradas em vestidos de corte, com a arma kris (ou keris) à cintura. O enredo delinea-se em torno das suas aventuras, do seu amor pela mulher Sekar Taji, dos seus aliados e das variantes dos seus adversários, que partilham o nome Kelana. Para Walter Angst (2007), apesar de ser referido com ciclo, as histórias aqui reunidas não têm sequência e são variações do mesmo tema, com o mesmo protagonista, Panji. A produção das marionetas limitava-se ao contexto de corte ou a financiamentos da elite chinesa. Em Bali, é designado por Wayang Gambuh.

⁴³ Como já referido, em Bali é rara a utilização do termo purwa na referência aos ciclos Ramayana e Pandawa, sendo o primeiro referido como wayang ramayana e o segundo como wayang parwa, a partir da terminação em sânscrito dada aos nomes dos capítulos da narrativa Mahabharata (parwa).

2. Ciclo Damarwulan (Wayang Gedek):

A origem desta fonte literária é incerta, sendo indicada a sua origem no período da dinastia Majapahit (1293 – 1528). Conta a história ficcionada da personagem de Damarwulan, filho de um primeiro ministro que havia renunciado à vida material e se tornara eremita. É educado pela mãe e avô paterno, auxiliados por dois panakawan (criados). O enredo gira em torno dos feitos do protagonista para ser reconhecido como nobre.

3. Ciclo Amir Hamza:

Segundo Walter Angst, é baseado numa lenda originária da Pérsia, transportada e adaptada pela islamização da Indonésia. O protagonista, Amir Hamza, é uma figura histórica, considerado tio do profeta Mohammed e através de histórias romanceadas permite transmitir a grandes audiências episódios sobre a expansão religiosa. Segundo este autor existem várias analogias com os episódios do Mahabharata. Na região central de Java este repertório é também designado por Wayang Ménak, sendo mais comum a sua teatralização com marionetas tridimensionais (Wayang Gólek). Em Lombok é designado por Wayang Sasak. Em meados do século XX, o dalang Kyai Amad Kasman de Yogyakarta inspirou-se em enredos deste repertório e criou o Wayang Dobel, com reduzida popularidade.

Além dos apresentados, Walter Angst (2007) lista ainda quinze fontes literárias para o wayang kulit na Indonésia. O autor entende estas fontes literárias como “repertórios” e não como ciclos, uma vez que não pretendem ilustrar sequências temporais ou genealógicas. São conjuntos de histórias:

1. Repertório Calonarang:

Inclui dois episódios baseados numa história semi lendária passada em Java no século XI no reino do rei Airlangga, que relata o poder de uma bruxa Calonarang ou Rangda, obtido através da deusa Durga. Não são conhecidas teatralizações em Java e embora este repertório seja popular em Bali, a sua apresentação é limitada aos dalang com reconhecida capacidade espiritual.

2. Repertório Cupak:

É teatralizado apenas em Bali (embora esteja em extinção) e apresenta os dilemas e conflitos de dois irmãos, um alus e outro kasar.

3. Repertório Jayaprana

Também de origem balinesa e atualmente limitado ao norte de Bali (Walter Angst refere que desde a década de 1990 que não tem conhecimento de uma teatralização). Tem como protagonista Jayaprana, um órfão, criado numa corte e vítima dos ciúmes do rei.

4. Repertório Arja:

Inclui novas histórias a partir de literatura clássica de romance de Java e também da China, e para as quais se criaram personagens, numa tentativa de captar a atenção de gerações mais novas de público. Esta literatura deu origem à dança tradicional Arja e as marionetas são desenhadas segundo poses dos bailarinos femininos e masculinos. Segundo a pesquisa de Walter Angst, as marionetas e as primeiras histórias foram criadas pelo dalang Kangkung na década de 1940, no norte de Bali.

5. Repertório Tantri:

As histórias aqui reunidas são por vezes descritas como fábulas (uma vez que incluem várias personagens de animais), contadas por uma virgem que tal como todas as outras rapariga do reino, havia sido prometida a um governante. À semelhança da tradição das “mil e uma noites”, a rapariga adia o seu destino contando uma história em cada serão, até que o seu interlocutor se decide a pedi-la em casamento.

6. Repertório Babad Bali:

As teatralizações a partir deste repertório são recentes (século XX) e inspiram-se na conquista de Bali, realizada pelo famoso ministro do império Majapahit, Gadjá Mada. Tal como acontece com lakon criados recentemente são produzidas novas personagens.

7. Repertório Cénk Blonk:

Inclui histórias criadas pelo dalang balinês Nardayana em finais do século XX, inspiradas em acontecimentos do wayang purwa, mas tendo como protagonistas personagens panakawan, com o objetivo de criar apresentações maioritariamente cómicas, numa tentativa de captar popularidade do público. Tem aumentado a sua popularidade, embora seja ainda apenas apresentado por Nardayana.

8. Repertório Madya:

Histórias a partir da literatura do poeta Ronggowarsito (século XIX) da corte de Surakarta. Nos seus livros o rei Jayabaya é descendente de Arjuna e antepassado de Panji. O governante Mangkunegoro IV, grande mecenas do wayang kulit, patrocinou o início das *performances* deste ciclo e denominou-o de Madya, “meio” em sânscrito.

9. Repertório Babad Jawa:

Significa “história de Java” e relata acontecimentos relacionados com a islamização do século XVI ao XIX, com o culminar da guerra pela independência liderada pelo príncipe Diponegoro por oposição aos holandeses. De acordo com os dados de Walter Angst esta designação não indica um repertório independente mas pode ser entendido como um termo geral que engloba histórias teatralizadas com marionetas bidimensionais de pele (wayang kulit) e tridimensionais (wayang gólek), entre as quais

estão episódios que pertencem aos repertórios Amir Hamza e Damarwulan. Vários governantes sultões patrocinaram a criação de histórias e personagens para representar determinados acontecimentos da sua escolha. Por exemplo:

- Wayang Diponégaran, sobre a luta do príncipe Diponegoro e o sultão Agung com os holandeses;
- Wayang Kuluk, sobre a história do império Mataram, patrocinada pelo sultão Hamengkubuwono (séc. XIX);
- Wayang Sada, sobre os feitos de dois dos nove santos muçulmanos, Wali Sanga, que difundiram o Islão em Java no período Demak (1478 – 1548), Sunan Kalijogo e Sunan Giri.

10. Repertório Kancil:

Histórias semelhantes a fábulas, nas quais se realça a esperteza de um pequeno veado (kancil). A adaptação das histórias ao wayang kulit começou em 1925, destinado principalmente ao público infantil. Ao longo das décadas tem ganho popularidade e têm sido criadas histórias também para adultos.

11. Repertório Wayu ou Wayang Katolik:

Significa “graça de deus” ou “revelação” e é inspirada em acontecimentos bíblicos, adaptados ao wayang kulit (em cartão) por Timotheus L. Wignayosubroto (religioso consagrado), em Surakarta, na década de 1960.

12. Repertório Suluh ou Wayang Perjuangan (“luta”):

São histórias criadas na década de 1940. A primeira apresentação foi em 1946 num congresso de juventude em Madiun, na zona este de Java, com o objetivo de propagar a luta pela independência.

13. Repertório Budha:

Em 1978, o dalang Hajar Satoto a partir das marionetas do teatro de sombras tailandês, Nang Yai, criou nove figuras de grandes dimensões, inspirando-se nas representações em templos hindus e budistas (ex. Borobudur) e conta a história da personagem budista Sutasoma.

14. Repertório Sastra Cina:

Walter Angst utiliza este termo que significa “literatura chinesa” para se referir a histórias utilizadas com marionetas classificadas como Wayang Ptéhi e Wayang Titi. Segundo o autor não existe muita informação sobre a origem de marionetas de sombras trazidas da China para Java. No entanto sobreviveu a morfologia de figuras mais realistas com trajes militares tradicionais chineses.

15. Repertório Légenda:

Criação do dalang Heri Dono na década de 1980, baseando-se em lendas das várias ilhas do arquipélago e criando novas marionetas a partir da inspiração de escolas de arte europeias, como o Cubismo.

Dentro de toda a variedade listada, as informações bibliográficas sobre teatralizações dão destaque ao repertório purwa. Segundo Victor Bandeira era este o mais conhecido nos terrenos de recolha, o mais identificado com o wayang kulit e sobre o qual as pessoas mais gostavam de se referir. Até à data todas as personagens identificadas na coleção do MNE nos seus três subconjuntos pertencem a este repertório.

3. As marionetas do MNE – proposta de identificação

3.1. Primeiro critério de identificação: documentação de registo de 1974 e estilos regionais de wayang kulit

As informações registadas nas etiquetas dos objetos, Fichas de Inventário e Livro de Tombo, eram os únicos pontos de partida que tínhamos numa primeira abordagem ao total das 421 marionetas. Decidimos manter a divisão geográfica aí registada de forma a trabalhar por grupos.

Pela pesquisa bibliográfica sabíamos que havia uma probabilidade destes grupos corresponderem a estilos morfológicos regionais e essa informação, apesar da progressiva inovação e fusão de estilos, é ainda um critério de classificação ao qual os especialistas, museus e produtores de marionetas recorrem.

A bibliografia que se dedica com maior pormenor ao wayang kulit começa por informar que irá tratar de um tipo de teatro sobre determinado estilo, maioritariamente o de Surakarta (Solo), mas ocasionalmente de Cirebon e Yogyakarta. Isto sucedeu devido ao trabalho realizado nas respetivas cortes de produção, definição e transmissão de wayang kulit. Segundo Walter Angst a forma mais fácil de identificar o estilo regional a que pertence um conjunto de marionetas é pela verificação dos criados (panakawan), pois são as personagens que mais refletem a diversidade regional e linguística.

Para este autor a diferenciação estilística das restantes marionetas no repertório wayang purwa em breve será impossível, devido à crescente mistura de elementos, experimentada na produção das marionetas.

Walter Angst indica que, tendo como critérios para definir a qualidade das marionetas o rigor e pormenor no recorte, a natureza dos materiais que pintam, douram e envernizam as marionetas, as figuras do estilo regional de Jakarta (wayang Betawi) são as de menor qualidade. Longe dos contextos de produção de corte, generalizou-se uma oferta mais barata de marionetas, sendo também vendidas em mercados de rua.

Uma comparação entre as imagens apresentadas pelo autor e as marionetas do MNE adquiridas nesta região confirma estes aspetos referidos por Walter Angst. No entanto não se verificam as figuras criados que este autor indica como mais difundidos no estilo Betawi. As quatro marionetas panakawan do subconjunto de Jakarta apresentam mais semelhanças com o estilo regional de Cirebon. Resta portanto a incerteza de o considerar estilisticamente representativo da região de Jakarta.

Uma vez que o presente estudo se refere a marionetas cuja proposta de identificação inclui três regiões de recolha e portanto pelo menos dois estilos (dada a incerteza do subconjunto de Jakarta), será necessária uma tentativa de diferenciação na informação dada.

Segundo a bibliografia (Edward Van Ness, 1984; Walter Angst, 2007) as diferenças refletem-se no número de marionetas, iconografia, linguagem, música, texto, estrutura da *performance*, forma das

caixas das marionetas, forma das lâmpadas, vestes dos músicos e do dalang, etc. No entanto neste texto serão apontadas apenas as diferenças que foi possível estabelecer com base na observação morfológica dos objectos do MNE e a partir de bibliografia especializada.

Apesar de uma constante referência à existência de estilos regionais na bibliografia consultada, só encontrámos informação mais aprofundada sobre essa temática no livro de Walter Angst (2007). O próprio autor expressa esta dificuldade:

“Due to the depiction and heterogeneity of Wayang characters as well as the fluent transitions and mixtures (prayungan), it is not easy to recognize styles, let alone define them.” (Walter Angst, 2007: 212).

Este autor estabelece os seguintes critérios para a definição de estilo regional:

- Deverá existir uma semelhança morfológica entre marionetas da mesma região, em comparação com marionetas de outro estilo/ região;
- Características individualizadas de uma marioneta (ou seja, não pode ser utilizada para representar nenhuma outra personagem) deverão ser iguais a outras marionetas da mesma personagem, dentro do mesmo estilo/ região;
- Um estilo regional deverá incluir personagens que apenas existem nesse estilo/ região, devido a versões locais de repertório;
- Existem marionetas dentro de um estilo/ região cuja iconografia é uma exceção aos respetivos moldes estilísticos. Devem ser considerados como exceção criativa e não como contradição estilística.

Com base na sua coleção particular, este autor apresenta uma detalhada lista dos vários estilos regionais de wayang kulit⁴⁴:

1. Wayang kulit Bali Utara ou wayang Buléléng (norte de Bali)
2. Wayang kulit Bali Selatan (sul de Bali)

Marionetas com proporções mais realistas e com semelhanças a relevos de templos javaneses, datados do último período hindu.

⁴⁴ Estilos como Jawa Timur, Tegal, Banyumas, Demak, Betawi, Bagelén são resultado de cruzamentos e influência de outros estilos. A esta lista reconhecem-se ainda sub-estilos regionais, como é o caso de Cirebon (que pode variar nas regiões de Indamayu, Palimanan e Cilamaya) e Kedu (Ngadirejo, Parakan, Temanggung, Magelang e Wanasaba).

3. Wayang kulit Jawa Timur

Estilo de difícil definição devido à sua variância. A coloração é limitada, dominando o verde e azul claro e os recortes são tendencialmente direitos.

4. Wayang kulit Cirebon

As cortes de Cirebon, Kanoman e Kesepuhan definiram a homogeneidade deste estilo. No entanto a popularidade das figuras da região do centro de Java, tem como consequência a classificação precipitada de marionetas do estilo regional do norte de Java, como pertencentes às regiões de Surakarta ou Yogyakarta.

- Os recortes são muito pormenorizados e de linhas onduladas, representando com grande detalhe o movimento da roupa ao vento;
- As marionetas são em geral mais largas;
- Os adornos dos toucados situados por cima da orelha, prolongam-se ao longo do pescoço;
- Os braceletes têm adornos virados para o lado frontal da figura;
- Bima, os seus filhos e Duryodana aparecem com faces vermelhas;
- As presas do adorno de face animal que decora posteriormente os toucados dos guerreiros têm o arco para trás e apontando para cima; este adorno tem normalmente apenas um olho⁴⁵;
- O arco do toucado supit urang⁴⁶ de personagens Pandawa termina no topo da cabeça ao qual se liga por um adorno dourado, que pela sua fragilidade com frequência se quebra e é substituído por um fio;
- Existência de decoração no palemahan (tira de pele entre os pés da figura);
- Existência de personagens regionais particulares como Naga Percona;
- Conjunto de nove criados (panakawan) das personagens alus: Semar e os seus sete filhos, Céblok, Bitarota, Duwala, Bagong, Bagal Buntung, Garéng e Cungkring (versão de Pétruk), e ainda um primo de Semar, Cemuris; e o criado das personagens antagonistas, Togog (por vezes em conjunto com Sarawita).

⁴⁵ Ver figura 3.12.15 na página 67.

⁴⁶ Ver figura 3.10.11 na página 64.

Quadro 3.1. Características observadas no subconjunto Cirebon do MNE

Fonte: Elaboração própria, 2012.

Vestes	Maior ondulação dos recortes
Face kasar	Maior pormenor nos olhos e bocas
Cabelo	Minúcia nos recortes em espiral
Corpo feminino	Peito com maior volume
Palemahan	Decorações pintadas representando nuvens e motivos geométricos
Naga Percona	MNE: AV.298
Panakawan	Confirmam-se os nove do lado dos bons e apenas Togog do lado oposto; surge Limbuk criada da rainha e, também, figura cómica - Figura 3.1

Figura 3.1. Personagens panakawan no subconjunto de Cirebon do MNE



Figura 3.1.1.
Cirebon. MNE: AV.300 Semar

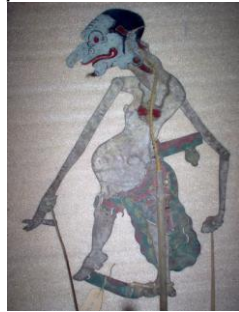


Figura 3.1.2.
Cirebon. MNE: AV.369
Cungkring

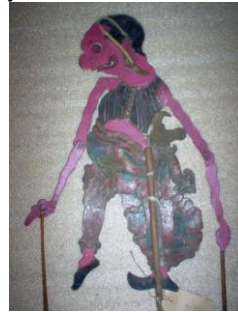


Figura 3.1.3.
Cirebon. MNE: AV.324
Garéng

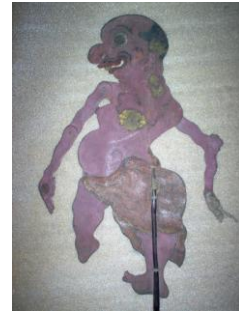


Figura 3.1.4.
Cirebon. MNE: AV.420
Bagal Buntung



Figura 3.1.5.
Cirebon. MNE: AV.419 Duwala



Figura 3.1.6.
Cirebon. MNE: AV.423
Céblok



Figura 3.1.6.
Cirebon. MNE: AV.427
Bitarota

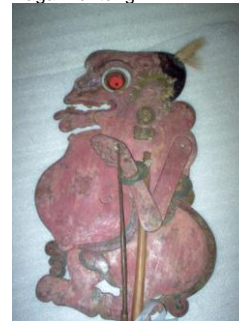


Figura 3.1.7.
Cirebon. MNE: AV.424
Bagong

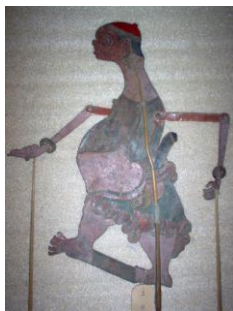


Figura 3.1.8.
Cirebon. MNE: AV.342 Cemuris
ou Sekar Pandan

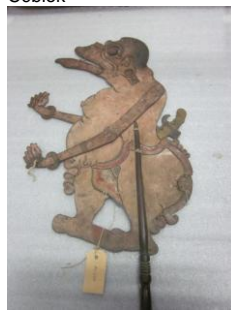


Figura 3.1.9.
Cirebon. MNE: AV.355
Togog



Figura 3.1.10.
Cirebon. MNE: AV.360
Limbuk

5. Wayang kulit Tegal

Semelhantes às marionetas do estilo Kedu (centro) com influências de Cirebon e Surakarta. Existem quatro panakawan no lado das personagens “boas” (Semar, Garéng, Pétruk e Bagong) e dois do lado dos “maus” (Togog e Bildung).

6. Wayang kulit Kedu

As marionetas apresentam as inclinações de corpo, cabeça e distância de pés exageradas. O nariz de tipo kasar é invulgarmente comprido. O adorno praba (decoração em bico nas costas, semelhante a uma asa, cujos recortes interiores são em forma de ramos de árvore⁴⁷) e os adornos garuda (motivo em face de animal com presas⁴⁸) têm pontas muito aguçadas. O adorno praba apresenta apenas uma ramificação. Os adornos de orelha são curtos. Surgem três panakawan, do lado dos bons, Semar, Garéng e Pétruk e dois do lado dos maus, (Togog e Bilung (Sarawita) que apresentam vestes simples e sem tufos de pelos na cabeça.

7. Wayang kulit Banyumas

Marionetas inspiradas em variados estilos, em tamanhos menores. Os panakawan do lado dos bons são quatro (Semar, Garéng, Pétruk e Bagong). Semar aparece vestido com um sarong que se prolonga até aos pés. Do lado dos maus os habituais dois, Togog e Sarawita. Sarawita apresenta diferenças, assemelhando-se mais a uma personagem tipo Cantrik (criado de um sábio), usando vestes muito simples e uma faca do mato.

8. Wayang kulit Yogyakarta

Marionetas kasar como Bima e raseksa (ogre) apresentam dimensões muito largas, mas as figuras alus são bastante estreitas (tal como no estilo de Surakarta). Os panakawan do lado dos bons são quatro (Semar, Garéng, Pétruk e Bagong) e apresentam tufos de cabelo e vestes até aos pés. Foram introduzidas (tal como no estilo de Surakarta) as marionetas wanda que representam diferentes atitudes e posturas físicas para uma mesma personagem, o que aumenta consideravelmente o tamanho do conjunto de um dalang.

⁴⁷ Ver capítulo 3.2, Figura 3.12.17. página 67.

⁴⁸ Ver capítulo 3.2. Figura 3.12.15. página 67.

9. Wayang kulit Surakarta ou Solo

- Apresenta os tamanhos mais largos e estreitos nas marionetas kasar e alus, respetivamente;
- Os braços são longos em comparação com outros estilos, mas relativamente mais curtos que em Yogyakarta e os olhos alus têm recortes com mais espaço;
- O adorno praba (nas costas) não se divide noutras ramificações;
- Várias personagens de raseksa (ogres) e macacos que geralmente são representados com face em perfil a $\frac{3}{4}$, têm apenas um olho;
- A ponta da cauda dos vestidos femininos aponta para trás (em contraste com a cauda de Yogyakarta que aponta para a frente);
- Existe um tipo particular de toucado feminino que representa o cabelo num coque enrolado em espiral;
- Existem duas personagens específicas Patuk e Temboro;
- Existem três criados bons (Semar, Gareng e Pétruk) e dois maus (Sarawita e Togog).

Quadro 3.2. Características observadas no subconjunto de Surakarta do MNE

Fonte: Elaboração própria, 2012.

Vestes	Decoração com padrões geométricos formados por pequenos quadrados, especialmente nas calças; listas de retângulos ondulados nas vestes femininas
Cabelo	Adorno dourado na união entre o arco do toucado supit urang e o topo da cabeça
Corpo kasar	Surgem incisões no peito, braços e pernas representando pelos corporais
Palemahan	Raramente decorada; fundo em vermelho, verde ou preto com texto inscrito
Temboro	MNE: AV.205
Panakawan	Encontram-se os habituais três do lado dos bons (Semar, Petruk e Gareng) e os dois do lado oposto (Togog e Sarawita); surgem mais três figuras cómicas, recentes, que ao contrário dos criados bons não oferecem comentários de sabedoria, apenas de humor. Derivam do aumento de cenas cómicas e caricaturas no wayang kulit - Figura 3.2.

O subconjunto de Surakarta apresenta 39 marionetas com inscrição em javanês no palemahan (tira de pele entre os pés da marioneta). Em contexto de produção de corte instituiu-se neste espaço a identificação da personagem, o ano da sua produção e por vezes outros dados, como o sultão ou nobre à corte de quem seria destinado o conjunto de figuras. No caso de serem personagens tipo, não apresentam inscrição⁴⁹. Pela verificação das inscrições e datas nas figuras do MNE podemos

⁴⁹ Na bibliografia pesquisada não encontramos referência a inscrições no palemahan. As informações aqui indicadas foram-nos transmitidas através de contacto de internet, por Rudy Wiratama Partahardono, a quem solicitamos a tradução do javanês inscrito no palemahan das figuras do MNE. Até à data da entrega deste trabalho e

desta forma obter o ano de produção das figuras e a sua identidade. É também um dado que indica a probabilidade da produção de corte de parte das marionetas deste subconjunto. O coletor Victor Bandeira confirmou-nos que a sua aquisição ao anterior proprietário não foi por partes, mas sim o total das 239. Não temos, contudo pistas que permitam saber como terá sido a anterior obtenção.

Figura 3.2. Personagens panakawan no subconjunto de Surakarta do MNE



Figura 3.2.1.
Surakarta. MNE: AV.117 Pétruk



Figura 3.2.2.
Surakarta. MNE: AV.107 Semar



Figura 3.2.3.
Surakarta. MNE: AV.118 Gareng



Figura 3.2.4.
Surakarta. MNE: AV.109 Sarawita



Figura 3.2.5.
Surakarta. MNE: AV.111 Togog



Figura 3.2.6.
Surakarta. MNE: AV.110 Patratholo, ou Genthong Lodhong



Figura 3.2.7.
Surakarta. MNE: AV.148 Tjanjik

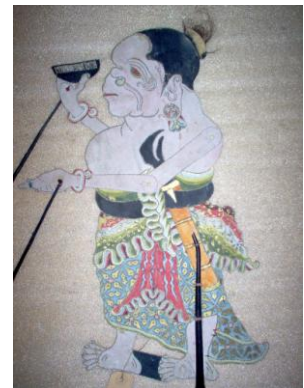


Figura 3.2.8.
Surakarta. MNE: AV.235 Limbuk

10. Wayang kulit Demak (norte-centro de Java)

Misturam elementos comuns aos estilos das regiões este de Java, com Yogyakarta e Surakarta. Walter Angst indica que existe a opinião que o estilo Demak foi resultado das primeiras modificações feitas com a islamização de Java, dando origem à estilização das figuras. Existem quatro criados bons (Semar, Gareng, Pétruk e Bagong) e dois do lado dos maus (Sarawita e Togog).

por meio de fotografias, foi possível traduzir 13 registos. Rudy Wiratama Partahardono realizou o curso de Pedalangan (marionetista) no Instituto de Arte de Surakarta (ISI) e estudou a coleção do palácio de Kasunanan (1745, corte de Surakarta), hoje musealizada nesse mesmo edifício.

11. Wayang kulit Betawi ou wayang kulit Tambum (região de Jakarta)

- É possível registrar duas influências, Surakarta (o alongamento dos braços; semelhança nos olhos alus) e Cirebon (apresentação do macaco Anoman em perfil de $\frac{3}{4}$ e a existência da personagem panakawan Sekar Pandan ou Cemuris);
- Tem também um demônio específico, Dugala Sakti.

Quadro 3.3. Características observadas no subconjunto de Jakarta do MNE

Fonte: Elaboração própria, 2012.

Pintura	Predominância de tinta a óleo;
Decoração	Recortes simples sem pormenores e com pontilhado grande e espaçado
Morfologia	Semelhanças com estilo de Cirebon
Vestês	Não se verifica gradação de cores nas vestês; ausência de ondulação
Panakawan	Existem apenas quatro figuras. Três apresentam semelhanças com as respectivas personagens regionais de Cirebon, e uma quarta (MNE: AV. 629, Figura 3.3.2) apresenta semelhanças com Gareng no corpo, mas a face é distinta e não encontramos semelhança com qualquer outra personagem panakawan. Será talvez uma personagem recentemente criada ou pouco divulgada. Figura 3.3.

O conjunto recolhido em Jakarta é reduzido, composto por apenas 25 figuras, cujas personagens não foram identificadas no terreno. O coletor Victor Bandeira transmitiu-nos que não se recorda de pormenores sobre esta recolha, acrescentando que terão sido objetos que lhe atraíram a atenção no contexto do terreno. Em comparação com os outros dois subconjuntos que apresentam um número suficiente de personagens para se constituírem como um possível conjunto de marionetista, o de Jakarta é demasiado pequeno para tal. Podemos imaginar que talvez tenha feito parte de um grupo maior de figuras, ou eventualmente poderá ter sido utilizado por um dalang que com menores recursos limitou a sua oferta de histórias de acordo com estas personagens.

Pelo estado de conservação observado que se apresenta frágil, com lacunas e intervenções de restauro (feitas antes da aquisição) podemos apenas deduzir, embora sem certeza, que as figuras terão sido muito manuseadas.

Figura 3.3. Personagens panakawan no subconjunto de Jakarta do MNE

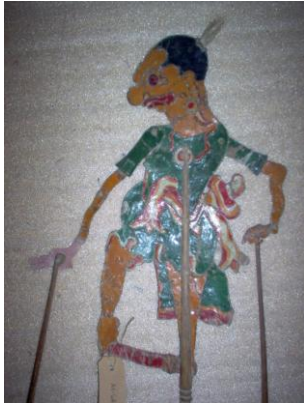


Figura 3.3.1.
Jakarta. MNE: AV.625 Gareng



Figura 3.3.2.
Jakarta. MNE: AV.629 Possivelmente uma versão de Gareng



Figura 3.3.3.
Jakarta. MNE: AV.628 Bagong

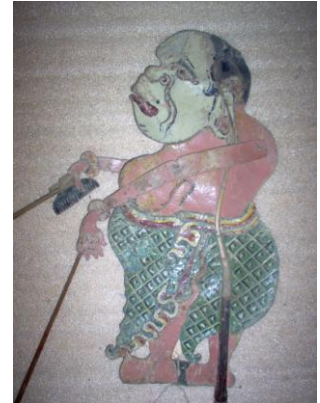
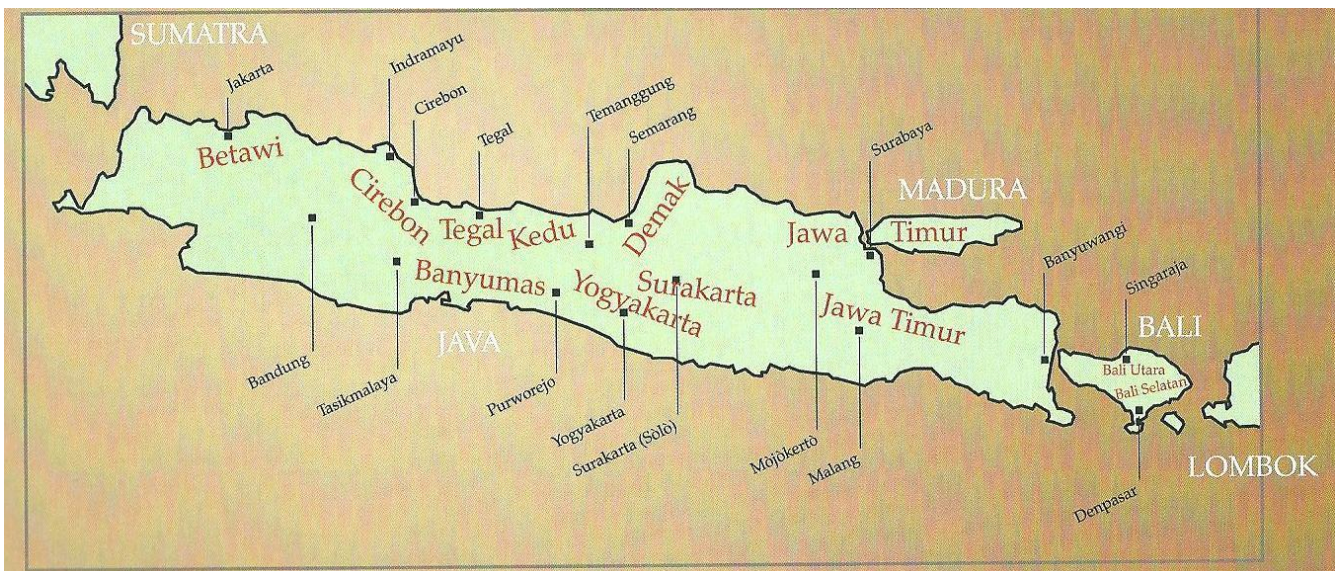


Figura 3.3.4.
Jakarta. MNE: AV.631 Limbuk

12. Wayang kulit Bagelén (sul de Java)

Apresenta semelhanças com o estilo de Kedu e inspira o estilo definido posteriormente nas cortes de Yogyakarta. Como resultado das várias experiências de tamanhos e formas não existe uma consistência de medidas. Walter Angst indica que na verdade não se pode considerar como um estilo definido, mas como a confluência das marionetas produzidas nas regiões de Pacor, Purworejo e Kutoarjo, que se distinguem pela criatividade demonstrada na mistura dos estilos.



Mapa 3.1. Mapa com localização de estilos regionais de wayang kulit purwa na Indonésia (letras a vermelho).

Fonte: Walter Angst, 2007.

A partir da comparação entre os vários estilos, Walter Angst estabelece quatro tipos de produção qualitativa das marionetas:

1. Qualidade Kratonan: marionetas produzidas para conjuntos particulares dos palácios, sendo a sua utilização limitada a dias especiais;
2. Qualidade Pedalangan Tinggi: marionetas produzidas com maiores recursos económicos, para utilização habitual em espetáculos;
3. Qualidade Pedalangan Rendah: marionetas produzidas com menores recursos económicos, para utilização habitual em espetáculos;
4. Qualidade Pasar: marionetas produzidas com reduzidos recursos económicos e para venda em mercados de rua e utilização em espetáculos.

3.2. Segundo critério de identificação: descrições, tipologias de marionetas e categorias de personagens

Após a decisão de abordar as marionetas de acordo com o registo da sua recolha, evitando assim quebrar a informação mais sólida que tínhamos contemporânea da aquisição dos objetos, iniciámos a observação e descrição de cada uma das marionetas, de forma a ter uma noção geral das tipologias existentes em cada subconjunto regional.

Esta descrição foi feita de acordo com os modelos estabelecidos na enciclopédia do estilo de Surakarta (Sulardi, 1953, ver capítulo 1.2.2) e inclui a referência a oito níveis de identificação:

1º Nível - Tipo de figura: humana, animal, kayu, arma, adereço - Figuras 3.4:

Figura 3.4. Tipos morfológicos gerais de marioneta observados nos subconjuntos do MNE

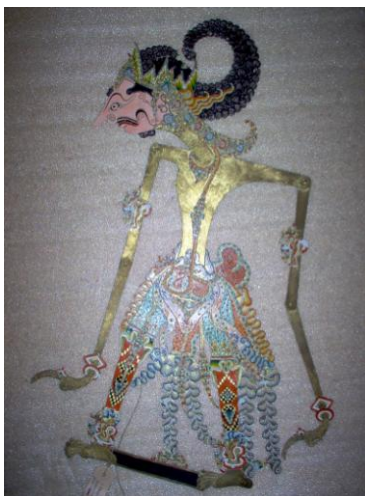


Figura 3.4.1. Exemplo de figura humana
Cota: Surakarta. MNE: AV.083 Seta



Figura 3.4.2. Exemplo de figura animal
Cota: Surakarta. MNE: AV.066 Kebondanu



Figura 3.4.3. Exemplo de marioneta Kayu ou Gunungan Surakarta. MNE: AV.076



Figura 3.4.4. Exemplo de arma kris Cirebon. MNE: AV.416



Figura 3.4.5. Exemplo de carro de batalha. Cirebon. MNE: AV.429



Figura 3.4. 6. Exemplo de exercito. Surakarta. MNE: AV.057

2º Nível - Tipo do tamanho da marioneta - Figuras 3.5:

- Luruh (entre 30 cm a 48 cm);
- Pideksa ou lanyap (entre 49 cm a 62 cm);
- Gagah (entre 63 cm a 100 cm)⁵⁰.

Figura 3.5. Tipos de tamanhos gerais de marioneta observados nos subconjuntos do MNE



Figura 3.5.1. Tamanho luruh
Altura (da cabeça aos pés): 32 cm
Cirebon. MNE: AV.312 Srikandi

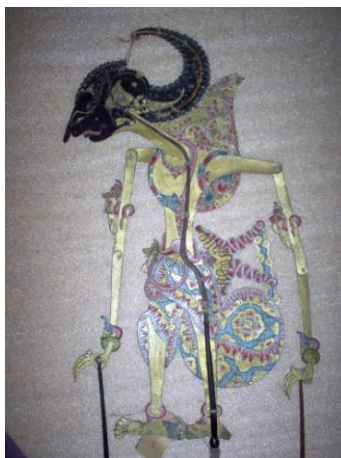


Figura 3.5.2. Tamanho pideksa.
Altura: 47 cm
Cirebon. MNE: AV. 328 Wibisana



Figura 3.5.3. Tamanho gagah
Altura: 64,5 cm
Cirebon. MNE: AV.303 Duryudana



Figura 3.5.4. Tamanho luruh
Altura: 41 cm
Surakarta. MNE: AV.260 Raramis

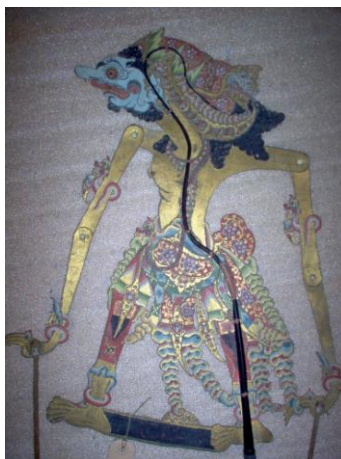


Figura 3.5.5. Tamanho pideksa
Altura: 54,5 cm
Surakarta. MNE: AV.228 Panikasrikma

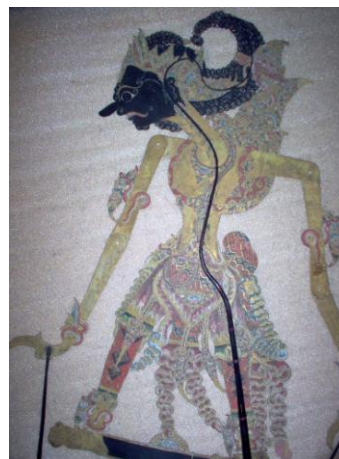


Figura 3.5.6. Tamanho gagah
Altura: 67 cm
Surakarta. MNE: AV. 173 Gatokaca

⁵⁰ As medidas aqui apresentadas e relacionadas com a tipologia de tamanho foram estabelecidas por nós recorrendo à comparação entre as várias alturas encontradas nos três subconjuntos de Java do MNE.



Figura 3.5.7. Tamanho luruh

Alt: 30,5 cm

Jakarta. MNE: AV.616 Sumbadra (?)



Figura 3.5.8. Tamanho pideksa
Alt: 48 cm

Jakarta. MNE: AV.632 Sangkuni

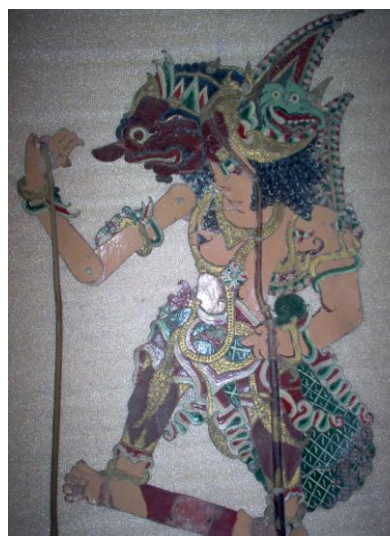


Figura 3.5.9. Tamanho gagah
Alt: 60 cm

Jakarta. MNE: AV.618 Duryodana (?)

3º Nível - Tipo de face da marioneta: alus ou kasar – Figuras 3.6:

Figura 3.6. Exemplos de tipologia de face observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.6.1. Face alus com olhos brebes (ou gabahan), nariz mbangir e boca pequena. Estas características indicam elegância, civilidade e beleza humana.
Cirebon. MNE: AV.311 Rama



Figura 3.6.2. Face alus variante com olhos kedelen. Olhos mais arredondados indicam aumento de características impulsivas.

Cirebon. MNE: AV.391 Patih Udawa



Figura 3.6.3. Face alus com olhos brebes ou gabahan e nariz mbangir.

Surakarta. MNE: AV.162 Kresna



Figura 3.6.4. Face alus variante com olhos kedelen.

Surakarta. MNE: AV.090 Wratsangka



Figura 3.6.5. Face alus com olhos brebes ou gabahan e nariz mbangir.

Jakarta. MNE: AV.616 Sumbadra (?)



Figura 3.6.5. Face alus variante com olhos kedelen.

Jakarta. MNE: AV.638 Patih Udawa



Figura 3.6.6. Face kasar com olhos telengan, nariz bungker e boca gusen, com dentes planos, mas gengivas expostas, sinal de agressividade.

Cirebon. MNE: AV.410 Trisirah



Figura 3.6.7. Face kasar com olhos telengan, nariz njentang e boca gusen com gengivas expostas e caninos.

Cirebon. MNE: AV.451 Kumbakarna



Figura 3.6.8. Face kasar com olhos telengan, nariz dempok e boca pequena. Esta combinação de elementos revela personagens ambíguas, com personalidade impulsiva, mas nobreza de carácter.

Surakarta. MNE: AV.150 Duryodana



Figura 3.6.9. Face kasar com olhos plelengan, nariz njentang e boca gusen com caninos. Características mais próximas de um estado animal e incivilizado.

Surakarta MNE: AV.152 Kumbakarna



Figura 3.6.10. Face kasar com olhos telengan e nariz dempok.

Jakarta. MNE: AV.615 Bima



Figura 3.6.11. Face kasar com olhos petjitjilan, nariz dempok e boca gusen com caninos.

Jakarta. MNE: AV.636 Surupanaka (?)

4º Nível - Tipo do corpo da marioneta: alus ou kasar – Figuras 3.7 e 3.8:

Figura 3.7. Exemplos de tipologia de corpo alus observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.7.1.
Cirebon., MNE: AV.304 Irawan



Figura 3.7.2.
Cirebon. MNE: AV.305 Puntadewa



Figura 3.7.3.
Cirebon. MNE: AV.308 Narayana



Figura 3.7.4.
Cirebon. MNE: AV.314 Bhatara Indra



Figura 3.7.5.
Cirebon. MNE: AV. 312 Srikandi



Figura 3.7.6.
Cirebon. MNE: AV.321 Arimbi



Figura 3.7.7.
Surakarta. MNE: AV.086 Prabu Radeya



Figura 3.7.8.
Surakarta. MNE: AV.091 Bambang Sumantri

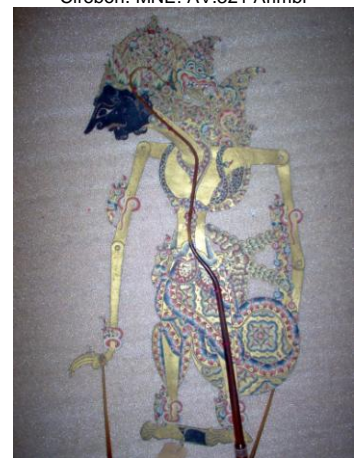


Figura 3.7.9.
Surakarta. MNE: AV.128 Prabu Kaliti



Figura 3.7.10
Surakarta. MNE: AV.084 Titisari

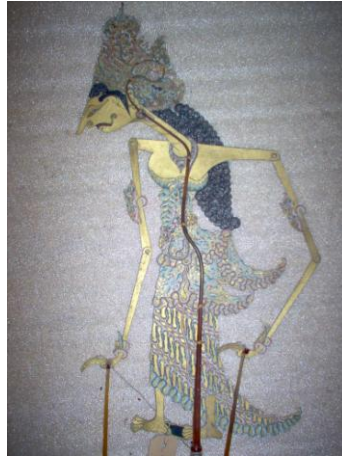


Figura 3.7.11.
Surakarta. MNE: AV.251 Drupadi



Figura 3.7.12
Surakarta. MNE: AV.243 Kunti



Figura 3.7.13.
Jakarta. MNE: AV.619 Nakula/ Sahadewa (?)



Figura 3.7.14.
Jakarta. MNE: AV.630 Kunti

Figura 3.8. Exemplos de tipologia de corpo kasar observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.8.1

Cirebon. MNE: AV.303 Duryudana



Figura 3.8.2.

Cirebon. MNE: AV.372 Pragota



Figura 3.8.3.

Cirebon. MNE: AV.387 Klataksini



Figura 3.8.4.

Cirebon. MNE: AV.415 Buta

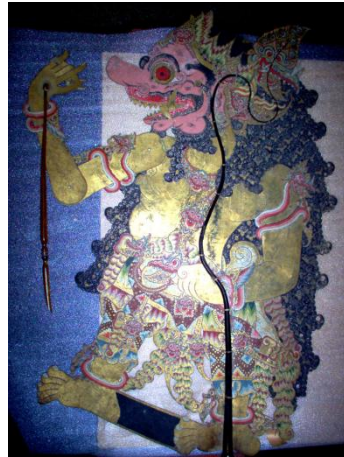


Figura 3.8.5.

Surakarta. MNE: AV.154 Prahasta

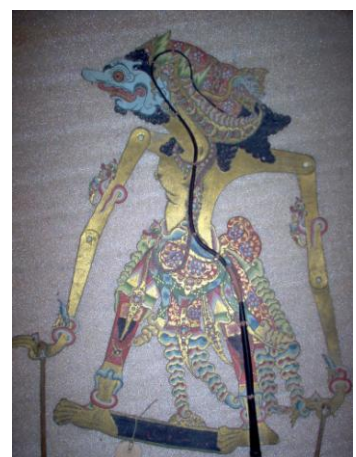


Figura 3.8.6.

Surakarta. MNE: AV.228 Panikasrikma



Figura 3.8.7.

Surakarta. MNE: AV.176 Dasamuka

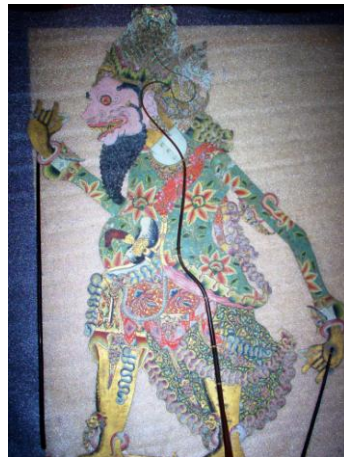


Figura 3.8.9.

Surakarta. MNE: AV.127 Bhatara Yamadipati

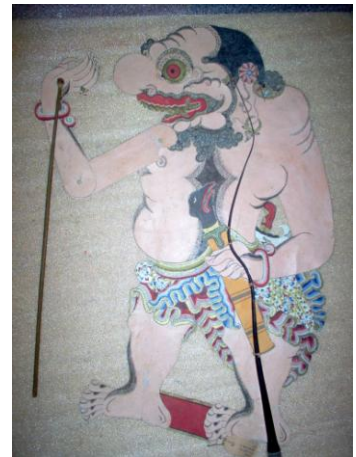


Figura 3.8.10.

Surakarta. MNE: AV.111 Kalabendana



Figura 3.8.11.
Jakarta. MNE: AV.618 Duryodana (?)

5º Nível - Denominação dos olhos, nariz e boca - Figuras 3.9:

Figura 3.9. Modelos de olhos, nariz e boca

Fonte: Sulardi, 1953.



Figura 3.9.1. Olhos alus de nome brebes (ou gabahan). Revela elegância e beleza humana.



Figura 3.9.2. Olhos alus de nome kedelen. Revela elegância e beleza humana, com algum grau de impulsividade.



Figura 3.9.3. Olhos alus de nome krijipan. Revela ambigüidade de intenções.



Figura 3.9.4. Olhos kasar de nome petjijilan. Revela proximidade com estado animal, de ausência de controlo.



Figura 3.9.5. Variação de olhos kasar, de nome plelengan.



Figura 3.9.6. Variação de olhos kasar, de nome telengan.



Figura 3.9.7. Nariz alus de nome mbangir. Revela elegância e beleza humana.



Figura 3.9.8. Nariz kasar de nome dempok.



Figura 3.9.9. Variação de nariz kasar, de nome bungker.



Figura 3.9.10. Variação de nariz kasar, de nome njéntang.



Figura 3.9.11. Variação de nariz kasar, de nome nérong (ou terong).



Figura 3.9.12. Boca em personagem alus. Revela elegância e beleza humana.



Figura 3.9.13. Boca gusen para personagem kasar, com gengivas e dentes expostos.

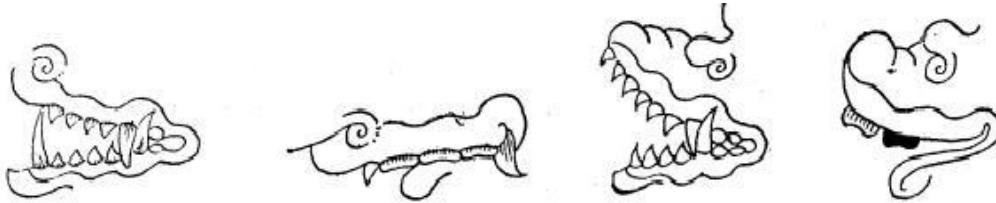


Figura 3.9.14. Quatro variantes de boca gusen para personagens kasar.

6º Nível - Denominação de toucados, adornos e trajas identificativos do estatuto social e espiritual da personagem – Figuras 3.10; 3.11 e 3.12:

Figura 3.10. Modelos de toucados

Fonte: Sulardi, 1953.

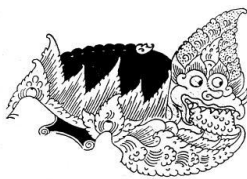


Figura 3.10.1. Djangkang polos. Identificativo de personagens nobres.



Figura 3.10.2. Gelung gembel. Identificativo de personagens nobres.

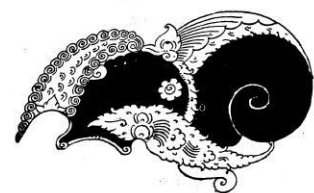


Figura 3.10.3. Gelung keling. Identificativo de personagens nobres.



Figura 3.10.4. Ketu pandita. Identificativo de personagens nobres com papel religioso (sacerdotes ou deuses).

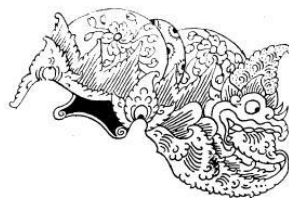


Figura 3.10.5. Ketu udeng. Identificativo de personagens nobres, de menor estatuto.

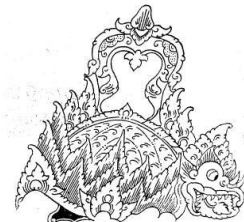


Figura 3.10.6. Makuta. Identificativo de personagens nobres de grande estatuto, geralmente reis.

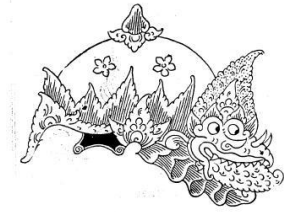


Figura 3.10.7. Topong. Variação de toucado de personagens nobres de grande estatuto, geralmente reis.

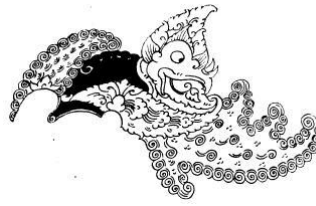


Figura 3.10.8. Ngoré gimbal. Variação de toucado nobre com cabelo solto, para personagens em idade jovem.



Figura 3.10.9. Ngoré polos. Variação de toucado nobre com cabelo solto, para personagens em idade jovem.

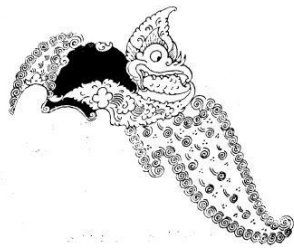


Figura 3.10.10. Ngoré udalan. Variação de toucado nobre com cabelo solto, para personagens em idade jovem.

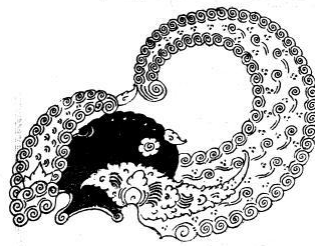


Figura 3.10.11. Supit urang. Identificativo das personagens Pandawa e seus aliados. O toucado em arco em direção ao topo da cabeça, revela auto-controlo, habilidade e elegância.

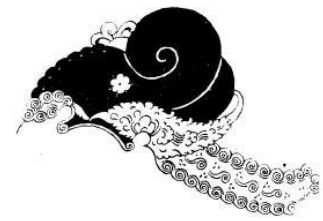


Figura 3.10.12. Gelung putri polos. Toucado feminino.



Figura 3.10.12. Gelung putri gondel. Variação de toucado feminino.

Figura 3.11. Modelos de decoração de peito

Fonte: Sulardi, 1953.

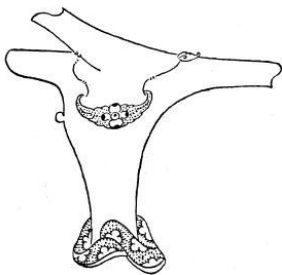


Figura 3.11.1. Putran sarira. Peito alus com pequeno adorno. Identificativo de personagens jovens e humildes.

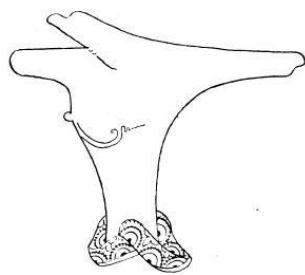


Figura 3.11.2. Satrija sarira. Variação de peito alus para personagens jovens e humildes.

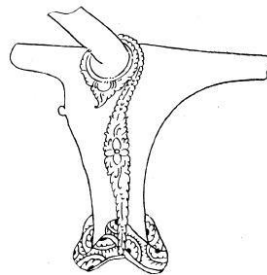


Figura 3.11.3. Ulur-ulur sarira. Peito alus com adorno dourado. Revela aumento de estatuto.

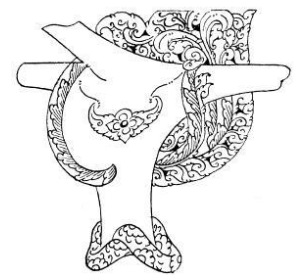


Figura 3.11.4. Kalung praba. Identificativo de personagens alus com autoridade política, devido ao adorno praba nas costas.

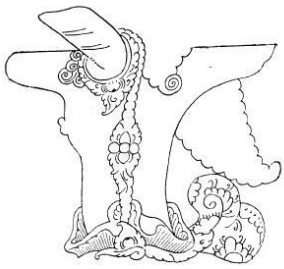


Figura 3.11.5. Birawa ulur-ulur. Peito e barriga de maior volume para personagens que denunciam elementos kasar.

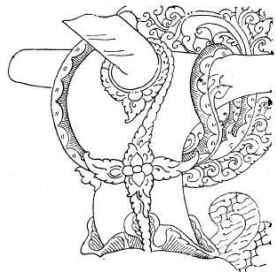


Figura 3.11.6. Birawa radja. Variação de peito e barriga de maior volume para personagens que denunciam elementos kasar.

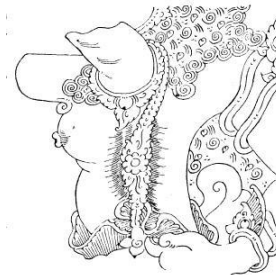


Figura 3.11.7. Ditya radja neman. Variação de peito e barriga de maior volume para personagens que denunciam elementos kasar.

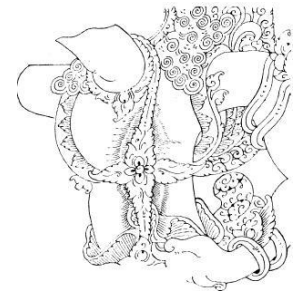


Figura 3.11.8. Ditya radja. Variação de peito e barriga de maior volume para personagens que denunciam elementos kasar. Aumento de adornos indica maior estatuto e autoridade política.

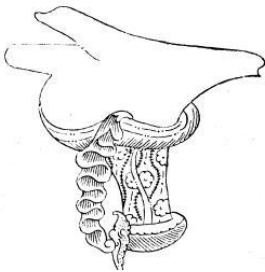


Figura 3.11.9. Putri sarira. Peito para figuras femininas.

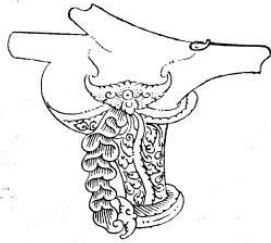


Figura 3.11.10. Putri kalung. Variação de peito para figuras femininas, com pequeno adorno ao pescoço.



Figura 3.11.11. Putri rasukan. Variação de peito para figuras femininas, mais requintadas.

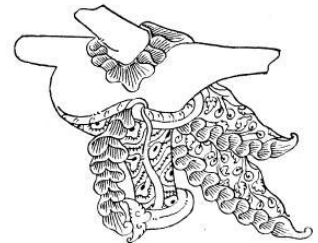


Figura 3.11.12 Putri selendang. Variação de peito para figuras femininas, com lenço ao pescoço.

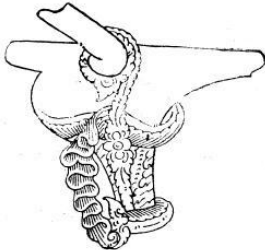


Figura 3.11.12. Putri ulur-ulur. Variação de peito para figuras femininas, com adorno ao pescoço.

Figura 3.12. Modelos de vestes

Fonte: Sulardi, 1953.

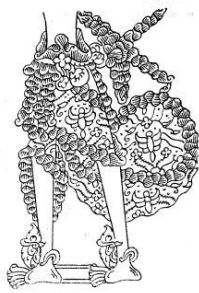


Figura 3.12.1. Bokongan putran. Vestes para personagens nobres, jovens.



Figura 3.12.2. Bokongan satrija. Variação de vestes para personagens nobres, com poucos adornos.

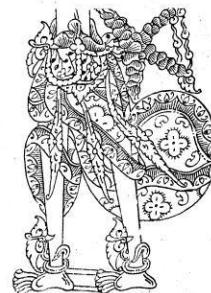


Figura 3.12.2. Bokongan raton. Variação de vestes para personagens nobres, com aumento de adornos.



Figura 3.12.3. Bokongan lebe kan. Variação de vestes para personagens nobres, com poucos adornos.



Figura 3.12.4. Bokongan dewa. Vestes para personagens com estatuto religioso.

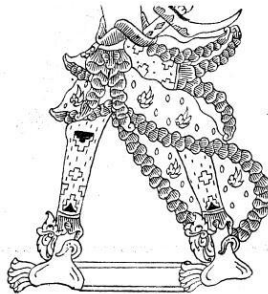


Figura 3.12.5. Bokongan rapekan. Vestes com calças para personagens nobres de menor estatuto.



Figura 3.12.6. Rapekan bala. Variação de vestes com calças para personagens nobres, de menor estatuto.



Figura 3.12.7. Rapekan pandita. Variação de vestes para personagens com estatuto religioso.

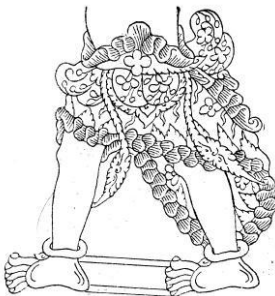


Figura 3.12.8. Rapekan. Variação vestes simples para personagens de menor estatuto.

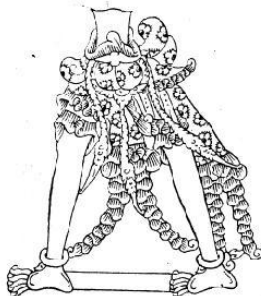


Figura 3.12.9. Suku bambang. Variação de vestes para personagens nobres, jovens.



Figura 3.12.10. Suku putran. Variação de vestes com calças para personagens nobres, jovens.

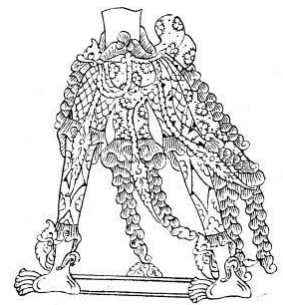


Figura 3.12.11. Suku katon gan. Vestes com calças para personagens nobres, adultas.



Figura 3.12.12. Suku katongan raton. Vestes com calças para personagens nobres, adultas, com elementos kasar.



Figura 3.12.13. Suku sena. Vestes com padrão de xadrez identificativo da personagem de Bima. Revela ambiguidade.



Figura 3.12.14. Dodot putren. Vestes femininas,



Figura 3.12.15. Garuda Adorno em forma de animal, colocado atrás da cabeça, no tocado, ou no cinto, como proteção de pontos vulneráveis dos guerreiros.

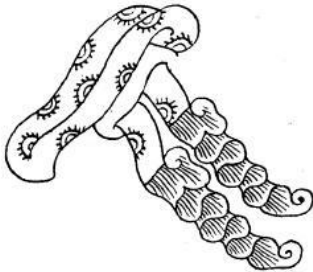


Figura 3.12.16. Selendang (lenço)

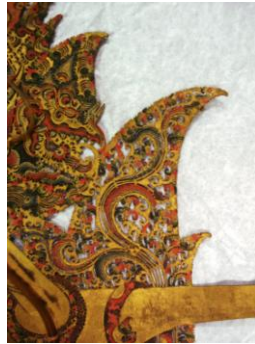


Figura 3.12.17. Adorno de costas praba, identificador de autoridade política⁵¹

Surakarta. MNE: AV.162 Kresna

⁵¹ Segundo informação bibliográfica (Solomik, 1980) o adorno praba é identificativo de personagens de reis governantes ou príncipes/ nobres a quem é reconhecido autoridade de um reino (para efeitos do episódio apresentado). Implica atributo de carisma, que poderá relacionar-se com o termo sânscrito “prabha” que significa luz ou brilho. Em termos plásticos é um adorno luxuoso que identifica protagonistas nobres. É curioso notar que nenhum dos cinco heróis Pandawa é representado com este adereço, distinguindo assim a linhagem real destes como tendo uma essência divina e não de riqueza material.

7º Nível - Denominação do tipo de mãos (confirmação da identificação da tipologia da personagem): humana; raseksa (ogre); macaco – Figuras 3.13:

Figura 3.13. Exemplos de tipologias de mão observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.13.1. Mão humana alus.
Cirebon. MNE: AV.311 Rama



Figura 3.13.2. Mão humana alus
Surakarta. MNE: AV.162 Kresna



Figura 3.13.3. Mão humana alus
Jakarta. MNE: AV.619



Figura 3.13.4. Mão raseksa (ogre).
Cirebon. MNE: AV.401 Cakil



Figura 3.13.5. Variação de mão raseksa
(ogre).
Cirebon. MNE: AV.415 Buta

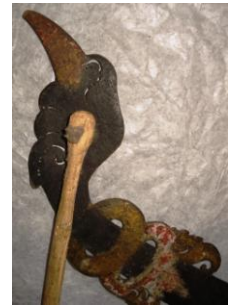


Figura 3.13.6. Mão com garra pancanaka,
identificativa das personagens de Bima,
Anoman e Bayu.
Cirebon. MNE: AV.374 Bratasena (Bima)



Figura 3.13.7. Mão de macaco.
Cirebon. MNE: AV. 404 Sugriwa



Figura 3.13.8. Mão com garra pancanaka,
identificativa das personagens de Bima,
Anoman e Bayu.
Surakarta. MNE: 165 Bima



Figura 3.13.9. Mão raseksa (ogre).
Surakarta. MNE: AV. 105 Patih Pragalba



Figura 3.13.10. Variação de mão raseksa (ogre).

Surakarta. MNE: AV.152



Figura 3.13.11. Mão de macaco

Surakarta MNE: AV. 098 Kapi Ganga

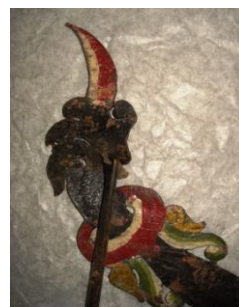


Figura 3.13.12. Mão com garra pancanaka, identificativa das personagens de Bima, Anoman e Bayu.

Jakarta. MNE: AV.615 Bima

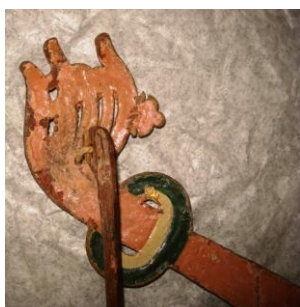


Figura 3.13.13. Mão raseksa (ogre).

Jakarta. MNE: AV.636

8º Nível – Identificações da postura física e psicológica da personagem:

- a) Medição da distância entre os pés - esta é proporcional à agitação física e psicológica da personagem – Figuras 3.14;
- b) Tipologia da inclinação da cabeça - Figuras 3.15:
 - Luruh - calma;
 - Longok - em agitação;
 - Lanjapan - em movimento;
 - Gagah - em agressividade.

Figura 3.14. Exemplos de variações de distância entre os pés observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.14.1. Pés juntos
Cirebon. MNE: AV.343 Drestarasta

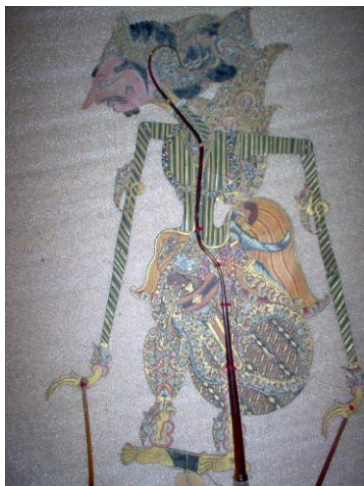


Figura 3.14.2. Pés juntos
Surakarta. MNE: 213 Sasra Alus

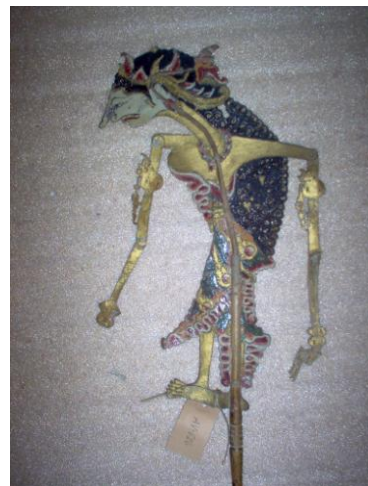


Figura 3.14.3. Pés juntos
Jakarta. MNE: AV.626 Srikandi (?)



Figura 3.14.4. Pés afastados a distância
média.
Cirebon. MNE: AV. 341



Figura 3.14.5. Pés afastados a distância
média.
Surakarta. MNE: AV. 196 Drona

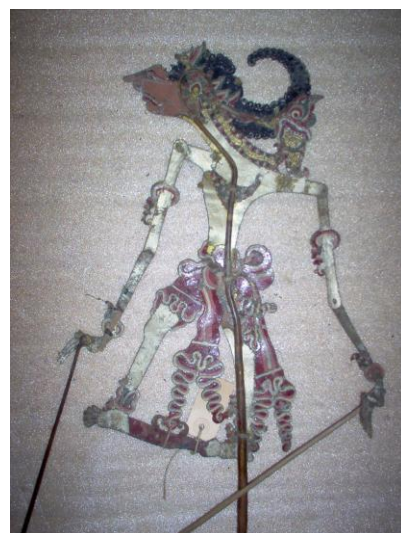


Figura 3.14.6. Pés afastados a distância
média.
Jakarta. MNE: AV.622



Figura 3.14.7. Pés afastados.
Cirebon. MNE: AV.374 Bima



Figura 3.14.8. Pés afastados.
Surakarta. MNE: AV.191 Tumenggung

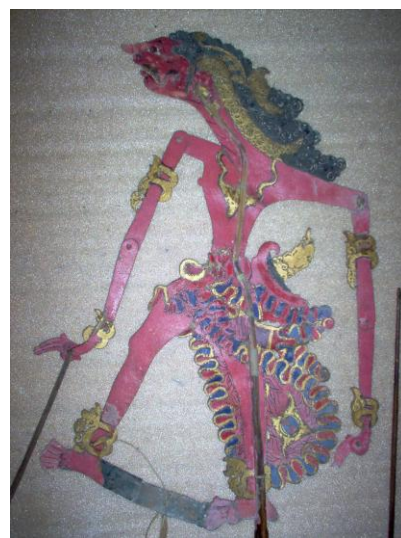


Figura 3.14.9. Pés afastados.
Jakarta. MNE: AV.637 Patih Udawa (?)

Figura 3.15. Exemplo de variações de inclinação de cabeça observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.15.1. Inclinação luruh
Cirebon. MNE: AV.338 Drupadi



Figura 3.15.2. Inclinação luruh
Surakarta. MNE: 146 Arjuna



Figura 3.15.3. Inclinação luruh
Jakarta. MNE: AV.616 Sumbadra (?)



Figura 3.15.4. Inclinação longok
Cirebon. MNE: AV.363 Tuhajata

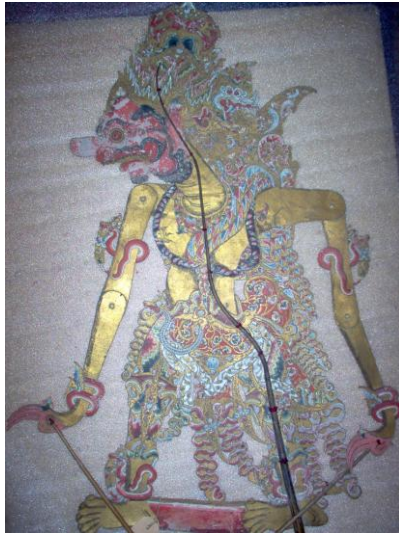


Figura 3.15.5 Inclinação longok
Surakarta. MNE: AV.193 Dasamuka

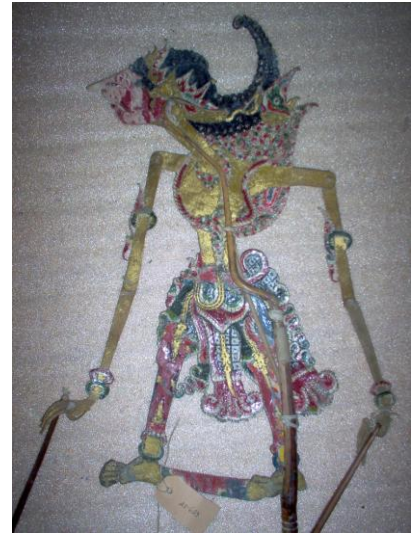


Figura 3.15.6. Inclinação longok
Jakarta. MNE: AV.623 Talirasa (?)



Figura 3.15.7. Inclinação lanjapan
Cirebon. MNE: AV.330 Sahadewa



Figura 3.15.8. Inclinação lanjapan
Surakarta. MNE: AV. 134 Setyaki

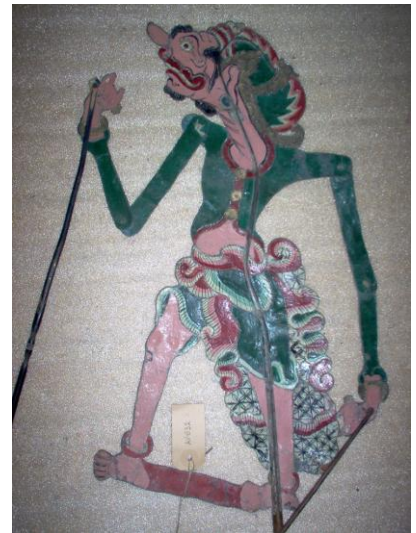


Figura 3.15.9 Inclinação lanjapan
Jakarta. MNE: AV.632



Figura 3.15.10. Inclinação gagah
Cirebon. MNE: AV.371 Indrajit



Figura 3.15.11. Inclinação gagah
Surakarta. MNE: AV.115 Antasena

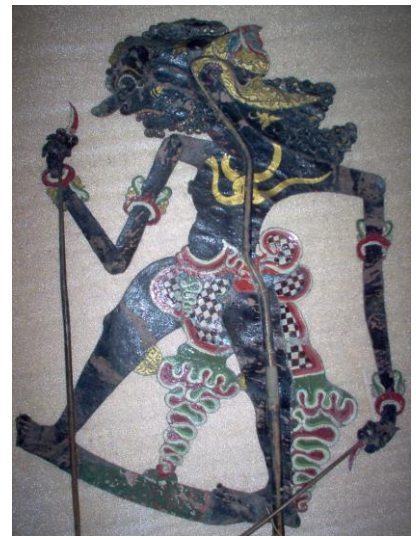


Figura 3.15.12. Inclinação gagah
Jakarta. MNE: AV.615

Estas classificações são resultado de pesquisa bibliográfica e comparação com as marionetas do MNE. Existem marionetas sobre as quais não surgem dúvidas no emprego destas linhas de identificação, enquanto outras se situam em morfologias intercalares, devendo por isso sublinhar-se o carácter organizativo deste método e não de normativa rígida.

Figura 3.16. Exemplos de marionetas observadas nos subconjuntos de Java do MNE que reúnem características alus.



Figura 3.16.1.
Cirebon. MNE: AV.311 Rama

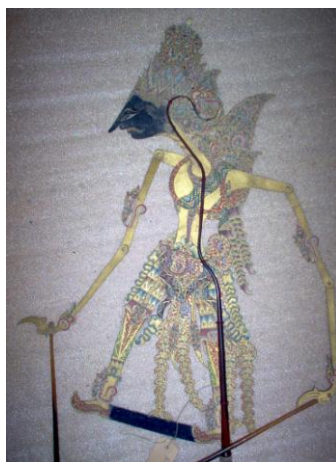


Figura 3.16.2:
Surakarta. MNE: AV. 161 Rama



Figura 3.16.3:
Jakarta. MNE: AV. 634 Kresna

Quadro 3.4. Características de marionetas alus na Figura 3.16.

Fonte: Elaboração própria, 2012.

Forma do corpo:	Elegante e estreito
Colocação do corpo – calma:	Pés juntos (Figura 3.16.1 e 3.16.3); postura direita
Colocação da cabeça – calma:	Cabeça inclinada em respeito, reserva e humildade.
Face:	Olhos, nariz e boca alus; cor preta como sinal de civilidade e controle.

Figura 3.17. Exemplos de marionetas nos subconjuntos de Java do MNE que reúnem características kasar.



Figura 3.17.1.

Cirebon. MNE: AV.302 Dasamuka



Figura 3.17.2

Surakarta. MNE: AV.176 Prabu Rawana

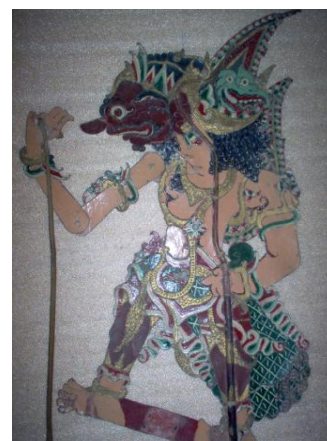


Figura 3.17.3.

Jakarta. MNE: AV.618 Duryodana (?)

Quadro 3.5. Características de marionetas kasar observadas na Figura 3.17.

Fonte: Elaboração própria, 2012.

Forma do corpo:	Rude e largo
Colocação do corpo:	Pés distantes denunciando instabilidade
Colocação da cabeça:	Cabeça levantada antecipando falta de controle
Face:	Olhos, nariz e boca kasar; cor da face, geralmente em tom vermelho, castanho ou rosa. A cor dourada tem um significado neutro, prolongando apenas o estatuto real evidenciado pela cor dourada do corpo.

Com estas características torna-se mais imediata a distinção de figuras de Java, a partir das suas imagens:

1. Desproporção do tamanho dos olhos, cabeça, pescoço e braços, em relação às proporções do corpo humano;
2. A forma do corpo e os contornos dos olhos, boca, dentes, nariz e orelhas definem a morfologia elegante (alus) ou rude (kasar) da marioneta:
 - Personagens, no extremo de elegante têm os olhos pequenos em forma de amêndoa, o nariz fino e longilíneo; têm uma altura mais pequena que as kasar; a cintura e os membros estreitos; penteados que ornamentam o cabelo revelando a sua sofisticação e controlo das características naturais;
 - As personagens kasar, cujas barrigas salientes, braços e pernas largas, cabelos fartos, por vezes soltos, e mãos com unhas exageradas, denunciam o seu afastamento do mundo humano e civilizado;
 - As tipologias alus e kasar atravessam o género masculino e feminino, sendo de realçar a existência de uma maioria de personagens masculinas⁵².
3. As cores da face nas personagens alus alternam entre branco e preto e as personagens com elementos kasar têm faces em vermelho, rosa, verde e azul, traduzindo vulnerabilidade a emoções;
4. Existem vários tamanhos crescentes com o aumento de elementos kasar na marioneta, sendo que as figuras femininas alus e kasar são geralmente menores que as figuras alus e kasar masculinas;
5. Existem várias inclinações de cabeça e distâncias entre os pés, conforme o grau de instabilidade e maturidade emocional da personagem e/ ou nível de elementos kasar na marioneta. Uma personagem instável é traduzida numa marioneta com grande distância entre os pés e

⁵² Este facto reflete os repertórios e poderá estar relacionado com questões de género que ultrapassam o objetivo deste estudo. A existência de mais personagens masculinas é uma constatação a partir dos subconjuntos do MNE e da reduzida variedade de vestidos, adornos e toucados femininos em comparação com as figuras masculinas.

uma inclinação de cabeça direcionada para a frente, ou em algumas exceções de marionetas kasar, a agressividade é traduzida no baixar da cabeça, como em ataque⁵³.

6. Existem variações de modelos de trajes, adornos e acessórios, conforme o estatuto e papel social e religioso que se deseja definir para uma personagem em determinado repertório.

Todas estas características são possíveis nas mais variadas combinações de acordo com os repertórios tradicionais, como pelos episódios criados pelos dalang. Estes novos lakon são ramificações dos ciclos principais e nascem a partir de um ponto de vista particular que o dalang deseja explorar e transmitir. Para tal escolhe algumas personagens mais populares e se necessário são introduzidas novas personagens no enredo. A vasta variedade de imagens possível de criar a partir das marionetas acarreta os significados que o dalang sabe serem os necessários e suficientes para veículo de reflexividade à audiência.

Sulardi lista dezasseis categorias de marionetas na qual confluem as várias características físicas, psicológicas, espirituais e sociais:

1. Dewa – deus;
2. Pandita – sacerdote;
3. Katongan – rei;
4. Dugang ageng - guerreiro nobre em grande movimento;
5. Dugang alit - guerreiro nobre em pequeno movimento;
6. Putran - filho de nobre;
7. Putrén - mulher;
8. Bala – soldado;
9. Danawa – gigante;
10. Keték – macaco;
11. Dagelan – palhaço ou figura cômica;
12. Sétanan – demónio;
13. Kéwan – animal;
14. Dedamel - equipamento, arma;
15. Prampogan – exército;
16. Kajon - árvore ou montanha.

Existem personagens que se encaixam numa categoria, mas a grande maioria partilha elementos entre duas ou mais. A aplicação destas categorias aos subconjuntos do MNE e o cruzamento com as denominações dos toucados e vestes revelam os seguintes dados e exemplos:

⁵³ Ver figuras 3.15.10 a 12, na página 73.

1. Dewa personagens com estatuto, origem e poder divino, geralmente identificados pelo nome Bhatara. A postura espiritual é assinalada com um lenço – selendang e um toucado turbante – ketu (Figura 3.10.4, pág. 63), sapatos e veste rapekan pandita (Figura 3.12.7, pág. 66). O subconjunto de Jakarta não apresenta esta tipologia.

Figura 3.18. Exemplos da categoria dewa observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.18.1. Com toucado ketu.

Cirebon. MNE: AV.384 Bhatara Brahma.

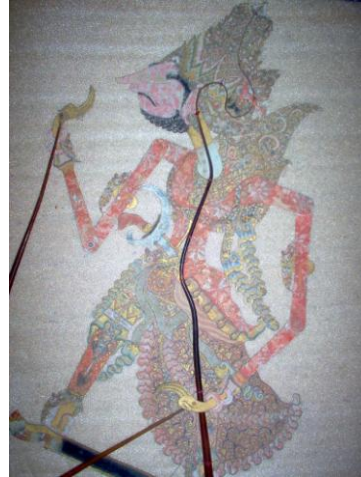


Figura 3.18.2. Com veste rapekan pandita.

Surakarta. MNE: AV.166 Bhatara Brahma

2. Pandita: personagens humanas de sacerdote, também designadas por Bagawan. O lenço - selendang, o toucado ketu e as vestes surgem como identificadores do estatuto social, que pode ou não ter coerência na postura espiritual da personagem. No caso das personagens apresentadas (Figura 3.19), a postura reservada e humilde é confirmada pela inclinação da cabeça e pés aproximados

Figura 3.19. Exemplos da categoria pandita observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.19.1.

Cirebon. MNE: AV. 325 Bagawan Abyasa

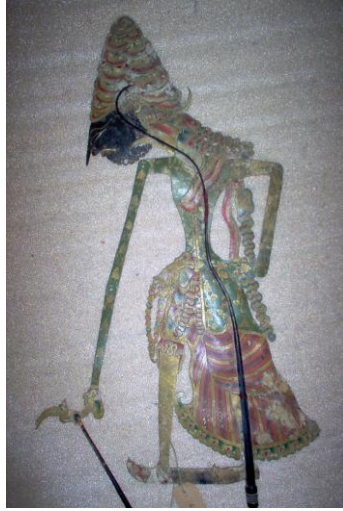


Figura 3.19.2.

Surakarta. MNE: AV.230 Bagawan Abyasa



Figura 3.19.3.

Jakarta. MNE: 633 Pandita

3. Katongan: personagens de reis ou nobres de elevado estatuto social, identificadas pelo toucado makuta (Figura 3.10.6, pág. 63). O mesmo termo katongan é utilizado para modelos de trajes recorrentemente reproduzidos em personagens desta categoria (Figura 3.12.11, pág. 66). O subconjunto de Jakarta apresenta uma personagem com toucado real (makuta) mas apresenta vestes bokongan (Figura 3.20.3).

Figura 3.20. Exemplos da categoria katongan observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.20.1. Toucado makuta e traje suku katongan.

Cirebon. MNE: AV. 358 Baladéwa

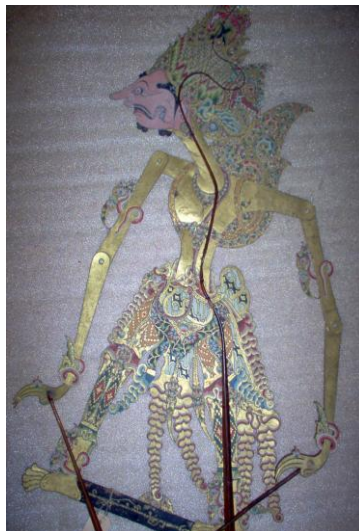


Figura 3.20.2. Toucado makuta e traje suku katongan

Surakarta. MNE: AV. 140 Baladéwa.



Figura 3.20.3. Toucado makuta e traje bokongan raton.

Jakarta. MNE: AV.634 Kresna

4. Dugang ageng (guerreiro nobre em grande movimento): personagens nobres que demonstram agressividade. Conjugam trajes requintados, faces com elementos kasar e pés distanciados. Dugang ageng – “pontapé grande”, remete para a atitude de combate evidenciada na distância entre os pés.

Figura 3.21. Exemplos da categoria dugand ageng observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.21.1.

Cirebon. MNE: AV. 296 Dasa Wikrama

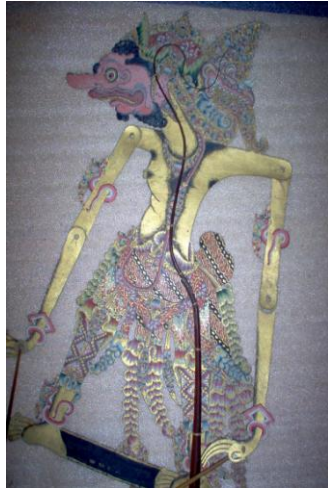


Figura 3.21.2.

Surakarta. MNE: AV. 192 Dursasana

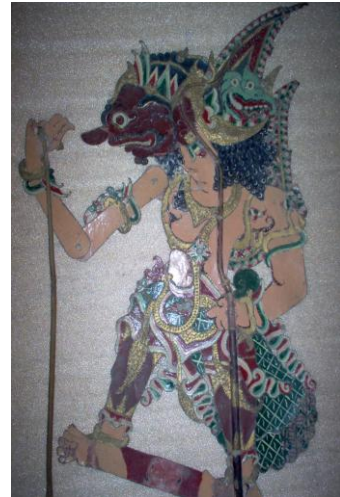


Figura 3.21.3.

Jakarta. MNE: AV. 618.
Duryodana (?)

5. Dugang alit (guerreiro nobre em pequeno movimento): personagens de nobres guerreiros com mais elementos alus que kasar, por vezes denominados de raden.

Figura 3.22. Exemplos da categoria dugand alit observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.22.1.

Cirebon. MNE: AV. 309 Raden Aradeja



Figura 3.22.2.

Surakarta. MNE: AV. 214 Basurata



Figura 3.22.3.

Jakarta. MNE: AV.623 Talirasa (?)

- Putran (filho ainda jovem de um rei ou nobre): personagens alus sem toucados reais ou adereços de elevada ostentação. Indicam jovens nobres guerreiros em período de aprendizagem e treino para sucederem aos seus ascendentes. Também designados por bambang.

Figura 3.23. Exemplos da categoria putran observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.23.1.

Cirebon. MNE: AV.304
Irawan, filho de Arjuna.



Figura 3.23.2.

Surakarta. MNE: AV.258
Bambang Saliti, filho de Nakula.

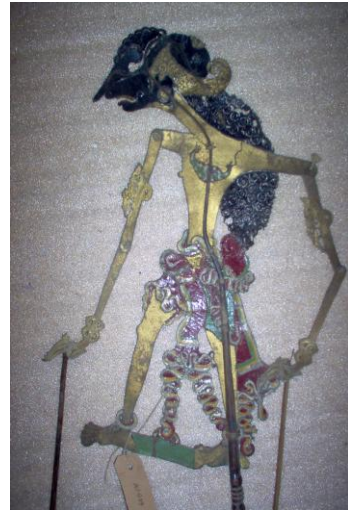


Figura 3.23.3.

Jakarta. MNE: AV.639
Abhimanyu (?), filho de Arjuna.

- Putrén (mulher nobre): personagens femininas alus, de tamanho pequeno (luruh) com toucados que modelam o cabelo de forma elegante. No caso de mulheres jovens ou ninfas, apresentam o cabelo solto. Drupadi, mulher dos Pandawa, devido ao exílio na floresta é geralmente apresentada com o cabelo solto e com poucos adornos dourados. No wayang purwa as personagens femininas individualizadas são Drupadi, Kunti, Srikandi, Sumbrada, a criada Limbuk e a sua mãe Tjangik. As restantes figuras femininas são recortadas com diferentes toucados e penteados, conforme representam esposas nobres de maior ou menos estatuto.

Figura 3.24. Exemplos da categoria *putrén* observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.24.1.

Cirebon. MNE: AV.319
Sumbadra.



Figura 3.24.2.

Surakarta. MNE: AV.084
Titisari, com toucado feminino no estilo Solo.



Figura 3.24.3.

Jakarta. MNE:AV.626
Srikandi (?) Sumbadra(?)

8. Bala (soldado): personagens gerais com armas (kris, escudo ou arco), de recorte mais simples e com menos pormenores. Não existem nos subconjuntos de Java do MNE, verificando-se apenas no subconjunto de Bali.

9. Danawa (gigante): personagens com elementos de face e corpo kasar e de tamanho grande (gagah). A quantidade de adornos varia conforme a posição do estatuto social. Representam geralmente os soldados e nobres de reinos fora de Java e inimigos dos protagonistas alus. Nesta categoria incluem-se também entidades divinas, desde que com morfologia kasar e tamanho gagah, como Yamadipati (deus do inferno ou submundo) ou Boma (rei demônio, filho de Wisnu). O subconjunto de Jakarta não apresenta figuras desta categoria.

Figura 3.25. Exemplos da categoria *danawa* observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.25.1.

Cirebon. MNE: AV. 370 Bhatara Yamadipati



Figura 3.25.2.

Surakarta. MNE: AV. 154 Patih Prahasta

10. Ketèk (macaco): personagens com morfologia de macaco, distinguindo-se pela face kasar e a cauda de macaco que ondula até ao topo da cabeça. São figuras do repertório Ramayana e identificam a personagem Anoman, guerreiros, nobres e os soldados do exército aliado de Rama, que apresentam mistura com outros animais⁵⁴. Surgem também referidos como wana-ra ou kapi. No conjunto de Jakarta não se verifica nenhuma figura macaco e nos vários subconjuntos do MNE não existe nenhuma personagem macaco feminina.

Figura 3.26. Exemplos da categoria *ketèk* observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.26.1.

Cirebon, MNE: AV. 399 Anoman

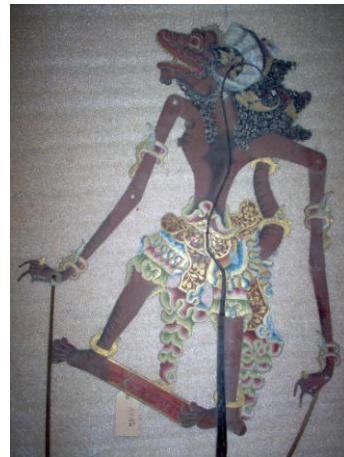


Figura 3. 26.2. Macaco com elementos de carneiro

Surakarta. MNE: AV.103 Kapiminda.

⁵⁴ Em versões indonésias do Ramayana os soldados macacos apresentam mistura com outros animais como ovelhas, serpentes, aves, caranguejos e crocodilos.

11. Dagelan (palhaço): identifica personagens com morfologia desproporcionada para efeitos de comicidade. Pertencem geralmente ao estatuto social de criados (panakawan) dos vários protagonistas. Os vários estilos regionais apresentam variações no número destas figuras, que podem ser divididos entre os criados dos protagonistas purwa e o surgimento de novas figuras que são inventadas para dinamizar os episódios gara-gara (cômicos).
12. Sétanan (demónio): relativo a personagens que além de apresentarem características kasar, ou seja distantes do ideal de civilidade, beleza humana e moralidade, são relacionadas com poderes demoníacos e magia orientada por entidades nas suas versões maléficas, como a deusa Durga. Geralmente apresentam-se nuas ou com pouca roupa e adornos inexistentes. Podem ser utilizadas para efeitos cômicos por via da ridicularização das características físicas. Surgem também com a designação de buta. O subconjunto de Jakarta não apresenta nenhuma figura demoníaca.

Figura 3.27. Exemplos da categoria sétanan observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.27.1.

Cirebon. MNE: AV.411 Durga Permoni

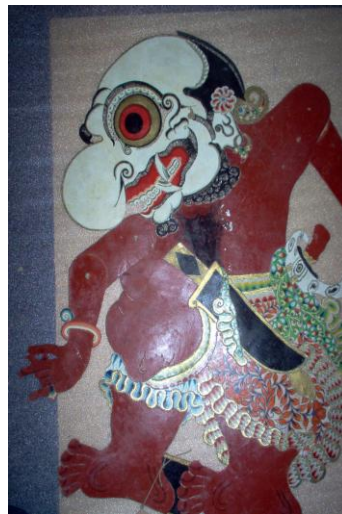


Figura 3.27.2. Esta figura partilha elementos com categoria de Danawa, gigante. O seu nome deriva de terong, beringela, ridicularizando o nariz.

Surakarta. MNE: AV.081 Buta Terong.

13. Kéwan (animal): figuras zoomórficas com poucos ou inexistentes elementos antropomórficos. O subconjunto de Jakarta não apresenta exemplos desta categoria.

Figura 3. 28.Exemplos da categoria kéwan observados nos subconjuntos de Java do MNE

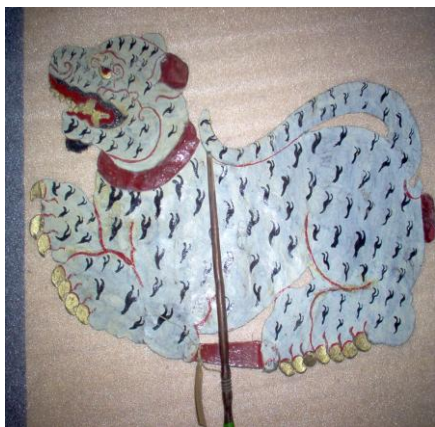


Figura 3.28.1.

Cirebon. MNE: AV. 445 Macan (tigre).

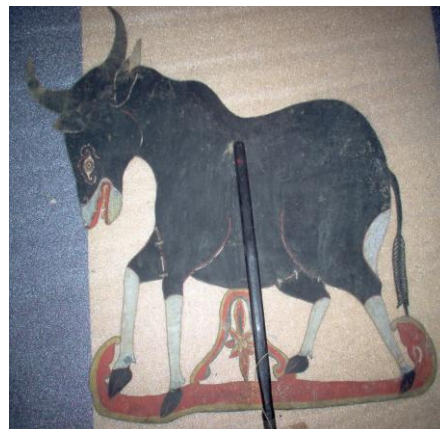


Figura 3.28.2.

Surakarta. MNE: AV.066 Kebondanu (boi ou búfalo).

14. Dedamel (carruagens e armas): utilizadas como adereços de cenas. O subconjunto de Jakarta não apresenta estas figuras.

Figura 3.29. Exemplos da categoria dedamel observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.29.1.

Cirebon. MNE: AV.429



Figura 3.29.2.

Surakarta. MNE: AV.063 Gada, uma arma de Bima.

15. Prampogan (exército): Figuras para cenas de batalhas de grande dimensão. O subconjunto de Surakarta apresenta um exemplo.

Figura 3.30. Exemplo da categoria prampogan observado nos subconjuntos de Java do MNE



Surakarta. MNE: AV.057

16. Kayu (árvore da vida) ou Gunungan (montanha): representa a árvore da vida, de onde nasce toda a criação dos seres vivos e que estabelece a ponte entre o mundo terreno e o mundo sobrenatural. É decorada com ramificações fitográficas que se espalham entre três planos. Um inferior, representado por duas portas de templo, guardadas por seres kasar; um plano médio onde surgem vários animais e um plano superior que afunila num bico, representando a direção dos deuses ao qual o homem deve aspirar. Algumas versões desta figura têm esta decoração num dos lados e no outro apresentam uma face de frente, kasar, rodeada de chamas, valorizando a importância do fogo (agni) com elemento de purificação (Walter Angst, 2007). Na bibliografia encontram-se inúmeros exemplos cujas interpretações variam entre as características apresentadas. A árvore é entendida como o elemento masculino e as portas do templo como o elemento feminino, onde está guardado o elixir da vida. Por baixo das portas são, por vezes, recortados traços ondulados que remetem para o elemento água. Ladeando os primeiros ramos da árvore é comum surgir um búfalo ou boi e um tigre, símbolos da terra e do céu respetivamente (Alit Djajasoebata, 1999) A concentração de várias características físicas, como terra, água, fogo e seres vivos, serve também a utilização desta figura para representação de vários cenários, como floresta, montanha, palácio, lago, mar, etc (Angela Hobart, 1987; Alit Djajasoebata, 1999). O subconjunto de Jakarta não apresenta esta figura.

Figura 3.31. Exemplos da categoria kayu observados nos subconjuntos de Java do MNE



Figura 3.31.1.

Cirebon. MNE: AV. 417

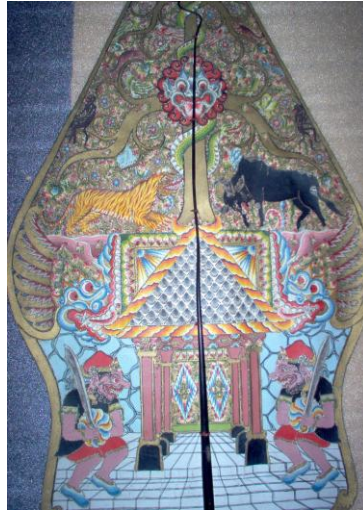


Figura 3.31.2.

Surakarta. MNE: AV. 076. Frente



Figura 3.31.3

Surakarta. MNE: AV. 076. Verso

A reflexividade inerente às várias categorias apresentadas tem como linguagem uma projeção do mundo social e uma ideologia religiosa (de múltiplos contornos dada a origem do wayang kulit), que fornece estrutura e coerência às personagens e às suas imagens. São por isso símbolos que servem para guardar e transmitir os princípios que ordenam o mundo e o que sucede quando esses princípios são desordenados. Parte do seu poder provém da capacidade de unir facto com valor e relacionar uma ontologia com a estética e a moralidade (C. Geertz. 1993: 127)⁵⁵.

No entanto, referimos de novo autores como Laurie J. Sears (1996) e Richard Schechner (1993) que alertam para o erro de considerar o wayang kulit limitado à transmissão de um discurso religioso, moral e social normativo. Os símbolos, tal como Geertz os define, são a base a partir da qual os dalang criam, estando ao seu alcance modificá-los e moldá-los de acordo com as circunstâncias, sabendo de antemão que a audiência familiarizada com a identidade simbólica normativa das personagens vai captar estas *nuances*. Entendemos a função da *performance* de wayang kulit como uma prática dependente da circunstância do evento inserido na sociedade em que operam comportamen-

⁵⁵ “But meanings can only be “stored” in symbols: a cross, a crescent, or a feathered serpent. Such religious symbols, dramatized in rituals or related in myths, are felt somehow to sum up, for those for whom they are resonant, what is known about the way the world is, the quality of the emotional life it supports, and the way one ought to behave while in it. Sacred symbols thus relate an ontology and a cosmology to an aesthetics and a morality: their peculiar power comes from their presumed to identify fact with value at the most fundamental level, to give to what is otherwise merely actual, a comprehensive normative import.” (C. Geertz, 1993: 127).

tos re-utilizados (Richard Schechner, 2006) através da imagem das marionetas escolhidas, do histórico que carregam e da ação que lhes é criada pelo dalang.

“Performances are made from bits of restored behavior, but every performance is different from every other. First, fixed bits of behavior can be recombined in endless variations. Second, no event can exactly copy another event. Not only the behavior itself – nuances of mood, tone of voice, body language, and so on, but also the specific occasion and context make each instance unique. (...) Even though every “thing” is exactly the same, each event in which the “thing” participates is different. In other words, the uniqueness of an event is not in its materiality but in its interactivity.” (Schechner; 2006: 23)

A flexibilidade com que as personagens e a sua morfologia são utilizadas alerta-nos para a necessidade de tentar manter uma distância da fixação a que as práticas de inventário conduzem. Neste ponto o nosso objetivo é contribuir para o decifrar das convenções formais que alimentam os comportamentos re-utilizados do wayang kulit e assumir a existência de uma problematização de contornos vastos. É com a noção de complexidade que as marionetas devem ser tomadas enquanto cultura material:

“Artefacts are a means by which we give form to, and come to an understanding of, ourselves, others, or abstractions such as the nation or the modern. It is in this broad sense that their very materiality becomes problematic (...)”. (David Miller. 1994: 397)

3.3. Terceiro critério de identificação: repertório e genealogias

Para começarmos a decifrar a aparente homogeneidade das centenas de marionetas de Java adquiridas pelo MNE foi primeiro necessário entendê-las como símbolos que transportam consigo significados. Basta para isso que, como afirma Krzysztof Pomian (1984: 51) sejam expostos ao olhar, tornando-se assim intermediários entre aqueles que os olham e o mundo que representam.

Como já referimos no capítulo 2.1, K. Pomian procura definir o termo coleção, reflectindo sobre as motivações que estão na origem da sua constituição. As marionetas de wayang kulit apenas produzem eficácia enquanto conjunto que é manipulado e mostrado a um público. A marioneta como semióforo, que desvela o seu significado quando se expõe ao olhar numa *performance*, não produz sentido ao ser apresentada individualmente. Faz parte de um cosmos que é projectado no conjunto de figuras detidas pelo dalang.

É nossa opinião que a investigação dos objetos passa para um nível de profundidade de maior interesse se forem reconhecidas as ligações entre os semióforos, ou seja o papel das personagens nos repertórios. Esta concepção é coerente com as relações genealógicas entre as personagens que são dessa forma memorizadas pelos dalang (Laurie J. Sears. 1996: 4). São estas genealogias que ligam

as figuras históricas dos reis javaneses aos heróis mitológicos. A legitimidade desta herança é recorrentemente confirmada nas histórias de wayang kulit purwa através de um sinal de mérito atribuído pelos deuses, denominado wahyu (normalmente sobre a forma de luz). Esta palavra deriva do árabe wahy e tal como a genealogia é um dos pontos de permeabilidade entre o pensamento islâmico e javanês⁵⁶.

Com este objetivo, julgamos ser pertinente elaborar um historial para cada personagem identificada, no qual se inclui o repertório em que pode ser utilizada e algumas ligações familiares que tenha com outras personagens.

Neste ponto, a pesquisa de repertório é um fator determinante e quanto maior o acesso às histórias maior a probabilidade de se encontrar referência a personagens e a pormenores do seu possível historial. A nossa pesquisa apresenta-se limitada neste campo, por opções metodológicas, uma vez que o objetivo da investigação consistia em conhecimentos sobre a diferenciação morfológica das marionetas. À medida que a pesquisa das imagens das figuras progredia, encontrávamos na bibliografia referência a determinadas personagens, especialmente as mais populares. Estes exemplos são apresentados pelos autores, como forma de ilustrar as relações que existem entre os elementos iconográficos e o papel que as personagens cumprem nas peças.

Desta forma, foi-nos possível reunir informações sobre atitudes e ações de determinadas personagens. Estes dados em conjunto com aquilo que referenciamos como relações familiares ou genealógicas dotam o museu de informação que permite construir relações entre os objetos, indo além da sua diferenciação morfológica.

Por exemplo, a personagem de Kresna, pode ser apenas apresentada como personagem do repertório purwa e tendo como dados genealógicos, filho de Basudewa e irmão de Baladewa. No entanto, na bibliografia surgem outros dados que pela sua repetição, parecem ser indissociáveis desta personagem. É uma das encarnações do deus Wisnu, principal conselheiro de Arjuna, sendo o seu cocheiro em batalha e o autor do famoso discurso sobre o dever de um nobre guerreiro. É também referida ambiguidade no seu comportamento, ao tomar determinadas atitudes que parecem motivar os conflitos, baseando-se no princípio que o bem e o mal não vivem um sem o outro.

É sempre possível acrescentar novos dados ao historial de uma personagem, este nunca estará concluído.

⁵⁶ “The Javanese word sarasilah (Ar. Silsilah), another word for genealogy, interlaces the concepts of genealogy and personal histories, evoking the Islamic sense of transmission reflected in the hadith, stories of the life of the Prophet, whose narrative lineage must be traced back to the time of the Prophet to be considered authentic. The shadow play stories, which derived their legitimacy from the recitation of the genealogies of the Mahabharata characters and the credibility of the genealogy of the puppeteer, are permeated with these Islamic notions of genealogy. The Sajarah-dalem urut saking pangiwa tuwin panengen, or genealogies of the right and left, are the traditions that connect the Javanese kings to the highest religious authorities.” (Laurie J. Sears, 1996: 50)

Comparando diferentes inventários *online*⁵⁷, verificamos que o mesmo sucede noutras instituições e que a uma Ficha de Inventário de uma marioneta, apenas com o reduzido registo do nome da personagem, pode seguir-se outra Ficha de Inventário de outra figura, descrevendo as suas atitudes em determinada história, as suas ligações familiares e a origem do seu nome, entre outras informações possíveis. Ou seja, o critério a usar na apresentação do inventário ao público parece ser apenas a existência de dados, conforme o grau de profundidade da pesquisa. A nossa proposta é que após uma diferenciação morfológica baseada nos pontos referidos nos capítulos 3.1 e 3.2 a forma de organização dos dados pesquisados sobre o historial de uma personagem (quando existem) seja orientada pelos seguintes conteúdos:

- Nome/s da personagem;
- O repertório em que entra;
- As relações familiares/ genealógicas com outras personagens;
- Outras observações de historial.

É desta forma que as figuras são memorizadas pelos dalang e é a partir destas relações que se produzem novos significados para as personagens. Quanto maior a informação reunida nestes campos, maior será o historial dessa figura e mais significados terá esse objeto para o museu.

Quadro 3.6. Exemplos de historial em marionetas do MNE

Fonte: Elaboração própria, 2012

Nome/s da personagem	Dasamuka
Repertório	Wayang Purwa – Ciclo Arjuna Sasrabau
Genealogia	Sobrinho do rei Puksasa do reino de Alengka.
Outras observações	Verifica-se uma sobreposição de informações desta personagem com a personagem de Rawana. Após uma pesquisa mais detalhada foi possível esclarecer que Dasamuka representa um demónio numa vida anterior de Rawana e um antagonista no ciclo do herói Arjuna Sasrabau. Dasamuka mata o primeiro-ministro Sumantri e amigo do herói referido. Em vingança, o demónio é torturado mas está destinado a morrer nas mãos da próxima encarnação de Wisnu, Rama (ciclo Ramayana).
Nome/s da personagem	Kresna; Narayana
Repertório	Wayang Purwa – Ciclo Pandawa
Genealogia	Segundo filho de Basudewa e irmão de Baladewa. Primo dos heróis Pandawa.
Outras observações	Rei de Dwarawati e encarnação do deus Wisnu. É o cocheiro de Arjuna em batalha. Tenta evitar a guerra, mas quando esta se precipita discursa que o dever (dharma) de um guerreiro é lutar pela vitória, mesmo que seja contra familiares. Elabora vários planos desonestos para desmoralizar os Korawa. Em jovem tem o nome de Narayana.

⁵⁷ Museu da Marioneta (Lisboa, Portugal); Museum Volkenkunde (Leiden, Holanda); Museum Wayang Indonesia (Jakarta, Indonésia); British Museum (Londres, Inglaterra).

Nome/s da personagem	Widura; Yama Widura
Repertório	Wayang Purwa – Ciclo Pandawa
Genealogia	Filho do rei Abyasa, do reino de Astinapura. Irmão de Dastarastra e Pandu.
Outras observações	Tem uma deficiência no pé direito, que é mais curto. Esta característica é geralmente representada na marioneta. A sua personalidade é retratada como inteligente, honesto e bom conselheiro, auxiliando o seu irmão Dastarastra quando este está no trono. No conflito entre os sobrinhos Pandawa e Korawa, é aliado dos primeiros, cedendo-lhes o seu exército. Após a morte dos seus irmãos, abandona o reino por desavenças com o novo primeiro-ministro Korawa, Sangkuni.
Nome/s da personagem	Karna; Basu Sena; Suryatmaja; Surya Putra; Tali Darma
Repertório	Wayang Purwa – Ciclo Pandawa
Genealogia	Filho do deus sol Surya e de Kunti, quando ainda virgem e antes do casamento com Pandu. Casa-se com Dewi Surtikanthi, filha do rei Salya do reino de Mandaraka.
Outras observações	Kunti abandona-o após o nascimento e é criado fora da corte até ser acolhido por Duryodana. Apesar de meio-irmão dos Pandawa, luta ao lado dos Korawa e é morto por Arjuna. Este combate é representado na história Karna Tandhing. Torna-se rei de Awangga após matar o rei demónio Karna Mandra. A sua figura em jovem é por vezes representada por uma marioneta com toucado em arco (supi urang) identificador de personagens Pandawa e seus aliados. Ao fazer parte da corte Korawa, Karna passa a ser representado com toucado nobre (topong). ⁵⁸
Nome/s da personagem	Subali
Repertório	Wayang Purwa – Ciclo Ramayana
Genealogia	Na sua forma humana era filho do sacerdote Gutama (Anjaningrat; Gopata) e de Bhatari Indradi. É irmão de Sugriwa. Casa-se com Dewi Tara e torna-se rei de Guwa Kiskenda.
Outras observações	Subali tinha forma humana, mas transforma-se em macaco depois de juntamente com a sua irmã Anjani e o irmão Sugriwa, terem tomado banho no Telaga Seta Nirmala (lago da água branca). Entra em conflito com o irmão e prende-o numa floresta, até este ser encontrado por Rama, que o salva em troca de uma aliança de guerra, para salvar Sinta (esposa de Rama).

3.4. Quarto critério de identificação: as personagens individualizadas e as personagens gerais

Com base na bibliografia e a partir da observação dos subconjuntos de wayang kulit purwa do MNE concluímos que um conjunto de marionetas poderá ser entendido através de duas escalas diferentes de identificação:

- a) As personagens individualizadas e as suas variações (wanda);
- b) As personagens gerais ou personagens tipo.

⁵⁸

Ver Figuras 3.39, página 99.

Os múltiplos modelos de faces, corpos, adornos, trajes e as várias combinações de distância entre pés e inclinação de cabeça têm origem em figuras morfológicamente mais abrangentes, que adquirem pormenores, tornando-se por isso personagens individualizadas.

É nossa proposta que esta distinção seja também entendida a partir do papel de protagonismo que essas personagens potencialmente têm no repertório wayang purwa. Ou seja, todas as personagens individualizadas apresentam no repertório clássico um lugar nas genealogias e essa posição atribui-lhes um historial, que pode ser facilmente utilizado pelo dalang em novas histórias. Quanto maior a recorrência de certa personagem, mais conhecidos do público se tornam os seus atributos.

Recorrendo aos dados verificados e obtidos nesta investigação, se cruzarmos o critério do historial com a escala de identificação surgem as seguintes conclusões em relação aos subconjuntos do MNE:

Quadro 3.7. Personagens individualizadas

Fonte: Elaboração própria, 2012

Deuses protagonistas – Repertório purwa	Bayu Indra Brahma Dharma Boma Wisnu Bhatara Guru Durga Yamadipati Bhatara Narada Bhatara Gana Anantaboga
Panakawan – Repertório purwa	Semar Petruk Togog Sarawita Gareng Limbuk Tjagik Cemuris Duwala Bagal Buntung Ceblok Bagong Bitarota
Figuras antagonistas kasar – Repertório Purwa	Buta Terong Naga Percona
Figuras protagonistas alus – Ciclo Arjuna Sasrabau	Sumantri
Figuras antagonistas kasar – Ciclo Arjuna Sasrabau	Dasamuka
Figuras protagonistas alus – Ciclo Ramayana	Rama Sinta Wibisana

Figuras antagonistas kasar – Ciclo Ramayana	Rawana Kumbakarna Prahasta Indrajit
Macacos protagonistas – Ciclo Ramayana	Anoman Sugriwa Sempati Angaada Subali Hanila
Figuras antagonistas kasar – Ciclo Pandawa	Cakil Pragalba
Protagonistas Pandawa – Ciclo Pandawa	Bima Arjuna Yudistira Nakula Sahadewa
Figuras femininas que casam com protagonistas Pandawa – Ciclo Pandawa	Sumbadra Arimbi Drupadi Srikandi Larasati Wilutama
Ascendentes Pandawa – Ciclo Pandawa	Pandu Kunti Abyasa
Descendentes Pandawa – Ciclo Pandawa	Abhimanyu Wisanggeni Bambang Wisara Antasena Gatokaca Irawan Parikesit Pantawala
Principais aliados Pandawa – Ciclo Pandawa	Kresna Seta Utara Setyaki Wratsangka Patih Udawa Baladewa Widura Gaudamana
Protagonistas Korawa – Ciclo Pandawa	Duryodana Dursasana Surtayuda Kartamarna Titiraksa Jayasusena
Figuras femininas que casam com protagonistas Korawa – Ciclo Pandawa	Banowati

Ascendentes Korawa – Ciclo Pandawa	Dastarastra
Descendentes Korawa – Ciclo Pandawa	Dursala Semana Mandra Kumara
Principais aliados Korawa – Ciclo Pandawa	Bhisma Burisrawa Jayajatra Sangkuni Drona Karna Gendara

Neste cruzamento de dados, encontramos igualmente personagens gerais (srambahan). São personagens de utilização secundária, podendo variar a sua identidade e historial conforme os repertórios. A identificação destas é a mais difícil de verificar e onde é mais comum a atribuição de um nome sobre o qual não existe concordância na pesquisa bibliográfica. O facto de uma figura ser adequada para diferentes identidades e nomes leva a que seja reconhecida conforme a sua utilização em episódios mais populares e recorrentes. Ou seja, se perguntarmos a dois dalang o nome de uma determinada personagem gerais, poderemos obter como resposta duas identidades diferentes, conforme o hábito com que o marionetista utiliza essa figura. O facto de não conseguirmos obter bibliografia dirigida ao tema destas marionetas, levou-nos a solicitar esclarecimentos a Rudy Wiratama Partahardono⁵⁹ a partir dos quais sistematizamos os seguintes dados:

Quadro 3.8. Personagens srambahan nos subconjuntos do MNE

Fonte: Elaboração própria, 2012

Sukanda	Figura que no estilo de Solo representa um deus (dewa) com papel secundário. O estatuto divino e socialmente elevado são identificados pelo toucado topong, os sapatos e o lenço (selendang).
Putren Lungguh	Figura feminina nobre e calma, sem os elementos que distinguem personagens femininas protagonistas como Drupadi (ausência de adornos dourados), Sumbadra (cabelo sem ondulação e apanhado num toucado) ou Srikandi (face levantada e direcionada para frente, pois é uma personagem que participa em batalha).
Sasra ou Suryanggana	Figura que no estilo de Solo representa um rei nobre e alus, de um reino estrangeiro.
Pertapan	Figura que representa um eremita idoso, identificado pelo toucado em turbante, as costas arqueadas e um bastão.

⁵⁹ Marionetista referido na página 50 (ver nota de rodapé 49).

Tumenggung	Figura de oficial de corte antagonista, Korawa ou estrangeira.
Widadari	Figura de ninfa no estilo Solo com traços de beleza feminina realçados, como cabelo comprido muito decorado. A existência de sapatos indica o estatuto divino.

Os modelos apresentados nos desenhos de Sulardi e a listagem de categorias de personagens, apresentada no capítulo 3.2 permitem uma familiarização com elementos morfológicos das figuras, oferecendo pistas de diferenciação no seu enquadramento físico, moral, espiritual e social.

Ainda em relação à escala das personagens individualizadas, estas podem subdividir-se em variações estilísticas que se denominam wanda e denunciam iconografias diferentes para a mesma personagem no mesmo estilo regional e num mesmo *set* de dalang.

Estas variações foram criadas no estilo das cortes de Surakarta e Yodyakarta, em contexto de maiores recursos económicos, o que conduziu a uma especialização e ramificação dos lakon (episódios). Por exemplo, se o episódio tem como protagonista a personagem de Arjuna, mas com idade jovem, em vez de se utilizar a sua habitual iconografia, produz-se uma nova figura com algumas alterações e atribui-se um novo nome (Figura 3.32.3).

Figura 3.32. Variações wanda de Arjuna observadas no subconjunto de Cirebon



Figura 3.32.1. Wanda comum
Cirebon. MNE: AV.327 Arjuna



Figura 3.32.2. Wanda comum
Cirebon. MNE: AV.354 Arjuna

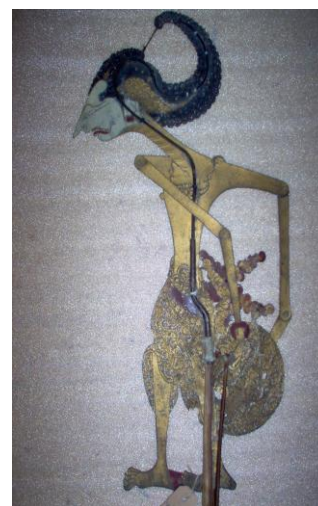


Figura 3.32.3. Wanda com face branca, sinal de juventude e inocência.
Cirebon. MNE: AV.313 Premadi

Apesar das figuras wanda terem origem nas cortes das regiões referidas, a popularidade de determinadas histórias, de figuras, e dos dalang conduzem à partilha de elementos entre estilos regionais e surgem wanda noutras zonas de Java. A produção destas marionetas para a mesma personagem,

num mesmo conjunto de marionetista tem também o objetivo de variação estética, dinamizando a imagem da personagem que apresenta diferentes decorações, embora a tipologia dos elementos de identificação (face, corpo e tipo de adornos) sejam os mesmos (Figura 3.33).

Figura 3.33. Variações wanda de Arjuna observadas no subconjunto de Surakarta



Figura 3.33.1. Wanda comum
Surakarta. MNE: AV. 146 Arjuna



Figura 3.33.2. Wanda comum
Surakarta. MNE: AV. 223 Arjuna



Figura 3.33.3. Wanda comum
Surakarta. MNE: AV.234 Arjuna

Esta repetição serve também o propósito de atribuir nomes diferentes à mesma personagem conforme o lakon que vai ser apresentado. Por exemplo, se a figura feminina Sumbadra (esposa de Arjuna) é identificada como Wara Ireng, deverá ser utilizada em episódios anteriores ao momento do seu casamento (Figura 3.34.2).

Figura 3.34. Variações wanda de Sumbadra observadas no subconjunto de Surakarta



Figura 3.34.1. Wanda comum.

Surakarta. MNE: AV. 242 Sumbadra, uma das esposas de Arjuna.



Figura 3.34.2. Wanda em jovem.

Surakarta. MNE: AV.087 Wara Ireng (lacuna no toucado).

Ou seja, a repetição de marionetas para a mesma personagem, com morfologia e decoração mais ou menos idênticas é possível em conjuntos produzidos em contexto de elevados recursos económicos, com vista à especialização de lakon e à sua dinamização visual.

Não sabemos ao certo a história da formação dos subconjuntos do MNE e com a informação obtida pelo coletor, podemos apenas concluir que a aquisição em cada região foi realizada a um só proprietário, que poderá ter reunido marionetas de vários dalang ou apenas de um. Até ao momento, a indicação das repetições de marionetas na coleção de Java do MNE não nos ajuda na obtenção dessas respostas, mas permite-nos perceber que a provável origem de produção destas figuras tenha sido em contexto de corte ou de um (ou mais) dalang com elevados recursos.

Reunir as imagens das marionetas de forma a ser possível uma comparação sistemática entre as figuras wanda, permite uma familiarização com as *nuanças* que enriquecem o historial das personagens. E permite justificar as repetições de marionetas morfologicamente semelhantes, reduzindo o grau de homogeneidade que dificulta a sua diferenciação.

Figura 3.35. Variações wanda de Bima observadas no subconjunto de Cirebon



Figura 3.35.1. Wanda de Bima evidenciando força física.

Cirebon. MNE: AV. 374 Bilawa

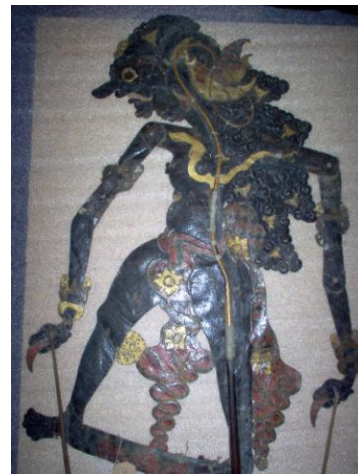


Figura 3.35.2. Wanda de Bima evidenciando força física e cabelo solto, sinal de juventude.

Cirebon. MNE: AV. 362 Bilawa

Figura 3.36. Variações wanda de Bima observadas no subconjunto de Surakarta



Figura 3.36.1. Wanda comum.

Surakarta. MNE: AV.155 Bima



Figura 3.36.2. Wanda de Bima para episódios relacionados com a batalha Bharatayudda.

Surakarta. MNE: AV. 165 Werkudara

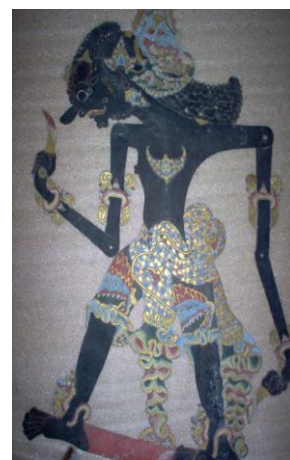


Figura 3.36.3. Wanda de Bima em jovem.

Surakarta. MNE: AV.085 Bratasena

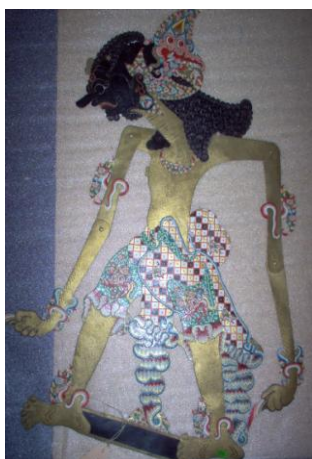


Figura 3.36.3. Wanda de Bima em jovem.

Surakarta. MNE: AV.080 Bratasena



Figura 3.36.4. Wanda de Bima em jovem.

Surakarta. MNE: AV.156 Bratasena



Figura 3.36.5. Wanda de Bima quando rei.

Surakarta. MNE: AV.113 Tuguwasesa

Figura 3.37. Variações wanda de Kresna observadas no subconjunto de Cirebon

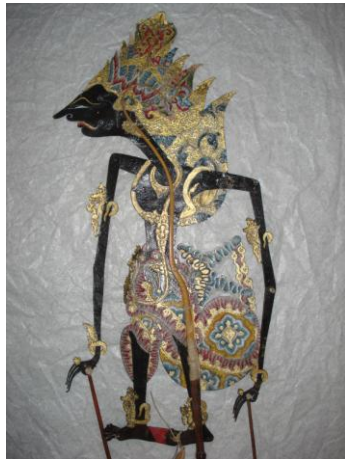


Figura 3.37.1. Wanda comum.
Cirebon. MNE: AV.345 Prabu (rei ou senhor) Kresna



Figura 3.37.2. Wanda em jovem.
Cirebon. MNE: AV.308 Narayana

Figura 3.38. Variações wanda de Karna observadas no subconjunto de Cirebon



Figura 3.38.1. Wanda comum.
Cirebon. MNE: AV. 392 Karna

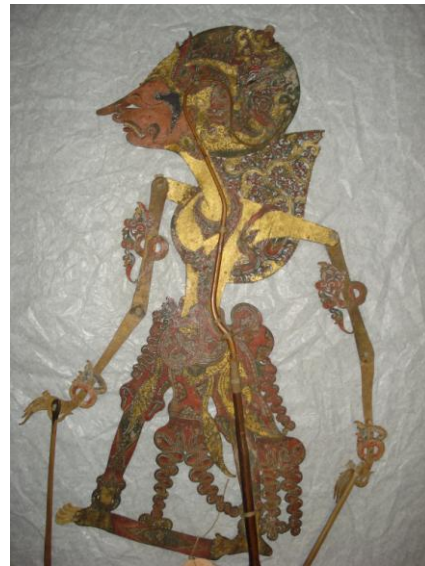


Figura 3.38.2. Wanda em movimento para batalha
com Arjuna na história Karna Tandhing.
Cirebon. MNE: AV. 349 Karna Tandhing

Figura 3.39. Variações wanda de Karna observadas no subconjunto de Surakarta



Figura 3.39.1. Wanda comum, com toucado topong.

Surakarta. MNE: AV.200 Karna.



Figura 3.39.2. Wanda de Karna em jovem, com face branca e toucado em arco. Este toucado é comum nos heróis Pandawa e alguns dos seus aliados. Como meio-irmão Pandawa, Karna apresenta este penteado até se tornar ministro de Duryodana, inimigo dos Pandawa.

Surakarta. MNE: AV. 099 Suryatmaja

Figura 3.40. Variações wanda de Kumbakarna observadas no subconjunto de Cirebon



Figura 3.40.1. Wanda comum

Cirebon. MNE: AV. 451 Kumbakarna.



Figura 3.40.2. Wanda criativo para representação de cena de batalha entre este gigante e o exército de macacos de Rama (Ramayana).

Cirebon. MNE: AV. 365 Kumbakarna

Figura 3.41. Variações wanda de Baladewa observadas no subconjunto de Surakarta

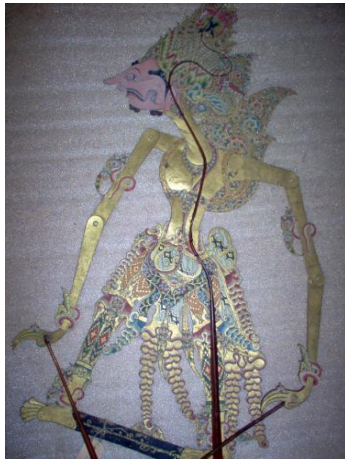


Figura 3.41.1. Wanda comum
Surakarta. MNE: AV.140 Baladewa

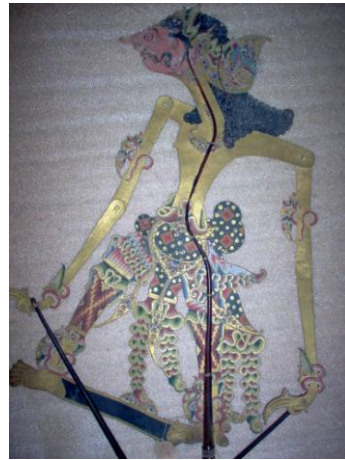


Figura 3.41.2. Wanda em jovem
Surakarta. MNE: AV.177 Kakrasana

Figura 3.42. Variações wanda de Petruk observadas no subconjunto de Surakarta

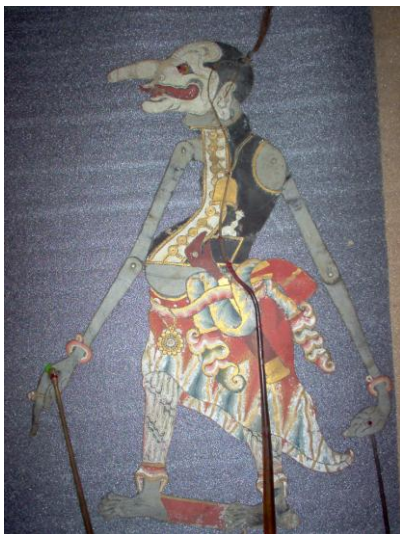


Figura 3.42.1. Wanda comum.
Surakarta. MNE: AV.112 Petruk



Figura 3.42.2. Wanda com corpo em
preto e face em dourado.
Surakarta. MNE: AV.117 Petruk

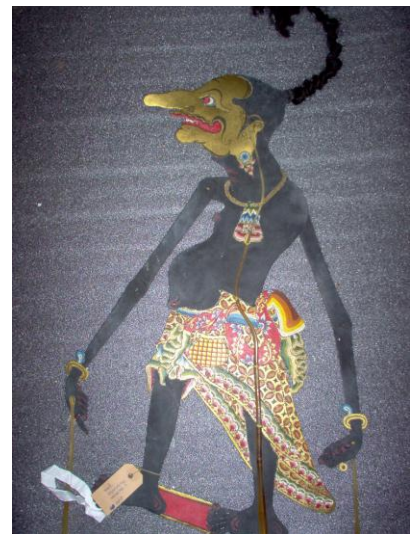


Figura 3.42.3. Outra variante de wanda
com corpo em preto e face em dourado.
Surakarta. MNE: AV.120 Petruk

Figura 3.43. Variações wanda de Gareng observadas no subconjunto de Surakarta



Figura 3.43.1. Wanda comum.

Surakarta. MNE: AV.118 Gareng



Figura 3.43.2. Wanda com corpo a preto e face em dourado, provavelmente para ser usado em conjunto com Petruk da figura 3.42.3.

Surakarta. MNE: AV.121 Gareng

3.5. Considerações finais sobre os quatro critérios de identificação

Os critérios propostos foram construídos a partir de dois momentos de trabalho. Um primeiro, anterior ao período de observação e descrição das marionetas e um segundo momento, que corresponde a essa etapa. Como referido no capítulo 1 sobre a metodologia, a documentação de registo de 1974 e a bibliografia sugeriram-nos *a priori*, algumas pistas a confrontar na coleção do MNE:

- Estilos regionais;
- Modelos de recortes para figuras de wayang kulit;
- Tipologias de marionetas e categorias de personagem;
- Tipologias de inclinações de cabeça e distância de pés;
- Pesquisa dos nomes das personagens e seus repertórios;

O estudo destas pistas e a sua aplicação no processo de descrição, observação e comparação das várias marionetas, permitiu reunir numa base de dados de trabalho os vários níveis de informação que íamos obtendo, com vista a uma posterior sistematização e análise. A partir destas, foi possível verificar quais os contornos particulares que os pontos pesquisados tomavam nas figuras do MNE e encontrar elementos comuns e variáveis, quer entre os três subconjuntos, quer entre figuras do mesmo subconjunto.

Um regresso à bibliografia, já com as descrições das figuras e suas fotografias de trabalho, possibilitou um nível mais profundo de verificação das identidades das personagens e seus repertórios. Foi a

partir desse momento de trabalho que pudemos verificar de que forma as escalas de personagens individualizadas e de personagens gerais se podiam aplicar nas marionetas estudadas, bem como a importância das relações familiares, das genealogias e dos enredos. Este processo deu origem ao terceiro e quarto critério.

A pesquisa e verificação das identidades das personagens individualizadas revelaram o seu enquadramento como marionetas de wayang purwa. No entanto, futuras pesquisas poderão indicar identificações pontuais de outros repertórios, por exemplo nas figuras de animais. O elevado número de objetos condicionou algumas opções metodológicas, nomeadamente na análise de detalhes nos recortes, como é o caso de adornos de peito, brincos e pulseiras. Estes permitem descodificar pormenores do papel dessas personagens nas histórias, traduzindo um nível de profundidade de reconhecimento que não nos foi possível alcançar.

O método de identificação proposto foi construído com base em pesquisa bibliográfica e em confronto com uma determinada coleção. O contexto de normatização da produção de marionetas e de teatralização do wayang kulit, bem como a inovação de estilos, recortes, repertórios e personagens possibilita a verificação de continuidades e variações entre o conjunto de objetos do MNE e outras coleções. O principal objetivo da metodologia apresentada e da aplicação dos seus critérios é justificar uma diferenciação que existe entre figuras morfologicamente semelhantes e contribuir para o conhecimento de alguns dos múltiplos significados que estas contêm.

Conclusão

O estudo da coleção das marionetas de wayang kulit de Java recolhidas na década de 1970 por Victor Bandeira resultou numa aproximação ao universo do wayang kulit e na necessidade de encontrar elementos que possibilitassem contornar ou ultrapassar os riscos que os objetos musealizados eventualmente correm quando afastados e retirados do seu contexto de utilização: a fixação de leituras e/ou a escassez de informação.

Longe do contexto de recolha restava-nos olhar as figuras e iniciar um processo de reconhecimento, com base em elementos articulados com bibliografia especializada, a partir da qual fomos encontrando pistas de pesquisa. Neste ponto destacamos a investigação de Sofia Campos Lopes (2006) sobre as marionetas de Bali do MNE, que problematiza determinadas características, contribuindo para uma leitura informada sobre o wayang kulit, das quais enunciamos: o papel do marionetista; a dinâmica entre factores comuns e variáveis que confluem na prática deste teatro e por último o recurso ao termo *performance* e sua problematização.

Neste processo de descoberta, sistematização e análise dos dados verificamos na bibliografia a tendência de uma definição normativa do wayang kulit, resultado de uma dinâmica entre a ação do discurso colonial holandês e as cortes javanesas que se institucionalizaram como centros de produção e difusão de práticas performativas e artísticas. Neste contexto o wayang kulit purwa ganhou um reconhecimento e estatuto destacado que ecoou na produção de figuras deste repertório e consequentemente na constituição de coleções em museus. A aquisição do conjunto de marionetas do MNE é consequência dessa popularidade.

Uma vez chegados ao museu, os objetos passam da mão do seu coletor ou colecionador e passam a ser manuseados de acordo com determinadas regras e olhados segundo normas de inventário, dependentes do grau e do tipo de conhecimento existente sobre eles. O que torna então um conjunto de objetos uma coleção? Apenas a sua operacionalidade prática enquanto conceito que possibilita à instituição criar uma linguagem, a partir da qual é possível um entendimento partilhado entre objetos, museu e público. Aplicar o termo coleção a um conjunto de objetos implica automaticamente uma definição da situação histórica e também espacial daquelas peças e à criação de conhecimento sobre elas. Esta investigação insere-se neste exercício de produção de conhecimento sobre objetos, agora cingidos a um espaço e tempo controlado.

O exercício a que nos propusemos teve como ponto de partida a materialidade que estava ao nosso alcance: a documentação de registo realizada em 1974 e as próprias marionetas. A observação das suas imagens e a necessidade de as diferenciar conduziu o nosso olhar para a procura de um vocabulário que traduzisse em significado, a diversidade que gradualmente surgia. O confronto entre esse vocabulário pesquisado na bibliografia e a familiarização com a variação imagética das marionetas do MNE permitiu a construção de quatro critérios de identificação que, por um lado revelam a repetição de elementos, mas também o potencial da sua variabilidade e inovação.

Outro lado da pesquisa desta coleção revela-nos ângulos de desconhecimento sobre o contexto de aquisição dos três subconjuntos do MNE, que poderiam ser reveladores da elaborada dinâmica entre o marionetista e as personagens. Apesar das pistas que foi possível desenvolver, não pudemos preencher muitas lacunas resultantes da ausência de informação sobre a origem da constituição de cada recolha, como por exemplo se as figuras funcionaram como conjuntos de marionetistas em *performances* ou se foram adquiridos por partes pelos anteriores proprietários, e outras questões que derivam destas incertezas.

Julgamos contudo, ter dado um contributo para uma aproximação documentada sobre as marionetas de wayang kulit de Java do MNE, procurando ultrapassar, com recurso a uma metodologia, alguns obstáculos que surgiam ao estudo desta coleção, dadas as particularidades da sua recolha e do seu historial.

Glossário

Alus: Tipo de aparência física de carácter refinado ou elegante.

Arjuna Sasrabau: Personagem protagonista de rei e encarnação do deus Wisnu no ciclo Arjuna Sasrabau.

Bersih desa: Cerimónia para protecção das colheitas agrícolas.

Betawi: Região onde se localiza a cidade capital Jakarta, na ilha de Java.

Bharatayudda: Grande batalha entre os heróis Pandawa e Korawa no repertório Mahabharata.

Blencong: Lâmpada de óleo de coco.

Cakil: Ogre que personifica tudo o que o modelo ideal de beleza javanês rejeita.

Cempala: Instrumento de madeira usado pelo marionetista.

Cirebon: Cidade e nome de região na costa norte de Java, também denominada como Pasisir.

Dasamuka: Demónio Rawana numa vida anterior.

Debog: Armação do ecrã, feita de troncos de bananeira. Também denominado Gedebog.

Dempok: Nariz largo e arredondado.

Dewi Sri: Deusa local, animística, do arroz e fertilidade.

Djedjer: Cenas gerais de audiência ou apresentação num palácio, onde são indicados o reino, seu rei e corte.

Djedjer pandita: Cena na eremida, com personagem de sacerdote eremita. Também designada por djedjer pertapan, cena da meditação.

Gabahan: Olhos alus, em forma de amêndoa com uma pequena pupila.

Gagah: Marionetas com características kasar e altura grande. Inclinação de cabeça baixa e em frente.

Gara-gara: Cenas que abrem a segunda parte da *performance* e narram distúrbios verificados na terra, geralmente com as personagens cómicas panakawan (criados).

Gelung keling: Toucado que junta o cabelo num coque.

Gusen: Boca com gengivas expostas, para figuras com face kasar.

Jadajana: Primeiro rei semi-lendário de Java e descendente dos Pandawa.

Jakarta: Cidade capital da República da Indonésia. Situada na ilha de Java.

Kasar: Tipo de aparência física de carácter rude ou com características agressivas.

Kawi: Língua antiga javanesa.

Kayu: Marioneta que representa a árvore de vida ou montanha, Gunung. Também denominada de kajon.

Kedelen: Tipo de personagens com características alus moderadas; o mesmo nome é referido para olhos largos e ovais; geralmente são personagens de reis ou nobres que têm um temperamento vigoroso, corajoso e um pouco agressivo.

Kedu: Região centro da ilha de Java.

Kelir: Ecrã para *performance* de wayang kulit.

Keprak: Cinco pratos de metal suspensos tocados pelo dalang, também designados por ketjrek.

Kotak: Caixa de madeira para guardar marionetas de wayang kulit.

Lakon: Episódio ou peça.

Lakon Carangan: Variações de histórias a partir do repertório clássico.

Lakon Pakem: História considerada tradicional ou clássica.

Lanjapan: Inclinação da cabeça e corpo para a frente.

Longok: Leve inclinação da cabeça e corpo em agitação.

Luruh: Tamanho pequeno e elegante de marionetas. Inclinação da cabeça para baixo e posição dos pés juntos.

Mahabharata: Conjunto de narrativas de origem hindu, que relatam histórias ao longo de doze gerações Pandawa e Korawa.

Mapeg Tamba: Cerimónia religiosa para bênção da comunidade.

Mbangir: Nariz alus, fino e em bico.

Palemahan: Superfície entre os pés da figura de wayang kulit.

Panakawan: Personagens de criados, geralmente cómicas.

Patet: Secção da *performance* ou tom da música.

Patet manjura: Parte da *performance* que dura das três da manhã até ao amanhecer (pelas seis da manhã). Terceira Parte.

Patet nem: Parte da *performance* de wayang kulit que dura das nove da noite à meia-noite. Primeira Parte.

Patet sanga: Parte da *performance* que dura da meia-noite até às três da manhã. Segunda Parte

Penath: Técnica de perfuração e recorte da figura para marioneta de wayang kulit.

Pesinden: Mulheres cantoras de wayang kulit.

Pideksa: Tamanho médio de corpo na marioneta.

Praba: Adorno de costas, em forma de bico.

Prampogan: Marioneta de soldados em exército.

Ramayana: Conjunto de narrativas de origem hindu, que relatam a vida do herói mitológico Rama.

Raseksa: Personagens no extremo das características kasar, geralmente identificadas por demónios ou ogres.

Sabrangan: Personagens novas no wayang kulit que não surgem nas narrativas clássicas de corte. Também designam personagens estrangeiras ao reino protagonista na história.

Selendang: Lenço sobre os ombros.

Srambahan: Marionetas utilizadas para diferentes personagens, dentro de uma tipologia morfológica.

Supit urang: Toucado que junta o cabelo em forma de arco sobre a cabeça

Surakarta: Cidade e nome da região, e antiga corte, na zona centro este de Java. Também denominada como Solo.

Telengan: Designação de uma variante de olhos redondos.

Wahyu: Bênção divina sobre um herói. Pode ser uma arma ou um talento

Wanda: Variação de estado emocional e estilístico de uma personagem.

Wayang beber: Teatro com figuras pintadas em rolos.

Wayang golek: Teatro com figuras em três dimensões talhadas em madeira e vestidas com tecidos costurados.

Wayang klitik: Teatro com figuras em duas dimensões talhadas em madeira, semelhantes a wayang kulit.

Wayang kulit: Teatro com figuras cinzeladas em pele bovina, ou outros materiais, formando marionetas de duas dimensões, para projeção de sombra.

Wayang kulit purwa: Repertório de teatro wayang kulit que reúne três ciclos narrativos, Arjuna Sasrabau, Ramayana e Mahabharata.

Wayang orang: Termo em língua Bahasa Indonesia para teatro representado por atores humanos.

Wayang panca sila: Wayang dos “cinco princípios”. Remete para uma tentativa de modernizar o conteúdo do wayang kulit, no qual os cinco Pandawa aparecem como os cinco princípios Panca Sila, crença em deus; nacionalismo; humanidade; democracia e justiça social.

Wayang Ruwat: Performance de wayang kulit com finalidade exorcista, na qual se teatraliza o “Nascimento de Kala”. Também designado Ruwatan.

Wayang suluh: Wayang kulit criado durante a guerra pela independência com a Holanda.

Wayang tópeng: Teatro representado por atores dançarianos, com máscaras.

Wayang wong: Teatro representado por atores humanos.

Wisnu: Deus antepassado dos Pandawa e Vishnu em sânscrito.

Yogyakarta: Cidade e nome de região e antiga corte, próxima a Surakarta.

Bibliografia

- Angst, Walter, (2007), *Wayang Indonesia*. Konstanz: Stadler Verlagsgesellschaft.
- Bell, Jonh, (1983), "Puppets, Masks and Performing Objects at the End of the Century", *The Drama Review*, 47, (1/4), pp.15.
- Bellwood, Peter S., (1985), *Prehistory of the Indo-Malaysian Archipelago*, Sydney: Academic Press Australia.
- Brandon, James, (1967), *Theatre in Southeast Asia*, Harvard: Harvard University Press.
- Brandon, James e Pandam Guritno, (1993), 1970, *On thrones of gold: three javanese shadow plays*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Brito, Joaquim Pais de, (2006), "Patrimónios e Identidades, A difícil construção do presente", em Elsa Peralta e Marta Anico (orgs.), *Patrimónios e Identidadee. Ficções Contemporâneas*, Oeiras: Celta.
- Centro Nacional de Cultura, (2002), *Indonésia* (Vol. 1), Lisboa: Centro Nacional de Cultura.
- Davies, Charlotte Aull, (1999), *Reflexive Ethnography: A Guide to Researching Selves and Others*, London: Routledge.
- Djajasoebata, Alit, (1999), *Shadow theatre in Java - The puppets, performance and repertoire*, Amsterdam: The Pepin Press.
- Durrans, Brian, (1990), "The future of the other: changing cultures on display in ethnographic museums", em Robert Lumley (ed.), *The museum time machine*, New York: Routledge.
- Ness, Edward C. Van e Shita Prawirohardjo, (1984), *Javanese Wayang kulit. An Introduction*, Oxford: Oxford University Press.
- Geertz, Clifford, (1976), 1960, *The Religion of Java*, Chicago e London: The University of Chicago Press.
- Geertz, Clifford, (1980), *Negara, the theatre state in nineteenth-century Bali*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Geertz, Clifford, (1993), 1973, *The interpretation of cultures*, London: Fontana Press.
- Gennep, Arnold Van, (1981), 1909, *Les rites de passage : études systématique des rites*, Paris: Éditions A. J. Picard.
- Goff, Jacques Le, (1984), "Documento/monumento", em Ruggiero Romano (Ed.), *Enciclopédia Einaudi - Vol. I Memória – História*, Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Hammersley, Martyn e Paul Atkinson, (1995), 1983, *Ethnography: Principles in Practice*, London: Routledge.
- Hatley, Barbara, (1971), "Wayang and ludruk: polarities in Java", *The Drama Review*, 15 (1), pp. 88 - 101.
- Henare, Amiria, Martin Holbraad e Sari Wastell, (2007), *Thinking through things - Theorising artefacts ethnographically*, London and New York: Routledge.

- Hobart, Angela, (1987), *Dancing Shadows of Bali*, London: Routledge & Kegan.
- Holt, Claire, (1967), *Art in Indonesia: Continuities and Change*, Ithaca e New York: Cornell University Press.
- Hooykaas, C., (1973), *Religion in Bali*, Leiden: E. J. Brill.
- Ingold, Tom, (2010), "Drawing together, Materials, Gestures, Lines", em Ton Otto e Nils Bubandt (orgs.), *Experiments in Holism*, s.l., Blackwell Publishing Ltd.
- Kats, J., (1923), *Het Javaanse Tooneel: I. Wajang Poerwa*, s.l., Weltfrieden: Commissie voor de Volkslectuur.
- Keeler, Ward, (1987), *Javanese Shadow Plays, Javanese Selves*, Princeton: Princeton University Press.
- Keeler, Ward, (1992), "Release from Kala's Grip: Ritual Uses os Shadow Plays in Java and Bali" em *Indonesia*, s.l., s.n. pp. 1-26.
- Kopytoff, Pomian, (1986), "The cultural biography of things: commoditization as process", em A. Appadurai (Ed.), *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Langdon, E. J., (1999), "A fixação da narrativa: do mito para a poética de literatura oral", em *Horizontes Antropológicos*, 12, ano 5, Dezembro, Números temáticos: Cultura Oral e Narrativas, s.l., Porto Alegre.
- Lombard, Denys, (1990), *Le carrefour javanais Vol. L'héritage des royaumes concentriques*, Paris: Éditions de L'École des Hautes Études en Sciences Sociales.
- Lopes, Sofia Campos, (2006), *Proposta para o Estudo de uma Coleção de Marionetas do Wayang Kulit Balinês*, Dissertação de Mestrado em Antropologia – Patrimónios e Identidades, Lisboa: ISCTE.
- Lumley, Robert, (1990), "Introduction". em Robert Lumley (Ed.), *The museum time machine*, New York: Routledge.
- Mangkunagoro VII of Surakarta, (1957), 1933, *On the Wayang Kulit (Purwa) and its Symbolic and Mystical Elements*, New York: Southeast Asia Program, Cornell University.
- Mason, Peter, (1998), *Infelicities - Representations of the exotic*, Baltimore e London: The John Hopkins University Press.
- Mcphee, Colin, (1970), "The balinese wayang kulit and its music", em Jane Belo (Ed.), *Traditional Balinese Culture*, Columbia: Columbia University Press.
- Miller, Daniel, (1994), "Artefacts and the meaning os things", em Tim Ingold (Ed.), *Companion Encyclopedia of Anthropology*, London: Routledge.
- Pearce, Susan M., (1992), *Museums objects and collections. A cultural study*, Leicester e London: Leicester University Press.
- Pomian, Krzysztof, (1984), "Coleção", em Ruggiero Romano (Ed.), *Enciclopédia Einaudi - Vol. I Memória – História*, Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.

- Raposo, Paulo, (1994), *Ritual: uma expressão performativa da experiência social. Diálogos com os santos e com os mortos*, Provas de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica, Lisboa: ISCTE.
- Raposo, Paulo, (2002), *O papel das expressões performativas na contemporaneidade: identidade e cultura popular*, Tese de Doutoramento, Lisboa: ISCTE.
- Sajid, R. M., (1958), *Bauwarna Wajang*, Yodgyakarta: Pertjetakan Republik Indonesia.
- Schechner, Richard, (1993), *The future of ritual - Writings on culture and performance*, London e New York: Routledge.
- Schechner, Richard, (2006), 2002, *Performance Studies. An Introduction*, New York: Routledge.
- Scott-Kemball, Jeune, (1970), *Javanese shadow puppets*, London: The Trustees of the British Museum.
- Sears, Laurie J.,(1996), *Shadows of the Empire, Colonial Discourse and Javanese Tales*, Durham e London: Duke University Press.
- Singer, Milton, (1959), *Tratitional India: Structure and Change*, Philadelphia: American Folklore Society.
- Singer, Milton, (1972), *When a Great Tradition Modernizes*, New York: Praeger.
- Solomik, I. N., (1980), "Wayang Purwa puppets: the language of the silhouette", *Bijdragen tot de Taal - Land - en Volkenkunde*, 136, (4), 482-497.
- Spies, Walter e Beryl Zoete, (1973), 1932, *Dance and Drama in Bali*, Oxford: Oxford University Press.
- Sulardi, R. M., (1953), *Gambar Printjening Ringgit Purwa*, Jakarta: Balai Pustaka, Kementerian P. P. dan K.
- Taylor, Jean Gelman, (2003), *Indonesia Peoples and Histories*, New Haven e London: Yale University Press.
- Turner, Victor e E. M. Bruner, (1986), *Anthropology of Experience*, Chicago: University of Illinois Press.
- Turner, Victor, (1969), *The Ritual Process*, Chicago: Aldine Press.
- Turner, Victor, (1982), *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness at Play*, New York: Performing Arts Journal Press.
- Turner, Victor, (1987), *The Anthropology of Performance*, New York: PAJ Publications.
- Whitaker, Mark, (2002), "Reflexivity", em Alan Barnard e Jonathan Spencer (orgs.), *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*, London: Routledge.
- Zurbuchen, Mary Sabina, (1987), *The Language of Balinese Shadow Theater*, New Jersey: Princeton University Press.