



Instituto Politécnico de Viseu

Escola Superior de Educação de Viseu

Daniela de Jesus Cabral

Grito Silencioso

Instituto Politécnico de Viseu

Escola Superior de Educação de Viseu

Daniela de Jesus Cabral

Grito Silencioso
A questão da Mulher enquanto Objeto

Projeto de Mestrado

Mestrado em Arte, Design e Multimédia

Trabalho efectuado sob a orientação de
Professora Doutora Nídia Salomé Morais



Agradecimentos

Quero agradecer às minhas orientadora e coorientadora, Salomé Morais e Sofia Figueiredo respetivamente, pelo seu apoio ao longo de todo este projeto; bem como aos docentes José Pereira, Catarina Sousa e Nelson Gonçalves, por se terem manifestado sempre disponíveis para o caso de necessitar de ajuda ao longo do processo de trabalho.

Por fim mas não menos importante, deixo agradecimentos aos meus pais, sem os quais jamais teria conseguido levar a cabo este mestrado, e ao Paulo Vilas-Boas e a Daniela Fernandes por não me terem deixado desistir dele.

Resumo

Este projeto pretende estudar a questão da mulher enquanto objeto, desde a génese do conceito até à forma como este evoluiu posteriormente, dentro do âmbito artístico. Recorrendo à animação 3D, este projeto propõe apresentar um vídeo composto por uma animação subordinada à temática da objetificação da mulher, procurando sensibilizar o público para essa questão. Efetuou-se uma investigação teórica que permitiu definir o conceito da mulher enquanto objeto, bem como uma recolha de exemplos/referências artísticas relevantes para o projeto. Foi também explorada a questão da animação, mais especificamente o ramo da animação 3D, bem como a forma de animar do corpo humano, de modo a que fosse possível desenvolver este projeto com uma base sólida de conhecimento que acompanhasse o produto final que dele resultaria. Relativamente à componente prática do projeto, após a organização das cenas que compõem a história, segundo o *storyboard* previamente elaborado, procedeu-se à construção dos cenários, dos seus elementos e à sua animação num *software* 3D. Todo este processo resultou numa animação subordinada à questão da mulher objeto, posteriormente editada num *software* de pós-produção de vídeo. O vídeo está disponível *online*, procurando sensibilizar os visitantes para a questão da mulher objetificada e dos aspectos negativos associados a esse fenómeno.

Palavras-chave

Objetificação da Mulher, Animação Artística, Animação 3D

Abstract

This project aims to study the subject of Women as an object, from the genesis of the concept to the way it evolved after that, in an artistic view. Through 3D animation, this project proposes to present an animation video under the subject of Women's objectification, seeking the public's attention to the subject itself. A profound theoretical investigation was made in order to allowed to define de concept of Women as an object, such as a collection of exemples and artistic references relevant for the project. The animation subject, more specifically the 3D animation and the way the human body is animated on it, was also explored in order to build a solid base of knowledge that could attend the final product of this project. About the pratical component of the project, after the organization of the story's scenes, accoarding to the *storyboard* made previously, the scenarios and its elements were built and animated in a 3D *software*. From the whole process resulted an animation under the subject of woman as object, later edited in a video pos-production *software*. The video will be broadcasted online, in an attempt to sensitize the viewers for the subject of the woman as an object and the negative aspects that this phenomenon involves.

Keywords

Women's objectification, Artistic animation, 3D Animation

Índice

Capítulo 1 :: Introdução	8
1.1 Contexto.....	8
1.2 Problemática de investigação	9
1.3 Finalidades e objetivos do estudo	11
1.4 Estrutura do documento	11
Capítulo 2 :: Enquadramento Teórico	13
2.1. Conceito de mulher objeto	13
2.2. Referências artísticas.....	25
2.2.1. Cindy Sherman	25
2.2.2. Barbara Kruger.....	33
2.2.3. Janice Gobey	39
2.2.4. Sarah Lucas.....	43
2.2.5. Shirin Neshat	47
2.2.6. Jenny Holzer	53
2.3. O Estranho e o Familiar no Corpo Humano	59
2.4. Animação 3D: uma forma de Arte	62
2.4.1. Animação 3D: o corpo humano	70
Capítulo 3 :: Metodologia de Investigação.....	79
3.1. Opções Metodológicas	79
3.2. Plano de Ação	80
3.3. Implementação prática	83
3.3.1. Processo de produção da animação	83
3.3.1.2. Grito Silencioso - A História	83
3.3.1.3. Construção dos cenários e personagem	85
3.3.1.4. Processo de animação.....	91
3.3.1.5. Compilação da animação	93
3.3.2 Produção do Vídeo	94
Capítulo 4 :: Conclusão	98
4.1. Principais conclusões.....	98
4.2. Limitações e melhorias futuras	99
Referências Bibliográficas	102
Anexos	108
Anexo 1. <i>Storyboard</i>	108
Anexo 2. Texturas	113

Textura das paredes e tecto	113
Textura do chão.....	115
Textura do rodapé	116
Anexo 3. O coração	117

Índice de Imagens

Figura 1 - Untitled Film Stills #6, Cindy Sherman	27
Figura 2 - Untitled #93, Cindy Sherman	28
Figura 3 - Untitled #255, Cindy Sherman	30
Figura 4 - Untitled # 216, Cindy Sherman	32
Figura 5 - Fotografia de uma instalação de Barbara Kruger	34
Figura 6 - <i>Untitled (Your Body is a Battleground)</i> de Barbara Kruger	35
Figura 7 - <i>Untitled (Your gaze hits the side of my face)</i> , Barbara Kruger.....	36
Figura 8 - <i>Untitled (You construct intricate rituals which allow you to touch the skin of other men)</i> , Barbara Kruger	37
Figura 9 - <i>Untitled (I shop therefore I am)</i> , Barbara Kruger	37
Figura 10 - Exhibit, Galeria de Mary Boone, Barbara Kruger.....	38
Figura 11 - Voyeur, de Janice Gobey	40
Figura 12 - <i>Splitting</i> , de Janice Gobey	41
Figura 13 - <i>Ritual</i> , de Janice Gobey	42
Figura 14 - Vista da exposição de Janice Gobey	42
Figura 15 - <i>Eating a Banana</i> , de Sarah Lucas	44
Figura 16 - <i>Summer</i> , de Sarah Lucas	44
Figura 17 - <i>Self Portrait with Skull</i> , de Sarah Lucas.....	45
Figura 18 - <i>Human Toilet Revisited</i> , de Sarah Lucas	46
Figura 19 - <i>Woman of Allah</i> , de Shirin Neshat.....	48
Figura 20 - <i>Turbulent</i> , de Shirin Neshat	49
Figura 21 - <i>Rapture</i> de Shirin Neshat	50
Figura 22 - <i>Passage</i> , de Shirin Neshat	51
Figura 23 - <i>Zarin</i> , de Shirin Neshat.....	52
Figura 24 - <i>Woman without Men</i> , de Shirin Neshat	53
Figura 25 - Instalação com LEDs de Jenny Holzer	54
Figura 26 - <i>Truism</i> de Jenny Holzer.....	55
Figura 27 - <i>Laments</i> de Jenny Holzer	56
Figura 28 - <i>Lustmord</i> de Jenny Holzer	57
Figura 29 - <i>Lustmord table</i> de Jenny Holzer.....	58
Figura 30 - “Uncanny Valley” (1970) Masahiro Mori.....	61
Figura 31. <i>Who Framed Roger Rabbit</i> (1988) da Disney.....	66
Figura 32 - <i>Toy Story</i> (1995) da Disney	67
Figura 33 - <i>Dinosaur</i> (2000) da Disney	67
Figura 34 - <i>Mirage</i> (2006), Youngwoong Jang.....	68

Figura 35 - Modelos humanos no formato MPEG-4 (BDP)	73
Figura 36 - Modelação por superfícies poligonais.....	74
Figura 37 - Modelação por NURBs	74
Figura 38 - Modelação por subdivisão de faces	75
Figura 39 - Modelação com Digitalizadores Tridimensionais	76
Figura 40 - Modelação por Fotogrametria	77
Figura 41 - Esquema Metodológico	82
Figura 42 - Sala modelada em 3D	85
Figura 43 - Sala Modelada em 3D com texturas incorporadas.....	86
Figura 44 - Pormenor do Painel de materiais do Blender, relativo ao espelho	87
Figura 45 - Modelo feminino criado no <i>software</i> MakeHuman	88
Figura 46 - Modelo feminino exportado do MakeHuman para o Blender	88
Figura 47 - Textura original (à esquerda) e textura modificada (à direita) do MakeHuman	89
Figura 48 - Cenário modelado em 3D com imagem inserida num plano.....	90
Figura 49 - Sistema de animação em Blender com keyframes associadas ao esqueleto	92
Figura 50 - Pormenor do painel do Blender para configurar animação do tipo <i>Wave</i>	92
Figura 51 - Editor de vídeo do Blender	93
Figura 52 - Vídeos Animação compilados no Adobe After Effects CS6	94
Figura 53 - Animação da introdução em Blender (esquerda) e em Adobe After Effects CS6 (direita)	95
Figura 54 - Recurso à Ferramenta de texto na animação.....	96

CAPÍTULO 1 :: INTRODUÇÃO

O primeiro capítulo deste documento faz uma contextualização geral do projeto, apresentando a problemática de investigação que lhe é inerente, assim com as suas finalidades e objectivos de estudo. Este capítulo inclui ainda uma breve descrição da estrutura do documento.

1.1 Contexto

O conteúdo deste documento, no âmbito respeitante ao Mestrado em Arte, Design e Multimédia, da Escola Superior de Educação de Viseu, centra-se no desenvolvimento de um projeto, que consiste na produção de uma animação em 3D, subordinada ao tema da mulher enquanto objeto.

Este documento descreve o percurso deste projeto, desde a questão de investigação, revisão de literatura e recolha de exemplos, passando pela arquitetura do projeto e desenvolvimento do produto final, resultante de todo este processo de trabalho.

Movido pelo interesse pessoal pela área de animação 3D, este projeto pretende, através de um estudo aprofundado que conceda uma boa fundamentação teórica e a aquisição de competências no uso de determinadas ferramentas técnicas, criar uma animação tridimensional que aborde a questão da mulher objetificada.

Mais do que o trabalho desenvolvido na área de animação 3D, este projeto possui uma componente teórica de investigação direcionada para a génese artística e características da imagem da mulher enquanto objeto e do nível de consciência artística e social relativamente a esse fenómeno.

1.2 Problemática de investigação

É comum identificar na área das Artes vários traços provenientes de outras áreas de conhecimento. De facto, têm surgido novos meios técnicos graças ao desenvolvimento tecnológico e, por conseguinte, também novas técnicas têm vindo a ser introduzidas no âmbito do domínio artístico. Neste contexto, a área da multimédia abre todo um novo conjunto de possibilidades e permite progressivamente abrir horizontes à criação de obras de arte de natureza diversa.

Neste contexto a animação, que embora não seja de todo uma novidade no ramo artístico, tem vindo a ser objeto de estudo e conceptualização para o estabelecimento de uma posição cada vez mais forte e definida enquanto forma de Arte. Wells (2002, p.30) reforça esta questão ao afirmar que a “Animação, através da sua história, teve necessariamente de abraçar características distintas do seu próprio vocabulário para se poder definir melhor a si mesma como forma de arte no seu próprio direito”.

A animação é quase uma realidade omnipresente, ou como explica Wells (2002, p.1), “Animação como arte, como aproximação, como estética e como aplicação informa muitos aspetos da cultura visual, das longas-metragens aos programas de comédia de horário nobre, da televisão aos *web cartoons*, para exibir funções num alcance das novas tecnologias de comunicação”.

A animação 3D, inserida no domínio do conceito geral de animação, apresenta imensas potencialidades (e não apenas artísticas) tornando-se uma verdadeira ferramenta cultural.

Kangong (2010, p.55) considera que “Desde que a tradição oral de contar histórias foi largamente substituída pela televisão e outros media audiovisuais, a animação 3D aparenta ser a ferramenta ideal para a tarefa”, salientando assim a capacidade de transmissão cultural que a animação oferece.

Spry (2002, p.2) refere que é impossível colocar o desenvolvimento social e a Arte em duas cronologias e correlacioná-las/compará-las diretamente, no entanto a autora explica que “uma discussão sobre os efeitos do clima social sobre a arte e vice-versa dificilmente seria submetido como tópico para o próximo debate social apesar da relação fundamental entre eles (...)”.

Ainda relativamente à relação entre a Arte e a sociedade, Fiedler (2007, p.1) afirma que “as representações artísticas retratam questões religiosas, raciais, de género, políticas, de classe e outras perspetivas continuam a servir de documentos históricos únicos para ajudar as pessoas a melhor compreender e ver o mundo através dos olhos dos artistas”.

A Arte é, portanto, algo importante na sociedade, sendo capaz de manipular até a forma como os indivíduos se veem uns aos outros, pela sua capacidade de transmitir ideias ou opiniões subjetivas, fazendo-as chegar de uma forma mais ou menos figurativa ao público-alvo, ou como referem Seixas et al. (2010, p.3), “Os movimentos sociais servem-se das artes como arma de luta das suas convicções políticas para efetuar mudanças na sociedade, abrindo-se como reflexão sobre a própria sociedade e as suas implicações”.

A mulher enquanto objeto é também um fenómeno artístico, pela forma como a Arte contribuiu para que a mulher, ao ser retratada em múltiplas obras de arte de forma objetificante, fosse encarada como um objeto e não como o ser humano.

Neste âmbito torna-se relevante investigar sobre a génese deste fenómeno de objetificação, desenvolver conhecimentos que permitam identificar e caracterizar esse fenómeno por forma a poder descrevê-lo e criar consciencialização relativamente ao mesmo, alertando a comunidade para as consequências negativas e o impacto social que este fenómeno pode causar, podendo colocar mesmo em risco a condição da mulher como ser humano.

Junta-se a todo este estudo conceptual, a investigação relativamente ao meio através do qual se procurará transmitir toda esta informação, nomeadamente a animação em 3D, para que se possam explorar o melhor possível as capacidades que esta forma de animação tridimensional nos oferece em termos artísticos.

Após esta reflexão, está assim definida a inquietação científica e artística que move este projeto e que nos leva a colocar a seguinte questão de investigação: “*De que forma a mulher foi sendo objetificada ao longo dos tempos e como consciencializar a sociedade desse fenómeno?*”.

1.3 Finalidades e objetivos do estudo

De forma a poder dar uma resposta à questão de investigação anteriormente referida, este projeto desenvolve-se com vista aos seguintes objetivos:

- Identificar, caracterizar e descrever o fenómeno da mulher enquanto objeto;
- Reconhecer artistas cujas obras se insiram nesta temática da mulher objeto e identificar características desse fenómeno nessas obras;
- Investigar formas de envolver o público-alvo na mensagem que se pretende transmitir com a obra de arte;
- Dar relevância à animação 3D enquanto forma de Arte;
- Produzir uma animação 3D subordinada à temática da mulher objeto.
- Consciencializar a sociedade dos aspetos negativos associados a objetificação da mulher.

1.4 Estrutura do documento

Este documento encontra-se dividido num total de quatro capítulos principais. O primeiro capítulo corresponde à introdução, onde se realiza a contextualização do projeto, apresenta-se a questão de investigação e os seus objetivos; por último, relembra-se a estrutura do documento, através de uma breve explicação do conteúdo correspondente a cada parte que o compõem.

O segundo capítulo é dedicado ao enquadramento teórico do projeto, onde se apresenta o conceito de mulher como objeto, bem como um conjunto específico de referências artísticas que retratam a questão da objetificação da mulher. Ainda no âmbito deste capítulo, faz-se menção ao fenómeno do *Uncanny Valley* e à forma como este se relaciona com a dicotomia estranheza/familiaridade com o corpo humano. Este capítulo inclui também uma abordagem relativa à animação 3D, aprofundando esta temática no âmbito da animação do corpo humano.

A metodologia de investigação adotada para este projeto encontra-se descrita no terceiro capítulo, onde se justifica a escolha dessa metodologia. Neste capítulo descreve-se ainda a implementação prática do projeto, isto é, todo o processo de

produção da animação, desde a génese da história até ao alcançar do patamar final, no qual se obtém o vídeo da animação 3D subordinado à questão da mulher objeto. Em paralelo com a descrição das várias fases de trabalho, surge a justificação das opções tomadas durante cada fase.

As conclusões finais deste projeto encontram-se descritas no quarto capítulo, no qual se apresentam as considerações finais sobre o projeto, bem como as suas limitações/dificuldades sentidas e as respetivas aspirações futuras relativamente ao projeto em questão.

Por fim, apresentam-se as Referências Bibliográficas e os Anexos, sendo que os anexos contêm o *storyboard*, assim como informação sobre texturas e imagens usadas na animação.

CAPÍTULO 2 :: ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Ao longo deste capítulo será explicado o fenómeno da objetificação da mulher, desde a sua origem até aos aspetos que o caracterizam, através da análise da perspetiva de vários autores, para se poder contextualizar em termos teóricos e artísticos a questão da mulher como objeto.

Será também apresentado um conjunto de artistas e respetiva(s) obra(s) subordinados à temática da mulher objeto, assim como uma breve abordagem à questão da relação/reação do ser humano relativamente ao corpo biológico e às estruturas artificiais anatómicas (próteses, robôs e androides).

A última parte do capítulo servirá para contextualizar à animação 3D em termos de forma de Arte e do seu desenvolvimento, características e dados relevantes para o conteúdo deste projeto, tendo em vista a tipologia do produto final.

2.1. Conceito de mulher objeto

A mulher, enquanto ser humano, está sob a proteção da Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) , cujo primeiro artigo afirma que “Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos; são dotados de razão e consciência e devem agir uns para com os outros em espírito de fraternidade”¹; o segundo artigo reforça igualmente a condição humana da mulher ao declarar que “Todos são abrangidos pelos direitos e liberdades desta declaração, sem qualquer tipo de distinção, seja de raça, cor, sexo, língua, religião, política ou de opinião diferente, nacional ou de origens, propriedade, local de nascimento ou qualquer outro estatuto...”².

¹ Article 1. “All human beings are born free and equal in dignity and rights. They are endowed with reason and conscience and should act towards one another in a spirit of brotherhood” (In The Universal Declaration of Human Rights, retirado de <http://www.un.org/en/documents/udhr/index.shtml>, a 10 de Outubro de 2013)

² Article 2. “Everyone is entitled to all the rights and freedoms set forth in this Declaration, without distinction of any kind, such as race, colour, sex, language, religion, political or other opinion, national or social origin, property, birth or other status. Furthermore, no distinction shall be made on the basis of the political, jurisdictional or international status of the country or territory to which a person belongs, whether it be independent, trust, non-self-governing or under any other limitation of sovereignty” (In The

No entanto esta proteção nem sempre existe verdadeiramente. A sociedade tem contornado, de forma mais ou menos discreta, estes e outros direitos da mulher, conseguindo mesmo transformar um ser humano, um cidadão, para um objeto social. Este é o princípio básico do fenómeno designado por objetificação da mulher.

Este fenómeno da objetificação sofreu uma evolução ao longo da história, que para ser melhor entendido, terá de ser explicado desde a sua génese, para que se possa compreender a forma como a mulher ganha esta conotação de objeto.

Para se poder entender o conceito de mulher objeto, é pertinente entender-se primariamente o significado de abjeto e a forma como este foi associado ao sexo feminino.

Kristeva (1982, pp.1-2), no seu ensaio intitulado “*Powers of Horror An Essay on Abjection*”, introduz o conceito de *abjeto* como sendo algo distinto de objeto, que não possa ser imaginado ou mesmo nominado, algo que pertence ao campo do superego³.

Através da abjeção, o ser humano cria um sistema subjetivo que lhe permite estabelecer limites que distingam o seu “eu” do outro; identificar o bom, o desejável e repelir o repugnante, o indesejável; separar o humano do não – humano.

A abjeção era como que uma forma de proteção, o abjecto era um perigo para o indivíduo e que este deveria afastar de si :“O lugar do abjeto é o lugar onde o significado colapsa (...) ameaça a vida e deve ser radicalmente excluído do lugar do sujeito vivo, apropriadamente afastado do corpo e depositado para lá da fronteira imaginária que separa o próprio daquilo que o ameaça” (Kristeva apud Creed 1993, p.9).

O ponto máximo da abjeção seria o cadáver, o corpo sem vida; no entanto a abjeção pode ser verificada em algo tão simples como a forma como o ser humano se repugna relativamente aos fluidos corporais (como sangue, fezes ou urina). Este tipo de reações são social e culturalmente transmitidas (por norma pela figura materna) e servem para que o indivíduo se purifique e se proteja em simultâneo, ou como explica

Universal Declaration of Human Rights; retirado de <http://www.un.org/en/documents/udhr/index.shtml>, a 10 de Outubro de 2013)

³ “Freud o define como a instância da personalidade responsável pela internalização das leis – pautada em um ideal – pela obediência as regras sociais e pela pressão que faz junto ao ego para que ele as obedeça, lançando mão de estratégias violentas para alcançar tal propósito” (Nakaso 2007, p.152)

Kristeva (1982, p.9), a abjeção funciona como “uma barreira acima de qualquer ambiguidade que embora não separe completamente o indivíduo daquilo que o ameaça, torna-o consciente do perigo perpétuo do abjeto em questão”.

Tudo aquilo que pode ser apelidado de “feminino” será alvo de abjeção, ou tal como refere Kristeva (1982, pp.58-59), “(...) será visto como um ‘outro’ sem nome”.

Kristeva explica que a abjeção do corpo feminino está relacionada com o medo masculino da castração, isto é, o receio do órgão omissa da figura materna e consequentemente da perda (por parte do homem) desse mesmo órgão (como explicou Freud no seu artigo *Organização Genital*⁴).

A abjeção previne a poluição do sujeito por elementos impuros. Na análise de Creed (1993, p.9) sobre o ensaio escrito de Kristeva, dentro de um panorama religioso, a abjeção ocorre também relativamente ao que é, aos olhos da religião/cultura, algo a repudiar, como “imoralidade sexual e perversão, alterações corporais, decadência e morte; sacrifícios humanos, assassinio, o cadáver, fluidos corporais, o corpo feminino e o incesto”.

Por sua vez, Kristeva (1982, pp.64-65) refere que Bataille é o primeiro a sugerir que a relação sujeito/objeto tem as suas raízes no erotismo de natureza anal de forma mais significativa do que no sadismo. Contudo, a importância do papel da mulher (mesmo sob a função de mãe) na sociedade parece não ser uma razão forte o suficiente para eliminar o potencial demoníaco feminino nem as causas de abjeção nele projetado.

A mesma autora defende que o ideal de um corpo limpo, desprovido de elementos poluentes, seria um corpo íntegro, sem marcas de dívida para com a natureza; a condição de maternidade do corpo feminino carrega em si essa dívida para com a natureza, tornando-a alvo de abjeção.

Pela teoria de Kristeva, segundo a análise de Creed (1993), o corpo feminino está associado a elementos poluentes que ameaçam a pureza do sujeito, elementos esses de duas naturezas: fecal e menstrual. Kristeva (1982, p.71) esclarece que as lágrimas ou mesmo o esperma não são considerados fluidos capazes de poluir o

⁴ “Freud afirma na *Organização Genital* que a angústia de castração recai sobre o falo; vejamos, (...) o significado do complexo de castração só pode ser corretamente apreciado se sua origem na fase da primazia fálica for também levada em consideração (Freud, 1923/1974, p. 182)” (In Édipo em Freud: O movimento de uma teoria; retirado de http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-73722004000200008&script=sci_arttext a 20 de Setembro de 2014).

corpo. Os elementos de natureza fecal seriam um tipo de ameaça externa ao indivíduo, a pressão social sobre o ego; por outro lado, os elementos poluentes de natureza menstrual constituiriam uma ameaça de natureza interna, que colocariam em risco a relação entre os sexos e identidade sexual do indivíduo.

A mulher, no papel de mãe, é aquela que transmitirá à criança conhecimentos, de natureza pré-simbólica (como a linguagem) e semiótica, nomeadamente no que toca ao desejo e à forma de o expressar e/ou suprimir (que aportará a linguagem para campo semiótico), num processo de significação que decorre à medida que a criança cresce e que a irá auxiliar a identificar e ser capaz de nomear todas as coisas que compõem o mundo a sua volta (Kristeva, 1982).

Estes ensinamentos são vitais para a vida em sociedade: a mãe ensinará a criança relativamente ao controlo das funções fisiológicas (urinar, defecar), sobre as formas e alterações do corpo, sobre a noção de poluído e puro/limpo, pelo que ela se torna uma figura com autoridade. Como Creed (1993, p.12) explica, a mãe irá ensinar à criança o significado de “limpar-se a si mesmo e de corpo apropriado”, exercendo autoridade sem que a criança se sinta esmagada pelo sentimento de culpa, que é o sentimento que caracterizaria a autoridade exercida pela figura paterna.

Apesar de toda esta referência e corelação de fluidos corporais (sangue e excreções) à figura materna, e desse facto criar uma certa ligação da mãe com a própria natureza, num momento da vida em que a vergonha ou a culpa não eram sentidas em relação a eles (pois especialmente no que toca ao expelir excreções, seria uma forma de purificar o corpo da qual não deveríamos sentir vergonha), a verdade é que numa fase posterior, a criança toma consciência de que é um ser distinto, separado do corpo da mãe e a presença desses fluidos causa repulsa, nojo. Consequentemente, esses sentimentos seriam projetados na figura aos quais eram posteriormente associados: a mãe.

A abjeção da mãe vai para além da simples consciencialização por parte da criança da necessidade de separação ou da vergonha e repulsa relativamente aos fluidos corporais; ela prende-se também com o receio, de ordem paternal, do corpo da mãe como sendo devorador⁵ (Covino 2004, p.22).

⁵ “Abjecting the mother goes beyond simply recognizing the need to separate from the mother, and enter language, because it is also motivated by the Paternal Order’s fear that the mother’s body is a devouring body” (Covino 2004, p.22)

A separação relativamente à mãe, que cada indivíduo deve enfrentar, é para Kristeva, segundo a análise de Creed (1993) outra forma de experienciar a abjeção:

“(…) a relação mãe-filho marcada pelo conflito: a criança debate-se para se libertar mas a mãe demonstra-se relutante em libertá-la. Por causa desta ‘instabilidade da função simbólica’ em relação à área crucial - ‘a proibição colocada em relação ao corpo materno (como uma defesa contra o auto – erotismo e o tabu do incesto)’⁶ (Creed 1993, p.11).

Desta forma, o corpo feminino, sob a condição maternal, torna-se um abjeto.

Curioso e controverso, como refere Creed (1993), é o facto de: “(…) num nível mais arcaico, a representação dos dejetos corporais pode invocar prazer na quebra do tabu da conspurcação – por vezes descrito como prazer na perversão – e o prazer de regressar ao tempo em que a relação mãe-filho era marcada por um prazer singular no ‘brincar’ com o corpo e com os seus dejetos”(Creed 1993, p.13).

A religião trouxe à humanidade a noção de pecado, segundo a qual as transgressões sexuais, o prazer na carne e qualquer tipo de desejo/idolatria seriam ações contra o divino. Assim, como explica Kristeva (1982, pp.127-128), a religião oferecia, como forma de se purificar destes pecados, a abjeção, como um “requisito para a reconciliação”⁷ entre o ser humano (a sua mente/alma) e a entidade divina.

Aos olhos de Creed (1993, p.14), Kristeva atribuía à religião a função de purificar os elementos que eram alvo de abjeção, pelo menos numa perspetiva histórica, mas com a degradação destes princípios o papel da religião ficou reduzido uma catarse apelidada de “arte”⁸.

Pode dizer-se que a rejeição, afastamento, repulsa e medo de tudo o que fosse feminino contribuiu para que a condição de ser humano da mulher se fosse deteriorando. Kristeva referiu o contributo da religião nesse sentido, mas não foi de

⁷ “A source of evil and mingled with sin, abjection becomes the requisite for a reconciliation, in the mind, between the flesh and the law. It is at once what produces the disease, and the source of health, [it is the poisoned cup in which man drinks death and putrefaction, and at the same time the fount of reconciliation; indeed, to set oneself up as evil is to abolish evil in oneself]” (Kristeva 1982, pp.127-128)

⁸ “Kristeva argues that, historically, it has been the function of religion to purify the abject, but with the disintegration of these ‘historical forms’ of religion, this work of purification now rests solely with ‘the catharsis *par excellence* called art” (Creed 1993, p.14)

longe a única a fazê-lo. A Arte teve um papel relevante nesta deterioração do estatuto humano da mulher e conseqüentemente da ocorrência do fenómeno da objetificação.

O cinema foi uma das formas de arte que contribuiu para que o sexo feminino adquirisse não só conotações de abjeto como de objeto, entre outras que pura e simplesmente o caracterizavam como inferior ao sexo masculino.

Apoiando-se em parte na teoria psicanalista de Freud, Mulvey (1975), explica que o cinema representa simbolicamente a mulher ou como figura materna ou caracteriza-a de forma a torná-la um alvo de projeção do medo freudiano da castração (devido a ausência peniana na mulher). Mulvey (1975) refere que “a mulher está, numa cultura patriarcal, como significado de ‘o outro masculino’, ligada pela ordem simbólica na qual o homem pode viver as suas fantasias e obsessões através de comandos linguísticos pela imposição deles sobre a imagem silenciosa da mulher” (Mulvey 1975, p.1).

A evolução na arte cinematográfica, assim como o crescimento económico pós Revolução Industrial, permitiram não só o recurso a novos meios e técnicas de produção de filmes, como também abriram portas à possibilidade de criar cinema através de entidades não estatais. Desta forma, alcançou-se uma maior liberdade relativamente ao conteúdo dos filmes, antes limitado a temáticas de ordem/controlo político, estético e moral. Não que o cinema alternativo rejeitasse os princípios morais, mas procurava explorar outros pontos de vista da sociedade: as suas preocupações e obsessões.

Para Mulvey (1975), um dos potenciadores da ascensão de Hollywood foi com a manipulação do público pelo prazer visual, o prazer de observar.

Esta autora descreve o prazer da *Escopofilia*⁹, à qual Freud, nos seus “*Três Ensaios sobre a Sexualidade*”, atribuiu um papel relevante no que toca aos instintos sexuais. Esta forma de prazer no observar do outro, levada a extremo, pode

⁹ “(...)O prazer de ver (escopofilia) transforma-se em perversão: (a) quando se restringe exclusivamente à genitália; (b) quando se liga a superação do asco (o voyeur – espectador das funções excretórias; ou (c) quando suplanta o alvo sexual normal, em vez de ser preparatório a ele” (*In As diferenças que nos constituem e as perversões que nos diferenciam*, Mercês Muribeca, Estudos de Psicanálise, Novembro. 2009 p.121; retirado de <http://www.cbp.org.br/perversoesdiferenciam.pdf> a 30 de Outubro de 2013)

transforma-se em perversão e levar a que o outro observado se torne num objeto de prazer aos olhos do observador (Mulvey 1975, p.3)¹⁰.

O panorama cinematográfico permitia que o espectador projetasse, nas personagens do filme, as suas obsessões e os seus desejos reprimidos, através desse prazer na observação, que parece intensificar-se quando a personagem em questão é uma figura humana. Existe, segundo Mulvey (1975, p.3) um fascínio “(...) no reconhecimento da face, do corpo humano e da relação deste com o que o rodeia, da presença visível da pessoa no mundo”.

O cinema consegue fascinar o observador ao ponto de este perder temporariamente a noção de tempo e espaço (no mundo), transmite os ideais do ego e simultaneamente enfraquece-o ao deslocar o indivíduo em relação à realidade.

Mulvey (1975, p.4) divide a escopofilia cinematográfica em duas partes. Por um lado, o prazer de observar, no qual há uma projeção do desejo sobre um outro que se torna um objeto sexual. Por outro lado, uma construção narcisista de um ego com base na identificação com aquilo que o ecrã de cinema transmite¹¹. O primeiro dever-se-ia a instintos sexuais, o segundo seria uma construção libidinal do ego.

Esta articulação entre os instintos sexuais, a identificação, o desejo, o imaginário (fantasia) que remonta à infância do ser humano, leva a que a mulher seja alvo de uma ambiguidade em termos de imagem: por um lado, a mulher como símbolo do medo da castração, por outro lado, a mulher como objeto que dá prazer em observar.

Para Mulvey (1975, p.4) o prazer em observar é movido pela dicotomia de representação homem/ativo e mulher/passiva¹². O homem projeta (ativamente) sob a mulher as suas fantasias e frustrações, enquanto a mulher assume (passivamente) a postura de objeto sexual, dotado de erotismo subjugado/moldado aos ideais e desejos do homem. A mulher é disposta, na opinião da autora, como um objeto sexual num

¹⁰ “At the extreme, it can become fixated into a perversion, producing obsessive voyeurs and Peeping Toms, whose only sexual satisfaction can come from watching, in an active controlling sense, an objectified other.” (Mulvey 1975, p.3)

¹¹ “The first, scopophilic, arises from pleasure in using another person as an object of sexual stimulation through sight. The second, developed through narcissism and the constitution of the ego, comes from identification with the image seen” (Mulvey 1975, p.4)

¹² “In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female (Mulvey 1975, p.4)

show erótico transmitido no ecrã, desde o striptease às pin-ups, para satisfazer o desejo do homem (Mulvey 1975, pp.4-5)¹³.

A mulher, em termos de narrativa cinematográfica, oscila entre ser um objeto sexual para as personagens que constituem a própria narrativa e ser esse mesmo objeto para o espectador, através da exposição de um erotismo mais ou menos intenso do corpo feminino ou de parte(s) dele.

Mulvey (1975) procura explicar esta inferiorização do sexo feminino. Assim, a autora acredita que o sexo masculino não poderia aportar em si a objetificação sexual, pois este é a personagem principal, aquela com que o espectador se irá identificar, a que tem o papel ativo na narrativa. Ao identificar-se com a personagem principal (masculina), o espectador irá projetar-se nela ao mesmo tempo que assume a visão e a onipotência aparente de que o personagem principal é dotado ao longo da narrativa. Os próprios planos de imagem e movimentos de câmara são feitos de forma a potenciar a personagem principal e o seu controlo sobre o cenário, as fantasias e a ação que nele se desenrola.

A mesma autora sugere ainda que a mulher, ao contrário do homem, surge sempre numa postura secundária, objeto de escopofilia, que o personagem principal (homem) possui ao longo da narrativa (transmitindo esse poder de possessão ao espectador, que por sua vez projeta as suas fantasias e desejos sobre a personagem feminina); a mulher procura agradar ao homem, ir de encontro ao que ele deseja ver nela.

Mulvey dá mesmo o exemplo de dois filmes, “*Only Angels Have Wings*” (1939) e “*To Have and Have Not*” (1944), onde na narrativa a personagem feminina, ao apaixonar-se pela personagem masculina (protagonista), torna-se propriedade dessa personagem, perdendo os seus traços de personalidade realçados numa fase anterior da narrativa, para se tornar num objeto de projeção erótica dos desejos masculinos. Pior do que esta deterioração da personagem feminina ao longo da narrativa é o facto de, ao tornar-se uma propriedade sob domínio da personagem masculina, esta projeta no espectador a ideia de legitimidade nessa possessão da personagem feminina.

Em termos de análise psicanalítica é como se esta submissão e objetificação da mulher fossem a forma que o homem encontrou de combater e controlar o medo

¹³ “Woman displayed as sexual object is the leit-motif of erotic spectacle: from pin-ups to striptease (...), she holds the look, plays to and signifies male desire” (Mulvey 1975, pp.4-5)

da castração, bem a ansiedade causada pela ausência dos genitais masculinos no sexo feminino. Para Mulvey (1975) o homem tem duas vias escapatórias à ansiedade causada pelo medo da castração: através da desmistificação do simbolismo atribuído à figura feminina ou transformando a mulher num objeto passível a materializar os seus desejos/fantasias, permitindo ao homem satisfazer-se a si mesmo.

O voyeurismo, segundo Mulvey (1975, p.6), está associado ao sadismo: o prazer está relacionado com o sentimento de culpa (imediatamente associado à castração)¹⁴. Ao contrário da escopofilia, na qual o instinto erótico pode existir de forma não linear, o sadismo “(...) procura por uma história, depende de fazer algo acontecer, forçar a mudança em alguém, uma batalha de ambições e força, uma vitória/derrota, que ocorre de forma linear no tempo, com princípio e fim” (Mulvey 1975, p.6).

Conclui-se, de acordo com a perspetiva Mulvey (1975), que o cinema se distingue, por exemplo, do teatro e outros espetáculos afins, pelo facto de possibilitar ao espectador o prazer de observar do outro (escopofilia) e do voyeurismo de uma forma imersiva; contribuindo para a diferenciação de género na medida em que, no caso da personagem feminina, esta possa ser vista como integrante na narrativa e simultaneamente objetificada, um espelho que reflete fantasias e desejos masculinos.

Para além de uma vítima fragilizada, ou um mero objeto sexual, a mulher surge também como um monstro. Creed (1993) designa este último atributo de “monstruoso-feminino”, invocando novamente o medo freudiano da castração.

Creed (1993) explica que todas as sociedades e culturas têm os seus monstros femininos, pesadelos, entidades mitológicas, supernaturais, horrores. Trata-se de outra forma masculina de reação à ansiedade provocada pela castração personificada na mulher: ao invés de a tornar submissa, repugná-la, mostrá-la como uma aberração, uma ameaça.

O cinema (assim como a literatura), como demonstra Creed (1993), está repleto destas “mulheres-monstro”: bruxas, vampiras, figuras ensanguentadas, assassinas, psicopatas, criaturas mitológicas.

¹⁴ “(...) voyeurism, on the contrary, has associations with sadism: pleasure lies in ascertaining guilt (immediately associated with castration), asserting control and subjecting the guilty person through punishment or forgiveness” (Mulvey 1975, p.6)

O medo primitivo do homem em relação à castração personificada na mulher, mencionado por Freud no seu documento, *Feiticismo*, em 1923, será por hipótese a origem, na mitologia, à ideia de mulher castradora:

“Há um motivo que corre em algumas mitologias primitivas, assim como na pintura surrealista moderna e sonhos neuróticos, conhecida no folclore como “a vagina-dentada” – a vagina castradora. E em contrapartida, a mãe ‘*phalica*’ (...)”(Campbell 1976 apud Creed 1993, p.1)

Para além da evidente ansiedade sob a temática da castração provocada pela vagina-dentada, criaturas mitológicas como as sereias e a Medusa estariam também associadas a este medo masculino. Creed (1993) refere que “(...) não era por acidente que Freud associava o medo de encarar a Medusa como equivalente ao medo de ver os genitais da mãe; para o conceito de monstruoso-feminino, construído sobre uma ideologia patriarcal e *phallogentrica*, que está intimamente relacionado com o problema da diferença de sexos e da castração” (Creed 1993, p.2). A cabeça da Medusa seria uma metáfora para os genitais femininos (da mãe) e por conseguinte, um reflexo do medo da castração por parte do homem.

Existem mais monstros sob a forma masculina do que feminina na história do cinema. Contudo Creed (1993) salienta a importância de distinguir o terror provocado pelo monstruoso-feminino do terror em relação aos monstros do sexo masculino. No caso da mulher, ela é definida em termos da sua sexualidade; as características deste “monstruoso-feminino”, a que a autora se refere, acentuam a diferença de género e o medo/ansiedade que essa diferença implica.

O cinema procura lidar com esta ambiguidade entre o prazer sexual e o terror que a mulher pode transmitir:

“(...) poderia ser bom manter a sexualidade da mulher, que a torna desejável – mas também ameaçadora – para o homem, o que constitui um problema real que o cinema de terror explora, e que constitui também e num estado terminal o que é verdadeiramente monstruoso”(Neale 1980 apud Creed 1993, p.5).

Creed (1993) explica que, segundo a visão de Neale, existem duas formas de interpretar esta questão do monstruoso-feminino. Por um lado, o monstro como fronteira entre o homem e o sobrenatural; por outro é o medo (castração) que define

os contornos do “monstro”, coexistindo em simultâneo com o fascínio (erótico, fetichista) que o sexo feminino exerce sobre o homem.

Lurie (1981) é outra referência em Creed (1993). Lurie avança a teoria de que o homem não teme a mulher por esta ser “castrada”, como defendia a teoria da ansiedade da castração definida por Freud, mas sim pelo facto de a mulher não ser “castrada”; isto é, a mulher, não possuindo os órgãos masculinos, não se torna mutilada como o homem no caso de ser efetivamente castrado. Creed (1993, p.6) refere mesmo que, segundo Lurie, o homem receia especificamente que a mulher o possa castrar psiquicamente e, de certa forma, fisicamente.

Creed (1993, p.6) faz também alusão a Williams (1984), que por sua vez se baseia em Lurie, defendendo uma certa afinidade entre a mulher e o monstro do ponto de vista das estruturas patriarcais, mesmo quando a mulher surge no papel de vítima, na medida em que ambos são “(...) aberrações biológicas cujos corpos representam uma assustadora e ameaçadora forma de sexualidade”, como é o caso de filmes como “*Nosferatu*”(1922) ou “*The Phantom of the Opera*”(1925).

Apesar de todos os monstruosos-femininos no cinema, fica pendente a questão que procura estabelecer a razão pela qual a mulher ainda assim surge como uma vítima. Creed (1933) responde a essa questão alegando, com base na teoria freudiana, que a mulher assusta por estar associada a ansiedade masculina da castração. A autora explica que os monstruosos-femininos do cinema são uma projeção dos medos masculinos e não um espelho das características subjetivas da mulher, quer sob as funções de reprodução ou na perspetiva maternal.

Apesar do forte contributo do cinema para a objetificação da mulher (e deste contributo se tornar mais forte pela capacidade de estimulação multissensorial desta forma de arte), não é de todo a única forma de arte que na qual a mulher enquanto objeto está presente.

A mulher, o seu corpo nu, está presente em esculturas na antiga Grécia (como a *Vénus de Milo*, descoberta em 1820), serviu de tema de pinturas que datam a época do renascimento, como é o caso de “*Nascimento de Vénus*” (1484-86), de Sandro Botticelli, ou “*Vénus de Urbino*” de Tiziano Vecellio (1538); ou mais tarde durante o romanticismo, como a obra de Goya (1797-1800) “*La maja desnuda*”; a forma como era pintadas, a pose do corpo, tinha uma carga erótica embutida.

Marcel Duchamp é outro artista que explorou, através das artes plásticas, a questão da mulher objetificada. Datada de 1966, “*Étants donnés*” de Duchamp é uma obra que se destaca pela particularidade de só poder ser observada através de um buraco numa porta de madeira. Esta forma de observação e a própria posição do corpo da mulher faziam com que a silhueta se perdesse e o centro de observação convergisse na zona genital da mulher¹⁵.

Mais tarde também a fotografia se juntou às formas de arte nas quais o corpo da mulher foi exposto como um objeto: alguns trabalhos de Man Ray (como o “*Torso*” de 1923, ou o “*Ady with hoops*” de 1937) são exemplos disso mesmo.

Castrada ou castradora, monstruoso-feminino, ser que oscila entre o humano e o sobrenatural, vítima, abjeto ou objeto sexual... todas elas são caracterizações patriarcais da mulher, que intensificam a diferença de género e transformam a mulher num “outro diferente”, cada vez mais afastada da natureza humana, de pessoa, de ser social. São estas razões e formas de se referir ao sexo feminino que caracterizam o fenómeno da objetificação da mulher.

¹⁵ “(...)The only way to view this work is one at a time, through a small peephole in a wooden door. The view obscures the body, but focuses mainly upon mutilated genitalia. The face of the woman is hidden beneath her blonde hair, and her lower legs and upper arms remain out of sight. In turn, the woman becomes merely a torso, devoid of control and sexualised for the viewer-as-voyeur”(Skerlj, 2012; s.p.)

2.2. Referências artísticas

Ao longo deste subcapítulo serão abordados alguns artistas de referência, cujos conceitos e/ou trabalhos se relacionam com este projeto, ou seja artistas que tratam também eles a questão da mulher objeto.

2.2.1. Cindy Sherman

Em relação aos trabalhos de Cindy Sherman, Mulvey (1991, p.137) refere que estes “(...) são fotografias; ela não é fotógrafa mas antes uma artista que trabalha com fotografia”.

Sherman fazia autorretratos, recriando a imagem da mulher em diversos aspetos, como se entende pelas palavras de Mulvey (1991, p.137): “Cada imagem é construída em torno de um retrato de uma mulher. E cada mulher é a própria Sherman, simultaneamente artista e modelo, transformada, como um camaleão, num glossário de poses, gestos e expressões faciais”.

Sherman, modelo e artista das suas obras de arte, foi bem acolhida pelos críticos como um contraponto à teórica feminista e à arte conceptual. Como refere Saks (1992, p.19), Sherman “(...) é uma artista e não uma teórica, e embora a divisão entre as duas tenha, numa condição pós-modernista, estado menos definida, seria reducionista apresentar o seu trabalho como nada mais do que uma explicação visual de uma teoria feminista”.

No início da década de 70 as mulheres começaram a lutar pelos seus direitos, a combater a marginalização e a inferiorização do sexo feminino e da opressão sobre elas. Começava a haver uma procura pela destruição das estruturas patriarcais sobre a mulher, ou como refere Mulvey (1991): “A ideia inicial de que a alienação da mulher em relação ao seu corpo e a sua sexualidade (...) deram abertura a teorias de representação como sintoma e significado de problemas colocados pela diferenciação sexual sob patriarquismo que podiam ser substituídas pelo feminino” (Mulvey 1991, p.139).

Numa altura em que a imagem e o corpo feminino eram alvo de teorização e discussão, Sherman dedicou-se, na sua obra, a explorar a mulher e o seu corpo com grande intensidade; era quase chocante, na opinião de Mulvey (1991, p.139), a forma

como ela representava a mulher conseguindo transmitir a sensação de estranheza relativamente a mulher da forma como era representada¹⁶.

Analisando a obra de Sherman sob o ponto de vista cronológico, denota-se uma evolução na maturidade do trabalho em si, quer em termos de técnica quer em termos de conceito. A forma como a artista retrata o corpo feminino altera-se, ela expõe o “espaço fantasmagórico” personificado no corpo da mulher, do aprazível ao estranho, ou tal como refere Mulvey (1991) “O primeiro processo de descoberta, de divertimento e apreciação é completado por uma nova curiosidade, sonho e decifração. Depois, quando o processo de desintegração corporal está estabelecido nos trabalhos finais, os anteriores, imagens inocentes, adquirem uma retrospectiva de estranheza” (Mulvey 1991, p.139).

“*Untitled Film Stills*” (Figura 1)¹⁷, no final dos anos setenta, foi o primeiro trabalho a dar projeção artística a Sherman. Fotografias a preto e branco nas quais surgem seus autorretratos, em poses semelhantes às adotadas nos filmes, nas quais Sherman parece fazer referência “(...) aos anos cinquenta, à “*New Wave*”, ao Neorrealismo, a Hitchcock, ou as fotos secundárias de Hollywood (...)” (Mulvey 1991, p.141).

As mulheres socialmente estereotipadas em que Sherman se transforma nas suas fotografias, com reminiscências do âmbito cinematográfico, pretendem dar ao observador a sensação de familiaridade, ou como explica Spaks (1992, p.21), citando a própria Cindy Sherman (1983), as fotografias deveriam “(...) atingir a memória para dar a sensação de que já tinham sido vistas antes”.

Nas fotografias que compõem o “*Untitled Film Stills*”, Sherman faz uso de acessórios femininos diversos para se “mascarar”: vestuário cuidadosamente selecionado, saltos altos, maquiagem, penteados; nada é deixado ao acaso na forma como Sherman se apresenta. As próprias poses e expressões adotadas pela artista nas suas fotografias procuram transmitir uma certa fragilidade do sexo feminino, como refere Mulvey (1991, p.141): “Sherman acentua a inquietação inscrevendo

¹⁶ “Cindy Sherman’s concentration on the female body seemed almost shocking, her representations of femininity were not a return, but a re-representation, a making strange.” (Mulvey 1991, p.139)

¹⁷ Imagem retirada de <http://www.cindysherman.com/images/photographs/UntitledFilmStill6.jpg> a 1 de Novembro de 2013

vulnerabilidade em cada *mise-en-scène* das fotografias e nas poses e expressões da mulher”.



FIGURA 1 - UNTITLED FILM STILLS #6, CINDY SHERMAN

Sherman congela momentos nas suas fotografias, personificando mulheres que parecem estar para lá do momento fotográfico, estasiadas em poses que transmitem surpresa, inquietação, como se estivessem a espera de algo.

As fotografias de Sherman possuem erotismo, desde a aparência das modelos em que se desdobra à própria encenação/narrativa fotográfica: existe uma eminente carga sexual em cada imagem. Para Mulvey (1991, p.142), este facto levanta inquietação no observador: “O voyeurismo do observador é desconfortável (...) a sensação de olhar, não observado, provoca uma mistura de curiosidade e ansiedade”.

Não existe continuidade nas mulheres em que Sherman se transforma nas suas fotografias, isto é, não existe uma temática homogênea por parte da artista em “*Untitled Film Stills*”. Sherman é, como refere Mulvey (1991, p.142): “(...) artista e modelo, observadora e observada, ativa e passiva, sujeito e objeto (...)”.

As primeiras fotografias a cores de Sherman datam de 1980, nas quais a artista parece centrar-se no rosto, facto que irá evoluir no ano seguinte para uma série fotográfica que adota a dicotomia do espaço interior/exterior da mulher.

O trabalho de Sherman para o *Artforum* caracteriza-se pela forte componente emocional feminina que a artista transmite nas suas fotografias. Sherman transforma-se em várias mulheres, todas elas com um ar distante, como que à espera de algo, os corpos expostos pelas roupas por vezes descuidada de que elas parecem nem ter consciência; elas personificam, segundo Mulvey (1991, p.142) "(...) a vulnerabilidade e a disponibilidade sexual como apaixonadas doentias heroínas/vítimas num romântico melodrama".

As fotografias de Sherman de 1980/1981 possuíam uma forte componente erótica e um carácter eminentemente sexual, desde os cenários às poses adotadas pela artista quando se desdobrava em vários modelos (Figura 2)¹⁸.

Nas sequências fotográficas de 1983, a caracterização das modelos da artista, modifica-se: "Um novo corpo de Sherman começa a emergir" (Mulvey 1991, p.142). Sherman mascara-se de novo mas desta vez sob a forma de uma imagem feminina grotesca, pesada, maquiagem exagerada, com os atributos que chamariam atenção dos voyeurs exagerados pela posição das câmaras e pela iluminação do cenário.



FIGURA 2 - UNTITLED #93, CINDY SHERMAN

¹⁸Imagem retirada de http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/lib/uploads/G04A09Untitled-93.1981_large-950x475.jpg a 1 de Novembro de 2013

Mulvey (1991, p.144) explica que Sherman procurava revelar o grotesco feminino, o monstro por detrás da maquiagem, por oposição ao corpo perfeito das modelos sendo que este último era “(...) uma defesa contra a ansiedade, provocando inquietação em relação a um corpo estranho”.

Das séries fotográficas de 1984 em diante, o trabalho de Sherman ganha um carácter ainda mais perturbador que as anteriores, com inspiração, como refere Mulvey (1991) “(...) em monstros ou contos de fadas, as figuras torna-se sobrenaturais (...) e parecem ser imanações de medos irracionais, aproximando-se do terror, relíquias dos pesadelos de criança” (Mulvey 1991, p.144).

De mulheres sensuais, apazíveis ao olhar, do erotismo da beleza, e de uma certa passividade e vulnerabilidade, Sherman transforma-se em seres grotescos, de maquiagem pesada, criaturas que parecem híbridos mitológicos, com uma postura ativa e ameaçadora.

Numa fase final, Sherman abandona a sua forma de trabalho em torno do (auto) retrato em *mises-en-scène*, da imagem que direciona o olhar do observador para a sua modelo, e envereda por um trabalho que Mulvey (1991) caracteriza da seguinte forma (Figura 3)¹⁹:

“(...) a figura desaparece completamente. Por vezes, partes do corpo são substituídas por próteses, como seios ou nádegas artificiais, mas em ultimo recurso nada mais do que a repulsa: repulsa em relação aos detritos sexuais, comida em apodrecimento, vômito, muco nasal, sangue menstrual e cabelo”(Mulvey 1991, p.144).

¹⁹ Imagem retirada de <http://www.cindysherman.com/images/photographs/Untitled255.jpg> a 1 de Novembro de 2013

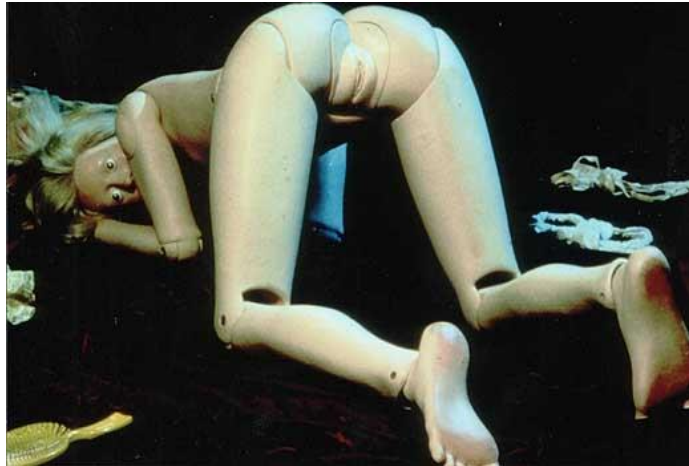


FIGURA 3 - UNTITLED #255, CINDY SHERMAN

Por volta de 1985, Sherman altera os ângulos de câmara para as suas fotografias e começa a integrar texturas e elementos naturais.

Mulvey (1991) afirma que: “Quando o corpo, em qualquer forma homogénea ou coesiva, desaparece de cena, os seus traços e detritos espalham-se pelo chão, pedras ou areia, ou submersos em água. Com a desintegração do corpo, as fotografias também perdem toda a homogeneidade e coesão, organização formal e o senso de fragmentação física ecoa na fragmentação de imagens”(Mulvey 1991; p.145). O que a autora pretende exprimir com estas palavras é que a substituição do corpo em si, na imagem fotográfica, por reminiscências da sua presença, pretende transmitir a noção de Sherman de deterioração do corpo.

Mulvey (1991), apoiando-se nas palavras de Spackman (1989), argumenta que a mulher, sob o ponto de vista da psicanálise, serve de metáfora à ansiedade causada pelo fenómeno da castração e que “(...) a cosmética, uma aparência artificial que concilia a ferida ou vazio deixado na mente masculina quando este se consciencializa da diferença de género” (Mulvey 1991, p.145).

Sherman retrata sem dúvida a mulher da perspetiva do objeto sexual, do fetichismo e da figuração mitológica, mas faz igualmente uma chamada de atenção à forma como a mulher é limitada por essas estruturas patriarcais. Os próprios elementos que a artista aporta para as suas fotografias, como explica Mulvey (1991), remetem para esta noção da mulher como um ser diferente, estranho: “(...) as imagens de comida em apodrecimento e vômito ascendem ao espectro da rapariga anorética,

que acuta tragicamente fora do fetiche de moda da mulher como uma evisceração, cosmética e artificial, contruída e desenhada para rebater o 'outro' escondido no 'interior' (Mulvey 1991, p.146).

Esta multiplicidade de significados e a forma como o observador é cativado e se identifica (independentemente do desconforto e ansiedade que possa sentir em relação a isso), nos trabalhos de Sherman, exaltam o carácter pós-modernista da sua obra.

O recurso à iconografia, a conotação atribuída ao corpo humano e aos seus fluidos, o significado patriarcal atribuído à mulher (física e psicologicamente), são características do trabalho de Sherman. Mulvey (1991) destaca ainda a forma perspicaz como a artista alcança a mente do observador, quando afirma que:

“(...) a ausência total de indicações verbais e significantes no trabalho de Cindy Sherman chama a atenção para o semiótico que precede uma tradução com sucesso do sintoma para a linguagem, dos deslocamentos semióticos e fetichismos que tentam desesperadamente disfarçar ideias inconscientes de uma mente consciente”(Mulvey (1991, p.150).

Numa outra série de fotografias, *History Portraits* (1989/1990), Sherman trás para o seu trabalho traços da pintura europeia; no entanto a artista não pretendia fazer réplicas dessas pinturas, como explica Holt (2010): “(...) A intenção de Sherman não era duplicar o trabalho dos velhos mestres. Ao imitar estes retratos não é claro se Sherman está a atacar as antigas formas de retratar a mulher, e no caso de Caravaggio, um homem homossexual, ou se ela está talvez a sugerir e a ilustrar como a arte mudou e continua a mudar” (Holt 2010, p.22).

Jean Fouquet foi outro artista que Sherman faz alusão nas suas fotos (Figura 4)²⁰: “(...) Sherman veste-se como a Madonna de Melun de Fouquet (...) os botões do vestido estão desapertados, revelando um peito artificial. Esta forma não natural do peito corresponde à pintada por Fouquet”(Holt 2010; p.22).

²⁰ Imagem retirada de http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/lib/uploads/G01A09Untitled-216.1989_large-312x475.jpg a 1 de Novembro de 2013



FIGURA 4 - UNTITLED # 216, CINDY SHERMAN

Holt (2010) explica que, ao contrário das obras anteriores da artista, Sherman quis que estas fotos parecessem pinturas: “(...) nas suas *Film Stills*, ela jogava com perucas e maquiagem. Nas suas *History Portraits*, (...) Ela criava essas fotos para que se parecessem pinturas pintando-se a ela mesma com maquiagem, adornando-se com próteses e vestindo-se” (Holt 2010, p.23).

Krauss (1993), ao dissertar sobre a obra de Sherman e aqueles que a procuraram analisar, descreve-a sumariamente da seguinte forma: “A maioria daqueles que escreveu acerca de *Film Stills* tem conhecimento de que Sherman está a manipular estereótipos e esses estão a ser revezados através de uma rede generalizada de retratos fílmicos e projeções, claro que não existe realmente um filme, no ‘original’, para o qual algum deles se esteja a referir” (Krauss 1993, p.5).

2.2.2. Barbara Kruger

Devido provavelmente aos seus antecedentes como artista e *designer* em revistas como *Mademoiselle* e *House and Garden*, os trabalhos de Kruger caracterizam-se, na opinião de Calak (2008, p.155), pelo “(...) uso contínuo de imagens a preto e branco combinadas com blocos vermelhos de texto...”.

Para além das características já referidas, corpo humano (quer seja completo quer sejam apenas partes dele, como o rosto ou uma mão) são constantes no trabalho de Kruger. Andracchio (2011, p.8) refere que Kruger “fez uma breve investigação com um esquema de preto, branco e verde (Figura 5)²¹ em algumas instalações em finais de 1980, contudo raramente ela fazia experiências com uma paleta de cores diversificada”.

Segundo Andracchio (2011, p.4), Kruger “(...) respeita a fotografia como forma de arte, mas não tinha interesse nela como carreira”. Acima de tudo, as imagens que usava eram a título de apropriação.

Kruger explorou e expressou, através da arte, a teoria feminista e as preocupações da artista em relação às mesmas. A artista procurou alcançar a atenção do observador recorrendo a imagens e textos ousados e provocadores.

A superioridade patriarcal do homem sobre a mulher, o consumismo na Europa e na América e mesmo a relação entre ambos os assuntos são temáticas dominantes no trabalho de Kruger.

²¹ Imagem retirada de http://ginaandracchio.com/PDFs/Andracchio_Barbara%20Kruger_Just%20a%20Graphic%20Designer_Winter%202011.pdf a 16 de Novembro de 2013



FIGURA 5 - FOTOGRAFIA DE UMA INSTALAÇÃO DE BARBARA KRUGER

Calak (2008, p.155) afirma que “Misturando media artística com design gráfico, Barbara Kruger transmite mensagens poderosas acerca do feminismo e dos direitos das mulheres nos seus trabalhos artísticos”. Inserido neste contexto, pode analisar-se por exemplo o *Untitled (Your Body is a Battleground)* (Figura 6)²². Este trabalho, datado de 1989, é o título da montagem de Kruger, na qual a artista expressa a sua opinião relativamente às questões de género, aos estereótipos e ao consumismo, enquanto revela a sua preocupação quanto aos direitos da mulher.

Untitled (Your Body is a Battleground) faz parte do livro de Kruger, intitulado *Love for sale* - consiste no rosto de uma mulher, cujo penteado e a maquiagem remetem para a época dos anos 50, procurando contacto visual com o observador; sendo descrito por Calak (2008) da seguinte forma:

“A imagem do rosto de uma mulher partido simetricamente ao longo do eixo vertical. Existem um jogo entre o espaço positivo e o espaço negativo entre as duas metades da imagem, salientando as ideias de ‘positivo contra negativo, branco contra preto, bom contra mau” (Kruger 1990 apud Calak 2008, pp.155-156).

²² Imagem retirada de <http://classes.dma.ucla.edu/Spring05/25/artists.php?name=kruger&works=2> a 16 de Novembro de 2013

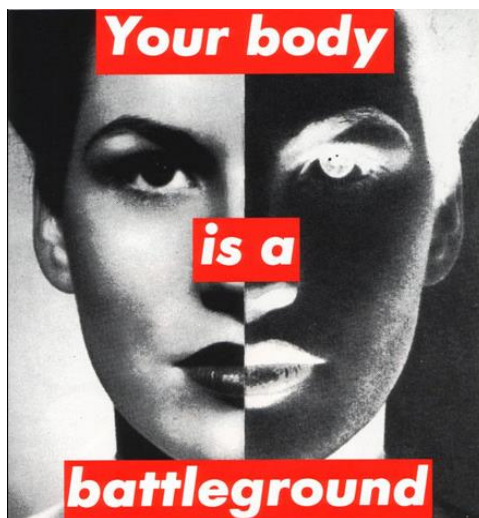


Figura 6 - *Untitled (Your Body is a Battleground)* de Barbara Kruger

As dimensões, que rondam os 284 por 284 centímetros, e a própria forma como a mulher da imagem parece estabelecer contacto visual com o observador, conferem a *Untitled (Your Body is a Battleground)* o "(...) efeito *Mona Lisa*. O olhar está em redor, preenchendo o espaço tridimensional e puxando o observador para dentro" (Andracchio 2011, p.6). Este trabalho terá sido desenvolvido para apoiar os direitos da mulher sobre a decisão de abortar ou não livremente.

Questões de ordem política, estrutura social e poder são frequentes nos trabalhos de Kruger. Segundo Calak (2008), "As palavras *Your Body is a Battleground* referem-se a esta luta constante das mulheres tomam parte. A luta pelo direito das mulheres de decidirem sobre o que acontece sobre o seu próprio corpo é algo que mexe intensamente com o poder" (Calak 2008, p.156).

A mesma autora, a propósito das afirmações da própria artista, refere a forma como Kruger combate a imposição de normas sociais que oprimem a mulher. "*We have received orders not to move*" são as palavras inscritas na imagem de uma mulher imobilizada contra a parede. "Nesta imagem, Kruger retrata os meios de controlo patriarcais ao representar a silhueta de uma mulher com pioneses fixando-a literalmente ao plano de fundo (...) Estes pioneses são referências ao 'trabalho da mulher' e ajudam a mostrar como as mulheres são mantidas em casa, ou 'no seu lugar', e longe do prestígio, das profissões dominadas pelo homem" (Calak 2008, p.156).

Muito do trabalho de Kruger, como já foi referido, gira em torno das questões ligadas ao estereótipo. Em *Untitled, (Your Body is a Battleground)*, a artista desafia o observador através do contacto visual que a mulher da imagem parece estabelecer com este, pois seria o olhar masculino que transformaria a mulher num objeto. Em *Untitled (Your gaze hits the side of my face)* (Figura 7)²³, Kruger também chama a atenção para a supremacia masculina, no entanto procura acima de tudo expor a forma como imagina que as mulheres se sentem: “(...) Kruger não mostra o que gostaria que acontecesse quando as mulheres são confrontadas como ela faz em *Untitled (Your Body is a Battleground)*, mas confrontar o observador com o que ela sente que são as realidades desesperantes entre as quais vivemos” (Calak 2008, p.157).

Do seu livro *Love for Sale*, faz parte o trabalho *Untitled (You construct intricate rituals which allow you to touch the skin of other men)*, no qual Kruger faz uma alusão irónica sobre a comunidade masculina colocando a frase “*You construct intricate rituals which allow you to touch the skin of other men*” (Figura 8)²⁴ numa imagem de um grupo de homens a lutar entre si, criticando a forma como o afeto entre elementos do sexo masculino é socialmente repudiado pelo facto do afeto ser uma característica feminina: o homem, ao apresentar essa característica, aproxima-se do sexo feminino e perde poder na sociedade.



FIGURA 7 - *UNTITLED (YOUR GAZE HITS THE SIDE OF MY FACE)*, BARBARA KRUGER

²³ Imagem retirada de http://ginaandracchio.com/PDFs/Andracchio_Barbara%20Kruger_Just%20a%20Graphic%20Designer_Winter%202011.pdf a 16 de Novembro de 2013

²⁴ Imagem retirada de <http://rafaelsoldi.blogspot.pt/2012/10/you-construct-intricate-rituals-which.html> a 16 de Novembro de 2013



FIGURA 8 - UNTITLED (YOU CONSTRUCT INTRICATE RITUALS WHICH ALLOW YOU TO TOUCH THE SKIN OF OTHER MEN), BARBARA KRUGER

Kruger criticou também o consumismo na sociedade, a ideia de que tudo tinha um preço. Relacionando o consumismo com a opressão sobre a mulher, a artista "(...) representa indiretamente mulheres como se estivessem também à venda. Desta forma, ela mostra como as mulheres são geralmente retratadas na sociedade – como propriedade de alguém, como um objeto que se pode adquirir. Esta ideia de pertença seria resultado direto do consumismo" (Calak 2008, p.157). *Untitled (I shop therefore I am)* (Figura 9)²⁵ é o trabalho de Kruger que mais se relaciona com esta questão do consumismo.

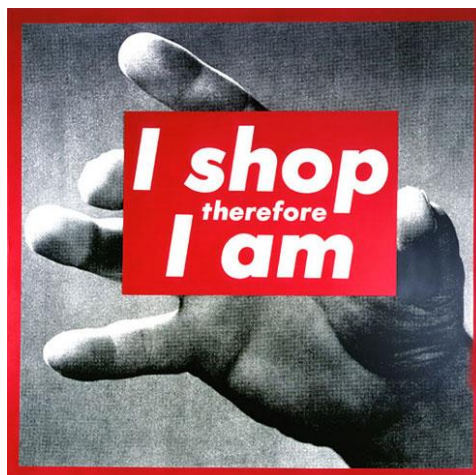


FIGURA 9 - UNTITLED (I SHOP THEREFORE I AM), BARBARA KRUGER

²⁵ Imagem retirada de http://www.maryboonegallery.com/artist_info/pages/kruger/detail1.html a 16 de Novembro de 2013

As grandes dimensões das obras de Kruger favorecem a envolvimento do público com as mesmas e com o espaço envolvente: “(...) ela literalmente puxa a audiência para dentro do seu universo falsificado” (Andracchio 2011, p.15).

Kruger trabalha a arquitetura do espaço de exposição das suas obras. Andracchio (2011, p.15) refere que “É comum para ela escrever as suas mensagens no chão, no teto, e em ângulos inesperados das paredes”; isto faz com que o espectador, ao ser obrigado a seguir estímulos visuais de múltiplas direções para observar a obra, acabe por se envolver ainda mais nela (Figura 10)²⁶.

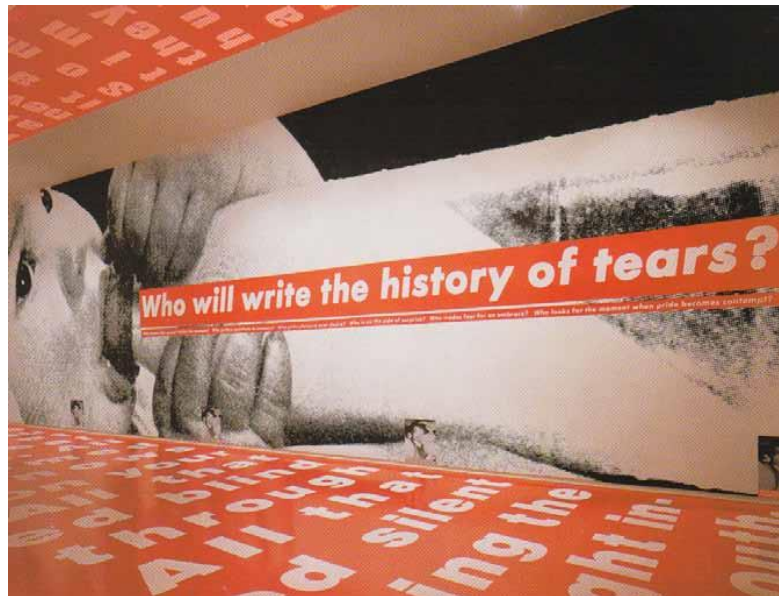


FIGURA 10 - EXIBIT, GALERIA DE MARY BOONE, BARBARA KRUGER

Encaixando a artista no panorama atual, Andracchio (2011, p.18) refere que “Conhecida pela publicação de um número incontável de livros e artigos, Kruger mantém-se ativa como escritora, professora, literária e artista”.

²⁶ Imagem retirada de http://ginaandracchio.com/PDFs/Andracchio_Barbara%20Kruger_Just%20a%20Graphic%20Designer_Winter%202011.pdf a 16 de Novembro de 2013

2.2.3. Janice Gobey

A questão da mulher transformada num objeto é o foco central deste projeto. O processo pelo qual a mulher, no seu papel passivo, é transformada num objeto pelo agente masculino de papel ativo. Esta metamorfose, entrelaçada com o fenómeno da Escopofilia, é explorada por Janice Gobey.

Voyeur, de 2012 (Figura 11)²⁷, é o título da obra de Gobey, sobre a qual Skerlj (2012) afirma que:

“(...) Os sujeitos, aparentemente sexuais, são convertidos em fetiches num estado inanimado, embora aqui os papéis usuais do feminino e masculino estejam corrompidas. Aqui o desejo abstrai-se do evento sexual numa *mise en scène* de objetos de luxúria, formando uma meta-narrativa erótica e ocasionalmente violenta”(Skerlj 2012, s.p.).

O trabalho de Gobey permite ao observador, cuja visão possui à partida, estereótipos de género definidos culturalmente por estruturas patriarcais, entrar num espaço sexual de voyeurismo.

A artista não usa o corpo diretamente, ou partes dele: ela usa elementos que fazem referência ao corpo humano, induzindo o observador a identificar o ser humano em objetos. Veja-se por exemplo na exibição do *Voyeur*, da autoria de Gobey, onde segundo a descrição de Skerlj (2012) se podiam observar “(...) dez luvas de seda dispostas numa coreografia serpentante, acariciando a sua passagem sobre um quadro de veludo e pelo (...). Existe aqui algum elemento humano real? Ou estamos nós, espectadores, presos num espaço estranho onde o nosso desejo mudou a realidade?” (Skerlj 2012, s.p.).

Em volta do quadro acima referido, durante a sua exposição, Skerlj (2012, s.p.) refere a existência de “(...) duas pesadas cortinas carmesim mimetizando trilhos de veludo vermelho saindo debaixo dos pedaços de pelo branco”. Outro aspeto interessante relativamente ao do *Voyeur* é o detalhe do sangue que escorre para p centro da pintura.

²⁷ Imagem retirada de <http://www.janicegobey.com/e/voyeur> a 27 de Novembro de 2013

Veludos, sedas, cores que pudessem indiciar sangue, pelo, luvas, sapatos, elementos que remetessem para uma certa luxúria e conteúdo sexual eram usados por Gobey nos seus trabalhos. “ Onde o veludo poderia ser visto como representando carne, genitália ou sangue, o pêlo é entendido de forma comum como representando pelos púbicos, como se fosse a primeira visão da ‘falha’ feminina” (Skerlj 2012, s.p).



FIGURA 11 - VOYEUR, DE JANICE GOBEY

A forma como Gobey procura a identificação, nas suas obras, do “humano”, está também evidenciada em *Splitting*, de 2011 (Figura 12)²⁸. Neste trabalho salienta-se “(...) um detalhe turquesa chocante (...) e uma luva que se destaca pressionando tentativamente o pêlo circundante” (Skerlj 2012, s.p.).

As formas sugestivas que os elementos deste quadro apresentam levam a que o observador identifique nelas características humanas e se sinta de certa forma desconfortável com isso. Skerlj (2012, s.p.) menciona que esta personificação de

²⁸ Imagem retirada de <http://www.janicegobey.com/e/voyeur> a 27 de Novembro de 2013

prazer e culpa são característicos de Gobey: “(...) esta sublime qualidade, que simultaneamente atrai e repele, (...) implicando ambos, prazer e violência”.



FIGURA 12 - *SPLITTING*, DE JANICE GOBEY

Dentro deste panorama de conversão fetichista de objetos, outro trabalho de Gobey que merece destaque é o *Ritual*, de 2012 (Figura 13)²⁹, um quadro onde se pode observar “(...) uma estola empoleirada numa rocha num ermo. Se a estola fosse humana, as suas pernas estariam cruzadas e a seda malva revelaria um lampejo da genitália” (Skerlj 2012, s.p.). Gobey colocou, durante a exibição das suas obras, uma cadeira, forrada a veludo (Figura 14)³⁰. Esta cadeira está, em relação ao espaço de exposição, voltada para este quadro para o espectador se instalar a admirar a obra da perspetiva que a autora pretende.

A violência e o carácter sexual/erótico são por norma sugestivos em narrativas de quadros com elementos como o feminino objetificada, sangue e pêlo. Contudo, no *Ritual* são usados elementos simbólicos, a narrativa não é conclusiva. Na opinião de Skerlj (2012, s.p.) isso advém do facto de Gobey, “(...) ao negar ao espectador uma

²⁹ Imagem retirada de <http://www.janicegobey.com/e/voyeur> a 27 de Novembro de 2013

³⁰ Imagem retirada de <http://www.janicegobey.com/e/voyeur> a 27 de Novembro de 2013

narrativa comum do sujeito feminino, a história torna-se inacabada, deixando apenas objetos representantes de um desejo incidente” (Skerlj 2012, s.p.).



FIGURA 13 - *RITUAL*, DE JANICE GOBEY



FIGURA 14 - VISTA DA EXPOSIÇÃO DE JANICE GOBEY

Gobey parece ter a capacidade de converter um observador numa espécie de perpetrador. Skerlj (2012, s.p.) descreve a narrativa das obras de Gobey como “(...) simultaneamente horrível e sexual, culminando numa indagação dentro da escopofilia erótica”, na qual o observador mergulha no desconforto da forma como identifica humanidade em objetos.

2.2.4. Sarah Lucas

À semelhança de outras artistas feministas, Sarah Lucas desenvolveu um conjunto de autorretratos nos quais representava a cultura contemporânea, em vista as questões de género. Feldman et al. (2012, s.p.) referem, relativamente à estratégia artística de Lucas, que esta alinha a artista com “(...) um número explícito de artistas feministas, particularmente Cindy Sherman”.

Segundo Feldman et al (2012, s.p.), entre 1990 e 1998, Lucas “desenvolveu uma serie de autorretratos que a mostravam numa variedade de poses e situações confrontantes, cada uma endereçada a noções contemporâneas de género, sexualidade e origens artísticas”, misturando elementos simbólicos masculinos e femininos de tal forma que desafiavam os estereótipos sociais e a própria identificação de género.

Manchester (2001, s.p.), a propósito das poses dos autorretratos de Lucas, comenta que a artista, “pousando simultaneamente de forma dura e de abjeto, macho mas fêmea, cria uma imagem de um feminino desafiante”.

Tanto o autorretrato de Lucas com uma peça de fruta na boca lançando à câmara um olhar comprometedor, o *Eating a Banana* de 1990 (Figura 15)³¹; ao *Summer* de 1998 (Figura 16)³², onde a artista, vestida de forma masculinizada e com o cabelo curto, recebe no rosto o conteúdo de uma lata de cerveja, comprovam a forma como a artista deturpava os conceitos de masculino e feminino dentro da cultura contemporânea. A respeito do *Summer*, Feldman et al. (2012, s.p.) comentam que a artista “(...) faz uma forte referência à pornografia, mas a sua aparência andrógena separa- a da mulher que geralmente aparece nos filmes adultos e pornografia”.

³¹ Imagem retirada de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/lucas-eating-a-banana-p78443> a 28 de Novembro de 2013

³² Imagem retirada de <http://www.christies.com/lotfinder/photographs/sarah-lucas-summer-5459889-details.aspx> a 28 de Novembro de 2013



FIGURA 15 - *EATING A BANANA*, DE SARAH LUCAS



FIGURA 16 - *SUMMER*, DE SARAH LUCAS

A sexualidade e as questões de género, bem como as suas implicações sociais, marcam o trabalho de Lucas. Uma caveira no chão, entre as pernas abertas da artista são os elementos que compõem o *Self Portrait with Skull* de 1997 (Figura 17)³³. De

³³ Imagem retirada de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/lucas-self-portrait-with-skull-p78450> a 28 de Novembro de 2013

acordo com Feldman et al. (2012, s.p.), “ a caveira está ligada à sexualidade feminina, complicando um símbolo previamente construído e usado predominantemente por artistas masculinos para representar *vanitas* ou mortalidade”. Manchester (2011, s.p.) afirma, acerca deste autorretrato que “equiparando o seu sexo com a morte, esta imagem encapsula o medo da obliteração, através da projeção de uma fantasia de cobrir e engolir, evocado tradicionalmente pelo corpo feminino”.

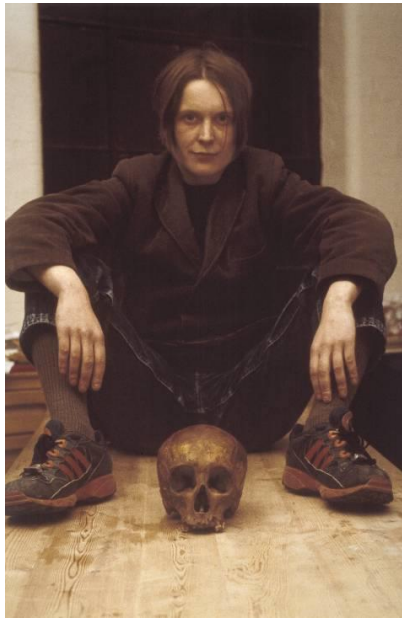


FIGURA 17 - *SELF PORTRAIT WITH SKULL*, DE SARAH LUCAS

De uma forma não muito distinta de artistas de renome como Marcel Duchamp ou Francis Bacon, também Lucas usou a casa de banho nas suas obras. Em *Human Toilet Revisited* de 1998 (Figura 18)³⁴, a artista surge sentada na sanita fumando um cigarro. “Ela aparece apanhada num momento desprevenido de contemplação calma, talvez próxima de uma meditação na condução da morte que previne as pessoas de desistir de fumar apesar dos seus efeitos destrutivos no corpo” (Manchester 2011, s.p.).

³⁴ Imagem retirada de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/lucas-human-toilet-revisited-p78454> a 28 de Novembro de 2013



FIGURA 18 - *HUMAN TOILET REVISITED*, DE SARAH LUCAS

Para além das roupas e poses masculinas características de Sarah Lucas, visíveis em autorretratos como *Self Portrait with Fried Eggs*, de 1996; o ato de fumar ou o cigarro são elementos comuns nos trabalhos da artista. Manchester (2011, s.p.) considera-os “(...) um acessório rebelde, um suporte fálico e um significante de independência por possuir tempo num sentido palpável, parando para contemplar”. *Smoking*, de 1998, espelha esta relação de Lucas com o cigarro.

Sarah Lucas ironiza o papel da mulher na pornografia, característica que se pode verificar em obras como *Sausage Film*, de 1990, ou *Got a Salmon*, de 1997. Manchester (2011, s.p.) é da opinião que estas imagens “(...) apresentam a artista com uma aparência masculina como um objeto de desejo masculino”.

Sarah Lucas merece atenção não só pela forma, em termos plásticos, com trabalha, mas também na forma como a artista “(...) contribui para uma visão feminista aberta da história da arte e autorrepresentação” (Feldman et al. 2012, s.p.).

2.2.5. Shirin Neshat

Shirin Neshat é uma artista de nacionalidade iraniana, um facto determinante para o tema dos seus trabalhos, na medida em que estes tratam de questões sociais e de género dentro da cultura de que a artista é proveniente.

Embora tenha trocado o seu país pela Califórnia aos 17 anos, Neshat manteve viva nas suas obras as suas origens: ela retrata estereótipos islamitas mas sempre tendo presente a complexidade da cultura da mulher muçulmana e das forças religiosas e sociais sob as quais elas vivem.

Nos anos 90, a artista produziu uma serie de fotografias a preto e branco, intitulada *Women of Allah* (Figura 19)³⁵, que retratavam o estado psicológico e a posição da mulher segundo tradição islâmica.

Larry Barns, Kyong Park, entre outros fotógrafos, foram contratados para ajudar Neshat com as suas fotografias, visto que a artista não era fotógrafa. Neshat faz uso de vários elementos que remetem para a cultura islamita nestas fotos:

“(...) o véu negro, armas modernas e textos escritos. Em cada fotografia, Neshat aparece vestida de preto, por vezes completamente coberta, enfrentando a câmara, segurando uma arma (...) Os textos parecem fazer normalmente parte da imagem fotográfica” (MacDonald 2004, p.621).

³⁵ Imagem retirada de <http://whitney.org/Collection/ShirinNeshat/2000267> a 2 de Dezembro de 2013



FIGURA 19 - *WOMAN OF ALLAH*, DE SHIRIN NESHAT

Neshat personifica em si mesma a mulher muçulmana e a sua posição no Islão, representando a forma como estas se devem resguardar, segundo a tradição, de influências ocidentais que ameassem a sua cultura, enquanto simultaneamente a artista procura mostrar a forma como esta cultura oprime a mulher enquanto ser individual.

Numa entrevista com Shapiro (2002, s.p.), a artista diz: “encontrei mais potencial no filme e no vídeo do que na fotografia (...) ao fazer filmes, descobri que se pode guardar as ambiguidades em relação à natureza do sujeito, e no final, a peça fica aberta para todo o tipo de interpretações”. Esta terá sido a razão pela qual, em 1998, Neshat adiciona à sua obra a componente de vídeo.

Turbulent, de 1998 (Figura 20)³⁶, é um vídeo no qual um homem e uma mulher estão sentados em posições opostas numa galeria. O homem canta e agrada a

³⁶ Imagem retirada de <http://quildindia.com/display1.asp?title=Turbulent,+1998&code=Shirin+Neshat&artist='Shirin+Neshat'&dimen=10+min.+35+sec.'&des='dual+channel+video'&folder=Images/IranShow/ShirinNeshat.jpg&freight=3500&price=00> a 2 de Dezembro de 2013

audiência, mas quando este termina, a mulher começa a cantar: “(...) ela não tem audiência e não canta nenhuma letra, mas a sua voz e entrega são evocativas e poderosas, de tal forma que o homem no lado oposto da galeria parece hipnotizado por ela” (MacDonald 2004, p.622).



FIGURA 20 - *TURBULENT*, DE SHIRIN NESHAT

Outra instalação na qual Neshat salienta a diferença de género é a *Rapture*, de 1999 (Figura 21)³⁷, da qual fazem parte dois ecrãs: num deles, um grupo de homens caminha em direção à câmara através das ruas, aparentemente numa cidade do médio oriente; no outro, também num movimento direcionado para a câmara, um grupo de mulheres atravessa uma planície rochosa e alcança o mar, onde está um barco. Num momento final “(...) os homens parecem acenar do outro lado da galeria para as mulheres que navegam à distancia – uns pedindo às mulheres que voltem, outros acenando em sinal de despedida” (MacDonald 2004, p.622).

³⁷ Imagem retirada de http://www.huffingtonpost.com/g-roger-denson/sherin-neshat-artist-of-t_b_802050.html#s216201&title=Attributed_to_alWasitid a 2 de Dezembro de 2013



FIGURA 21 - *RAPTURE* DE SHIRIN NESHAT

No mesmo ano de *Rapture*, a artista produziu *Soliloquy*, um vídeo no qual Neshat retrata de forma pessoal o seu futuro, a sua herança cultural e o que ela representa no seu presente.

Fervor, datado 2000, é uma instalação que retrata a relação impossível de um homem e uma mulher por questões sociais. Esta instalação destaca-se das anteriores pela forma como está instalada: Neshat conseguiu, com um sistema de espelhos, criar a ilusão de que as personagens não se encontram.

No ano de 2001, Neshat desenvolveu mais três trabalhos: *Pulse*, *Possessed* e *Passage*. Relativamente aos dois primeiros, McDonald (2004, p.624) refere que estes evocam “(...) dimensões da realidade privada e pública das mulheres na cultura tradicional Islâmica”.

No caso de *Passage* (Figura 22)³⁸, um grupo de mulheres vestidas de negro parece cavar uma sepultura para um cadáver de uma mulher vestida de branco, que é transportada por um grupo de homens, enquanto uma menina faz um círculo de pedras na areia junto às mulheres; quando o grupo de homens se junta ao das mulheres, um fogo acende-se atrás da criança, faz uma linha no horizonte e forma um

³⁸ Imagem retirada de http://www.huffingtonpost.com/g-roger-denson/sherin-neshat-artist-of-t_b_802050.html#s216201title=Attributed_to_alWasiti a 2 de Dezembro de 2013

arco em torno do grupo de pessoas. McDonald (2004, pp.624-265) compara *Passage* a um “ritual que parece funcionar como uma premonição (...) uma mudança fundamental entre a relação de mulheres e homens”.



FIGURA 22 - *PASSAGE*, DE SHIRIN NESHAT

Dentro deste ritual de relação entre homem e mulher, mas desta vez com o México como cenário, Neshat é também autora do vídeo intitulado *Tooba*, em 2002.

Embora tenha manifestado preferência pelo vídeo, a artista não abandonou a fotografia e em 2005 produz *Zarin* (Figura 23)³⁹, uma projeção de vídeo acompanhada de uma série fotográfica.

³⁹ Imagem retirara de <http://astrangershand.com/index.php/archives/16258> a 2 de Dezembro de 2013



FIGURA 23 - ZARIN, DE SHIRIN NESHAT

Woman without Men, de 2009 (Figura 24)⁴⁰, é outro trabalho reconhecido de Neshat no qual a artista aborda a posição da mulher na cultura muçulmana: “‘Women Without Men’ expressa a formalidade levemente imparcial de um cortejo, onde os quatro personagens principais, mulheres iranianas de diferentes classes sociais, têm mais peso simbólico do que a realidade de carne e osso” (Holden 2010, s.p.).

⁴⁰ Imagem retirada de http://www.huffingtonpost.com/g-roger-denson/shirin-neshat-artist-of-t_b_802050.html#s216201title=Attributed_to_alWasiti a 2 de Dezembro de 2013



FIGURA 24 - *WOMAN WITHOUT MEN*, DE SHIRIN NESHAT

As fotografias e vídeos de Neshat foram exibidos em várias exposições internacionais. A artista reside e trabalha atualmente em Nova Iorque, e explica, na sua entrevista a Shapiro (2002, s.p.) que “A minha arte é a minha resposta pessoal aos mundos aos quais fui exposta”.

2.2.6. Jenny Holzer

Apesar de se ter iniciado, em termos artísticos, numa vertente direccionada para a pintura abstrata e gravura, a artista americana Jenny Holzer, acabou por enveredar por um tipo de arte distinto. A artista mudou-se para Nova Iorque em 1977, facto que “(...) influenciou a mudança para algo mais conceptual, arte baseada em texto, numa tentativa de infiltrar espaços públicos, começando com uma serie de *posters* distribuídos por Nova Iorque” (ACCA 2009/2010, s.p.).

Holzer faz uso de vários tipos de documentos nos seus trabalhos, desde documentos da página web do Arquivo da Segurança Nacional a documentos políticos desclassificados. Segundo Miasgowicz (2010, p.54), “Holzer apresenta estes trabalhos numa variedade de formas, desde disposição de LEDs⁴¹, serigrafias de grandes dimensões e projeções” (Figura 25)⁴².

⁴¹ LED - Light emitting Diode (Miasgowicz 2010, p.9)

⁴² Imagem retirada de <http://www.scmp.com/magazines/48hrs/article/1324495/arts-preview-jenny-holzer-shows-first-chinese-language-text-work> a 24 de Novembro de 2013



FIGURA 25 - INSTALAÇÃO COM LEDS DE JENNY HOLZER

Truisms, datado de 1970 (Figura 26)⁴³, foi a primeira série de trabalhos de Holzer, e consistia em “(...) *posters* com frases provocativas a negrito. Elas interrogavam a forma a como o consumo da imagética se espalhou no espaço citadino, e criou um novo espaço aberto para intervenção política” (ACCA 2009/2010, s.p.).

Miasgowicz (2010) defende que Holzer contrapõe ideias por forma a conduzir o espectador a um estado de julgamento que obrigue a tomar uma posição perante o que lê. “Assim que o observador assimila as suas frases eles são forçados a concordar ou discordar, a fazer julgamentos por si mesmos, a descobrir no que acreditam e dispensar aquilo em que não acreditam” (Miasgowicz 2010, pp.2-3).

⁴³ Imagem retirada de <http://friolenta.tumblr.com/post/49417587683/jenny-holzer-truism-private-property-created> a 24 de Novembro de 2013

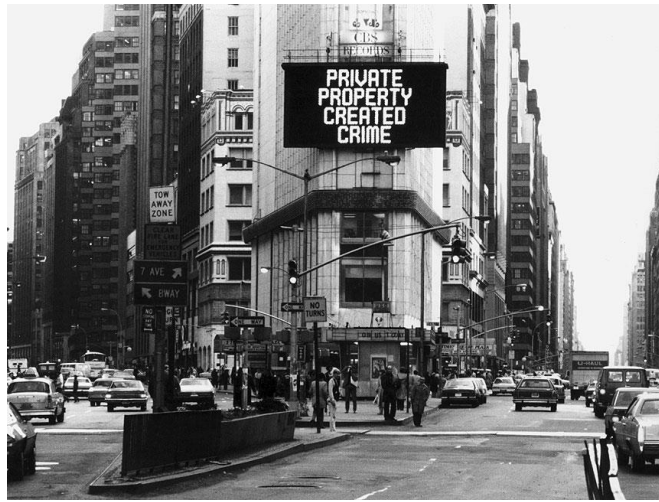


FIGURA 26 - *TRUISM* DE JENNY HOLZER

Em 1989, Holzer apresenta no *Dia Art Foundation* o seu trabalho, *Laments* (Figura 27)⁴⁴. Este trabalho pretendia fazer chegar ao público as palavras finais de algumas pessoas (um menor, duas crianças e dez adultos). Numa sala extremamente silenciosa, “13 Sarcófagos de pedra onde o texto foi esculpido, cada um iluminado por uma única lâmpada focal e por um LED vertical que faz rolar o texto” (Miasgowicz 2010, p. 26).

Nas palavras de Holzer: “O ‘*Laments*’ refere-se à maternidade, violação, dor, tortura e morte nas vozes de ‘treze pessoas mortas seleccionadas ao acaso’” (The Art History Archive s/data, s.p.).

⁴⁴ Imagem retirada de <http://www.diaart.org/exhibitions/main/70> a 24 de Novembro de 2013



FIGURA 27 - *LAMENTS* DE JENNY HOLZER

Não foi exclusivo de *Laments* o carácter perturbador e macabro e Holzer. Violência sexual é a temática por detrás da obra de Holzer, em 1993, intitulada *Lustmord* (Figura 28)⁴⁵. Este trabalho terá sido inspirado pela violência exercida sobre as mulheres durante a guerra na Bósnia: - “(...) Histórias de vítimas de violação são apresentadas em ossos humanos como se estes tivessem saído da sepultura, incapazes de descansar em paz” (Miasgowicz 2010, p.7).

Como explica Miasgowicz (2010, p.29), o título, *Lustmord*, “(...) é constituído por duas palavras germânicas: *lust*, que significa desejo, e *mord*, que significa homicídio”. O título remete portanto para o prazer sexual e para um certo prazer na morte.

Holzer apresenta as perspetivas do observador, do perpetrador e da vítima. Para além dos ossos, outros elementos compunham a série *Lustmord*. “Originalmente esses textos foram escritos em pele humana e depois fotografados. Foram também impressas em cartões com uma mistura de tinta e sangue” (Miasgowicz 2010, p.30).

⁴⁵ Imagem retirada de <http://yeswanderlust.blogspot.pt/2011/05/jenny-holzer.html> a 24 de Novembro 2013

Placas de metal com as frases de Holzer legendavam os ossos humanos, reforçando a brutalidade da guerra e o peso da morte sobre as mulheres na *Lustmord table* (Figura 29)⁴⁶.

Miasgowicz (2010, p.30) cita a resposta de Holzer quando a artista é questionada sobre a razão pela distinção estética deste trabalho em relação aos antecedentes: “Eu pensava que a violação era um crime do corpo, mas talvez se eu usasse apenas linguagem estivesse muito longe disso, então pensei em escrever sobre a pele e para isso usar sangue como tinta... achei que era apropriado e inaceitável”.

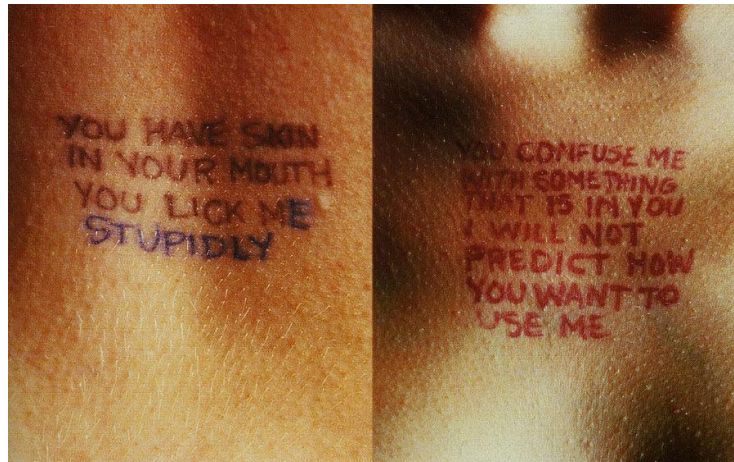


FIGURA 28 - *LUSTMORD* DE JENNY HOLZER

⁴⁶ Imagem retirada de <http://blog.art21.org/2009/01/23/jenny-holzer-writing-difficulty/#.UpJ-jcS-2So> a 24 de Novembro de 2013



FIGURA 29 - LUSTMORD TABLE DE JENNY HOLZER

Holzer desenvolveu vários trabalhos em torno de acontecimentos de guerra e questões políticas, de que são exemplos *Black Garden* (1994), um jardim onde se encontram “(...) cinco bancos de pedra incorporados no local com frases vermelhas da série *War...*” (Miasgowicz 2010, p.31); o monumento *Erlauf*, em parceria com o artista soviético Oleg Komov (1995), para celebrar, de acordo com Miasgowicz (2010, p.31), o momento da redenção do general alemão Nazi em 1945; ou *Truth before power* (2003), que a artista compôs com recurso a documentos desclassificados, de cariz económico e político, relativos às consequências do 11 de Setembro.

Holzer é também conhecida pelas suas projeções em larga escala, de que exemplo o *Projections* (2008) no qual Holzer projeta poemas de Szymborska, o polaco vencedor do premio nobel da paz (1996). Szymborska, assim como Holzer, “(...) exploram problemas morais e políticos na sua poesia e usam com frequência contradições, e diferentes pontos de vista e perspectivas para explorar ideias” (ACCA 2009/2010, s.p.).

Como refere Miasgowicz (2010, p.51) “O trabalho de Holzer, desde 2003 até à atualidade, trata de política”.

Muitos outros artistas poderiam constar como exemplo para a questão da mulher objeto. No entanto, pela forma como abordam o conceito, como usam a questão do corpo, como criticam as estruturas patriarcais, os estereótipos e a diferença de género aproxima-os do tema e objetivos deste projeto.

A forma como reagimos à questão do corpo (feminino) é outro dos aspetos sobre o qual este projeto disserta. Embora não seja propriamente um exemplo artístico, torna-se pertinente, especialmente tendo em conta a componente prática deste projeto, abordar a relação da espécie humana com o seu corpo e com os objetos que procuram imitar o seu corpo.

A este propósito segue-se um subcapítulo dedicado à questão da estranheza familiaridade do ser humano com o seu corpo e, por conseguinte, questão do Uncanny Valley.

2.3. O Estranho e o Familiar no Corpo Humano

Como se pôde constatar no subcapítulo anterior, as reações perante a mulher prendem-se muito com o seu corpo, a sua forma anatómica. Mas estas reações complexas não ocorrem apenas relativamente ao corpo feminino, e tendo em conta a natureza deste projeto, torna-se relevante aprofundar este aspeto.

O ser humano reage de formas complexas e distintas em relação ao seu próprio corpo (não sendo necessariamente pela questão de género), a forma, a textura e ao significado que lhe é atribuído.

Uma das formas de compreender esta posição do ser humano relativamente ao corpo é o estudo feito sob a atividade responsiva em relação aos robots. Em 1970, Masahiro Mori, na altura professor de robótica no Instituto de Tecnologia de Tóquio, referiu a hipótese de, em determinado momento, a familiaridade que a aparência humana dada aos robôs provoca iria decair abruptamente.

Os robôs foram inicialmente criados para auxiliar o ser humano em diversas atividades, o seu *design* era acima de tudo funcional. No entanto, atualmente, como refere Mewes et al. (2008, p.1) "(...) um dos objetivos dos robôs humanoides e das próteses é que elas pareçam o mais humanas possível".

Esta procura pela semelhança humana prende-se com a forma como essa semelhança irá influenciar a forma como o ser humano interage com o robot.

Mewes et al. (2008) fazem a distinção entre robôs industriais, humanoides e andróides. Os primeiros teriam apenas função de auxiliar o ser humano, sem

apresentar características humanas; o humanoide era construído à semelhança de um ser humano (com cabeça, torso, braços e pernas por vezes até articulados), mas é facilmente distinguível do um ser humano real; por fim o androide, que se pretende ser indistinguível do ser humano. Com refere Mewes et al. (2008):

“(...) eles apresentam feições humanas como pele, cabelo artificial e uma face capaz de reproduzir expressões faciais e têm proporções exatas de um humano (escolhidas para corresponder a um certo ideal de beleza ...) nos andróides é possível distinguir se são femininos ou masculinos” (Mewes et al. 2008, p.2).

No entanto, segundo a teoria de Mori, esta semelhança traria familiaridade do ser humano para com o robô mas só a determinado ponto, no qual a semelhança do androide atinge uma perfeição tal que o torna estranho, fazendo decair a familiaridade anteriormente atingida. Este é o princípio básico do fenómeno *Uncanny Valley*.

Para explicar esta questão do *Uncanny Valley*, Mori (1970, p.33) dá o exemplo da mão prótica. Existem próteses tão perfeitas, com capacidade de movimentos precisos, revestimento de uma imitação de pele texturada à semelhança da humana, tão perfeita que facilmente passaria por uma mão verdadeira. No entanto, quando tocamos nessa “mão perfeita” e nos apercebemos da sua temperatura e toque diferentes de uma mão humana, “(...) tem-se um sentimento de estranheza (...) perde-se a sensação de familiaridade”(Mori 1970, p.33).

Em termos matemáticos, esta estranheza pode ser entendida com familiaridade negativa, o *Uncanny Valley*.

Outro exemplo a que Mori recorre para explicar o fenómeno do *Uncanny Valley* são as marionetas *Bunraku*⁴⁷. Mori (1970, p.33) não as considera, numa análise pormenorizada, muito semelhantes a um ser humano, mas durante o espetáculo, as marionetas estão afastadas do público, “(...) o seu tamanho é ignorado, e a sua aparência incluindo olhos e movimentos aproximam-se do humano”. Aí sim a familiaridade é elevada quando comparada por exemplo com a mão prótica.

⁴⁷ “Bunraku is one of the four forms of Japanese classical theater (...) The spellbinding coordination of three puppeteers manipulating one doll; the unity achieved by the three independent components of movement, words and music; and the intersecting lines of communication — between puppeteer and narrator, narrator and shamisen player, musician and puppet (...) The size of a Bunraku puppet depends on the gender and age of the character, but they are generally between two-and-a-half to four feet tall” (*In Bunraku—The National Puppet Theater of Japan*, University of California, Berkeley, p.5; Retirado de <http://www.calperfs.berkeley.edu/learn/k-12/pdf/2007/Bunraku0708.pdf> a 23 de Outubro de 2013)

Analisando sucintamente o gráfico referente ao *Uncanny Valley* (Figura 30)⁴⁸, poderíamos concluir que o fator “movimento” influencia o grau de familiaridade. As *Bunraku* não têm uma fisionomia muito semelhante à humana mas a forma humanizada como se movem favorece a sensação de familiaridade em relação a elas.

Contudo, como refere Mori (1970, p.34), se acrescentar movimentos que procurem replicar o mais aproximadamente possível os humanos aumenta a sensação de familiaridade, é controverso que “(...) ao acrescentarmos movimento a uma mão prótica, que se encontra no fundo do *Uncanny Valley*, a sensação de estranheza aumenta largamente”.

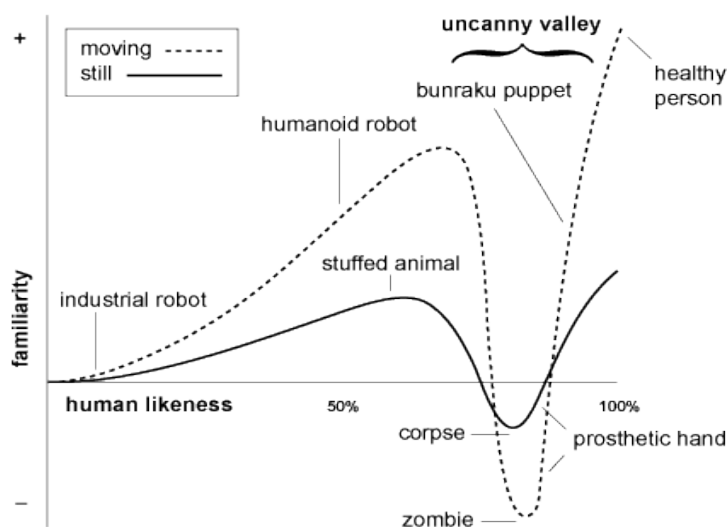


FIGURA 30 - “UNCANNY VALLEY” (1970) MASAHIRO MORI

Mori crê ser possível desenvolver robôs e próteses que se mantenham num nível de familiaridade aceitável sem que sejam extremamente parecidos com o ser humano real.

Ainda sobre a imagem, e curiosamente recordando a questão da abjeção da autoria de Kristeva (1941), denota-se que o cadáver está também contido no *Uncanny Valley*. Mori questiona-se sobre a razão pela qual os seres humanos desenvolvem

⁴⁸ Imagem retirada de <http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/CaseStudies/CaseStudy3d.pdf> a 23 de Outubro de 2013

esta sensação de estranheza perante um corpo sem vida e aponta que por hipótese será um mecanismo humano importante para a auto-preservação do indivíduo.

A relevância da temática do *Uncanny Valley* no contexto deste projeto prende-se não só com o aspeto gráfico do produto final (a animação), mas também no sentido de alertar para a forma como um objeto, construído para se assemelhar ao ser humano, pode ser realmente confundido com um ser humano real. É questionável até que ponto criar objetos que possuam características humanas pode iludir o observador e eventualmente leva-lo a confundir esses objetos com seres humanos verdadeiros.

2.4. Animação 3D: uma forma de Arte

Do ponto de vista da prática, poderia definir-se o termo “animação”, pelas palavras de Wells (1998, p.10) como sendo um “filme manufaturado, *frame a frame*, proporcionando uma ilusão de movimento que não foi diretamente gravado no sentido fotográfico convencional”. No entanto esta definição seria redutora, pois não só se abstém de qualquer menção às potencialidades artísticas que esta possui, como também coloca de parte as novas formas de produção de animação que a evolução tecnológica permite (como é o caso da animação através de imagens geradas por computador).

Mais do que a forma como a imagem é gerada (manual, por computador, fotografia...), o importante é a forma como essas imagens se associam para criar ilusão de movimento, ou, por outras palavras, a “Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas antes a arte dos movimentos desenhados. O que acontece entre cada *frame* é mais importante do que aquilo que acontece em cada *frame*” (McClaren 1987 apud Wells 1998, p.10).

Embora surja muitas vezes envolvida no contexto cinematográfico, a animação já não é apenas um subdomínio do cinema, ou como constata Wells et al. (2008) quando referem, em relação à animação, que “(...) ela não é mais considerada um ‘primo em segundo grau’ da *live-action*, ou meramente entendida como ‘cartoon’ ou ‘filme experimental’”. Pelo contrário, é agora vista como um instrumento fundamental

para os filmes no geral porque as intervenções de animação digital (efeitos visuais) são endémicos até para as narrativas realistas mais mundanas...” (Wells et al. 2008, p.6).

A animação sempre abraçou a evolução tecnológica e as possibilidades que esta oferecia, no entanto continuava a ser reduzida ao “*cartoon*”. Era necessário conseguir compilar os métodos de animação tradicionais com todas as novidades que surgiam dentro da animação para que esta pudesse alcançar o nível de disciplina, precisava-se de uma justificação fundamentada por artistas, críticos e estudiosos sobre a matéria para esclarecer a natureza do seu trabalho.

“A animação é simultaneamente arte e ofício, é o processo pelo qual o cartoonista, o ilustrador, o artista, o argumentista, o músico, o operador de câmara e o diretor de imagem em movimento combinam as suas capacidades para gerar um novo artista: o animador” (Blair 1994 *apud* Wells 2002, p.4). Entende-se portanto que, pela natureza e características do trabalho em animação, era imprescindível criar um ambiente multidisciplinar para desenvolver animação, englobando competências quer da área artística quer de outras áreas do conhecimento. Este facto dá asas a que o progresso seja sempre possível do ponto de vista da animação.

Apesar desta convergência de conhecimentos de diferentes áreas e do carácter colaborativo da animação, esta coloca menos questões quanto à autoria quando comparada com o cinema (onde por norma a autoria é atribuída ao diretor). Wells (2002, p.73) afirma que “(...) a animação pode ser vista como a prática de filme mais definida em termos de autoria a este respeito, no seu próprio processo, mesmo quando esta é colaborativa, insiste na intervenção coesiva da presença de autoria”. A verdade é que apesar das vantagens do trabalho colaborativo e de a animação estar sujeita a termos e condições/limitações em comum com outros tipos de filme, é possível produzir animação de autoria singular.

“No contexto do que pode ser considerado a Arte Maior (ou apenas Arte), a grande ironia é que apesar da capacidade da animação de transcender barreiras políticas, geográficas e geracionais, em expressar e entregar uma mensagem, ela continua a ser vista de forma comum como insubstancial e de pouco valor” (Wells et al. 2008, p.48). Esta falta de consideração pela animação como forma de arte, assim como a dura hierarquia artística, contribui para que este estatuto fosse difícil de alcançar, assim como a independência desta em relação ao cinema.

É comum que a animação surja dentro do contexto cinematográfico, no entanto, ela apresenta potencialidades fora da ambiência do cinema: ambientes educacionais, estudos científicos, arte e *design* são exemplos de áreas onde a animação é um recurso útil e poderoso. Em contrapartida, como explicam Wells et al. (2008, p.60), esta multiplicidade de aplicações da animação dificulta o estabelecimento desta como uma disciplina: “(...) se por um lado há reconhecimento que lugar da animação abrange contextos significativos e disciplinas, isso também dilui a sua presença e centralização como disciplina nos seus próprios direitos”.

Mesmo com todos os obstáculos que surgem no percurso da animação como forma de arte, a animação artística é um conceito que tem vindo a ganhar força ao longo do tempo, criando uma distinção entre um animador tradicional e um artista que trabalha com animação. A este respeito, Wells et al. (2008, p.84) consideram mesmo que “(...) num sentido mais progressista e positivo, o termo aponta para o desejo de elevar a animação a uma prática artística fina, de a ver como uma linguagem pertinente na posse de objetivos artísticos elevados, e para ser exibida em contextos fora dos domínios do teatro e programação”.

Wells et al. (2008) mencionam que:

“Apesar de um número de praticantes de animação estarem a desenvolver trabalho em 1920, é sabido tradicionalmente e sem surpresas que foram os estúdios da *Walt Disney* que efetivamente criaram as animações ‘clássicas’ de palco, estabelecendo uma indústria de animação, acentuando a sua tecnologia e aplicações, e desenvolvendo o seu estilo clássico e estática, que sobrevive (...) até à era contemporânea” (Wells et al. 2008, p.25).

Mas não foi apenas a Walt Disney que impulsionou a animação: o trabalho dos estúdios da *Warner Bros*, da *United Productions of America* e artistas independentes; bem com outros estúdios a nível mundial contribuíram para este impulsionamento da animação. Wells et al. (2008, p.25) salientam a importância de Norman McLaren e Oskar Fischinger no que toca ao cinema experimental e ainda a importância da “(...) consolidação de outras práticas como a animação em 3D com stop-motion, *cut-out* e a animação pela colagem como estratégias em desenvolvimento numa forma de emersão contínua”.

Kangong (2010) afirma que “Os gráficos de computador, as simulações de computador e a animação por computador mudaram drasticamente o mundo da animação” (Bendazzi apud Kangong 2010, p.18).

O *Lincoln Laboratory of Massachusetts Institute of Technology* (MIT) tornou possível a animação por via de imagens geradas por computador em meados de 1960. Mais tarde juntou-se a ele a *Ohio State University*, união da qual, após 3 anos, resultou o desenvolvimento de “(...) uma linguagem de programação de gráficos de computador chamada GRASS (Graphic Shymbiosis System)” (Kangong 2010, p.19). A GRASS foi impulsionador para a ocorrência de uma evolução tecnológica acentuada em 1970.

O Japão, apesar de estar bastante relacionado com esta evolução da animação por computador, teve destaque numa fase mais tardia. Este atraso do Japão justificava-se com questões de software, no entanto o país acaba por recuperar na década seguinte:

“Contudo, na década seguinte o interesse japonês na animação computadorizada foi reavivado, Omura Koichi da Universidade de Osaka desenvolveu o *Links 1 system*, um pequeno sistema de computadores em rede cujo trabalho carregado podia ser partilhado, com computadores a trabalhar em simultâneo em pequenas porções de uma imagem” (Kangong 2010, p.21).

No final da década de setenta, a animação por computador começa a captar atenções nos domínios da Arte, como se pode entender nas palavras de Kangong (2010, p.20): “Nos finais de 1970, a animação computadorizada ganhava como um médium artístico e de comunicação, e alguns animadores tradicionais como a *Walt Disney Studio* e *Hanna-Barbera* mostravam interesse, numa tentativa de reduzir os seus custos, em se envolverem em trabalho experimental”.

A *Walt Disney Studio* apresentou, em 1988, uma combinação de sucesso entre animação e personagens de carne e osso, com filme *Who Framed Roger Rabbit* (Figura 31)⁴⁹, de onde se destaca a *femme fatale* criada por animação, *Jessica Rabbit*; o filme foi premiado com quatro *Academy Awards*, de entre os quais o *Special Achievement Award for Animation Direction*⁵⁰

⁴⁹ Imagem retirada de <http://www.imdb.com/title/tt0096438/> a 20 de Setembro de 2014

⁵⁰ “The film was a milestone in animation history, one of the top-grossing films of its year, and it received four Academy Awards, one of which was a Special Achievement Award for Animation Direction (Richard Williams)” (In Filmsite Movie Review *Who Framed Roger Rabbit* (1988); retirado de <http://www.filmsite.org/whof.html> a 20 de Setembro de 2014)

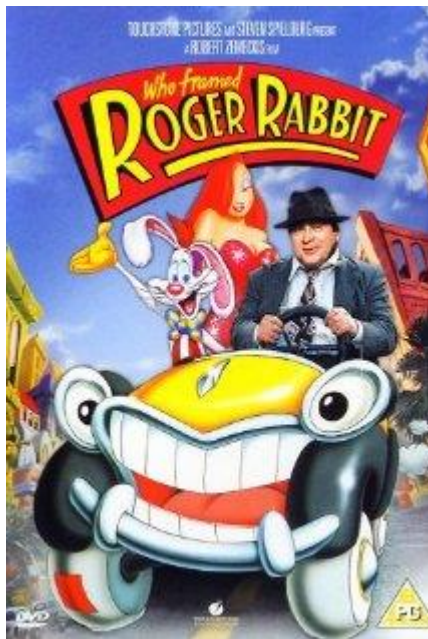


FIGURA 31. *WHO FRAMED ROGER RABBIT* (1988) DA DISNEY

Em 1995, *Toy Story* (Figura 32)⁵¹, dos estúdios da *Walt Disney Pixar*, foi o primeiro filme totalmente produzido com imagens geradas por computador. A animação 3D passa a ser a tendência e substitui, como referem Wells et al (2008, p.30) “(...) o estilo clássico do 2D da Disney como núcleo estético ao qual Shilon McLean chama de ‘nova animação tradicionalista’”. A forma como as personagens se moviam no cenário transmitia a sensação de profundidade, uma visão estereoscópica que não existia anteriormente com a animação 2D.

⁵¹ Imagem retirada de <http://disneyscreencaps.com/toy-story-1995/51/#box-0/121/toy-story-disneyscreencaps.com-9121.jpg> a 6 de Novembro de 2013



FIGURA 32 - *TOY STORY* (1995) DA DISNEY

Quinze anos depois a Disney produziu o filme de animação com imagens geradas por computador, em 2000, o *Dinosaur* (Figura 33)⁵², no qual se entrou, segundo Wells (2002, p.13), num “(...) reino de hiper-realismo, configurando dinossauros plausíveis num ambiente de mundo real”.



FIGURA 33 - *DINOSAUR* (2000) DA DISNEY

⁵² Imagem retirada de <http://disneyscreencaps.com/dinosaur-2000/#box-0/85/dinosaur-disneyscreencaps.com-85.jpg> a 6 de Novembro de 2013

Em 2006, o filme *Mirage* (Figura 34)⁵³, vencedor da medalha de ouro da *Youngwoong Jang's Student Academy*, constituído por imagens geradas por computador foi, na opinião de Wells et al. (2008), elevado ao estatuto de arte, merecendo destaque pela qualidade técnica das imagens tridimensionais geradas por computador.



FIGURA 34 - *MIRAGE* (2006), YOUNGWOONG JANG

A animação possibilita a materialização de imagens mentais, sonhos, ideias: ela oferece a possibilidade de criar novas plataformas, verdadeiras realidades virtuais. Wells et al. (2008, p.96) consideram que “Animadores e designers, devido à sua imersão na tecnologia, estão mais acostumados e aceitam melhor a noção de “existências virtuais””.

Não só para criar novas realidades, a animação possibilita também recriar realidades antigas, indo até à minuciosidade de reconstruir rostos de personagens da História. Wells et al. (2008) falam do trabalho da *Moving Picture Company*, que trabalhou a construção da imagem facial para transformar os atores em réplicas de líderes políticos de 1940. Através de um processo complexo de captura de imagens, modelação e texturização, a equipa da *Moving Picture Company*:

⁵³ Imagem retirada de http://archivio.cinemambiente.it/allegati/Schede_film_07/03_CinemadiAnimazione/MIRAGE.pdf a 6 de Novembro de 2013

“ (...) pesquisou as propriedades de diferentes filmes dessa época e também criaram a provável ‘história de vida’ do filme exposto (...) A metragem do arquivo resultante aproxima-se muito ao de 1940 – apresentando uma mistura de condições que ecoam a história implícita no arquivo, bem como os eventos históricos em si mesmos” (Wells et al. 2008, pp.100-101).

Wells et al. (2008, p.114) alegam que “(...) animar continua a ser uma arte tradicional num contexto progressivo”. Os artistas que trabalham com animação procuram simultaneamente fugir de classificações rigorosas e encaixar-se no contexto autenticado da Arte.

Está nas mãos de cada artista/animador definir como vai fazer animação, pois fora do contexto de estúdios ou produtoras, como explicam Wells et al. (2008):

“Enquanto os modelos tradicionais de produção em *live-action* desenvolvidos são por norma predicados a determinados aspetos do *script* convencional (...) a animação é predicada na escolha da sua técnica, das fontes particulares de material associados a essa técnica, do processo da sua produção, e mais importante, do seu modelo de visualização” (Wells et al. 2008, p.148).

A própria natureza do processo de trabalho e as implicações a ele associadas reforçam a noção de que a animação é uma arte separada do cinema e não um subdomínio deste.

Apesar de, na atualidade, muitos produtores de filmes fazerem uso de ferramentas digitais semelhantes (quando não são de facto as mesmas) às usadas para criar filmes de animação, e de muitos críticos defenderem que é portanto pouco lógico separar as duas formas de arte, Wells et al. (2008, p.154) defendem que “a animação continua a apresentar um vocabulário distinto. As suas aplicações continuam a representar em sentido mais direto a intenção e trabalho do artista como uma cópia de uma gravação psicológica, emocional e somática da memória”.

A animação contemporânea tende para a reprodução da realidade, para o fotorrealismo; mas apesar de toda esta capacidade de materializar cenários de natureza imaginária e surreal é simultaneamente libertadora e delimitada pela animação em si e pelo próprio trabalho dos animadores. A esse respeito, Wells et al. (2008, p.164) alegam que “(...) o grau expandido de construção no real, e os caminhos

que têm sido usados para autenticar até as mais extremas narrativas de fantasia, deixaram um desafio aos animadores de reinventar e re-imaginar o espetáculo”.

Wells et al. (2008) afirmam que:

“As tecnologias digitais estão a dissolver as fronteiras entre formas disciplinares. As técnicas de animação foram amplamente adotadas por outras áreas de produção cultural, da arte à ciência. Ainda que esses trabalhos não sejam chamados de animação, pois este termo, infelizmente, continua a ter uma conotação pequena na forma de compreensão, este facto prova o quanto a animação possui potencial como forma de expressão” (Karolina Sobeka apud Wells et al. (2008, p.184).

Pelo exposto, apesar de todo o progresso na área da animação e na sua ascensão como forma artística, conclui-se que esta continua a ser uma batalha não terminada, no sentido em que a animação passe a ser um termo que defina uma forma de arte e não apenas um processo de criação de algo.

2.4.1. Animação 3D: o corpo humano

Não apenas na animação computadorizada, mas também em termos de realidade aumentada, jogos e outras estruturas de entretenimento ou até mesmo para estudos científicos (simulação, reconstrução baseada em dados de investigação, etc.): cada vez mais os modelos humanos têm vindo a chamar as atenções coletivas (empresas) e individuais de diversas áreas.

Allbeck (2009, pp.1-2) afirma mesmo que estas simulações podem vir a ser úteis para estudar humanos de carne e osso: “Finalmente estamos aptos para criar simulações que têm em conta características humanas de alto nível como funções e diferenças individuais, poderemos estar aptos para usar essas simulações como ferramentas para aprender e explorar comportamentos de humanos reais”.

Kangong (2010, p.23) sugere que existem vários passos que são comuns a qualquer forma de animação: “(...) pré-produção, *design* de personagens, *scripting*, *storyboarding* (...)”. O mesmo autor, não descurando de todo a componente estética e a questão da autoria na animação por computador, refere quanto a animação 3D

que “(...) as grelhas virtuais nas imagens geradas por computador providenciam uma infraestrutura mais maleável para movimento e reprodução” (Kangong 2010, p.23).

Maurel (1999, p.1) explica que “Em teoria, modelar consiste em desenvolver uma representação das propriedades de um objeto/fenómeno em relação aos objetivos da sua análise. Em relação a isso, o desafio na modelação humana é alcançar a representação das principais características humanas com o máximo de realismo possível”.

Pela técnica através da qual são criados, os modelos humanos podem ser considerados, segundo Seo et al. (2001), como criados por aproximação ou reconstruídos por aproximação. Dentro dos modelos criados por aproximação estão incluídos “(...) uma variedade de métodos de modelação, *plaster modelling*, escultura, *meatballs*, deformação de formas livres” (Seo et al. 2001, p.121). A reconstrução por aproximação engloba processos de transformar imagens bidimensionais em volumétricas, isto é, tridimensionais⁵⁴.

Seo et al. (2001, p.121) alegam ainda que estes métodos são frequentemente diferenciados “(...) de acordo com o facto de lidarem apenas com esqueleto e pele superficial (modelo de superfície) ou se contêm *layers* intermédias que simulam músculos, ossos, tecido adiposo, etc. (modelo *multi-layer*)”.

Maurel (1999) favorece o uso de várias *layers* distintas para o esqueleto, músculos e pele, chamando a atenção para a importância desta separação das *layers* para o realismo do modelo humano: “Uma animação incorreta da *layer* base do esqueleto pode conduzir a uma animação irrealista e com deformação das *layers* que se lhe sobrepõem” (Maurel 1999, p.107). Por conveniência será mais fácil corrigir erros de uma das componentes do modelo humano se estas estiverem em *layers* individualizadas do que corrigir esses mesmos erros se todas as componentes estiverem embutidas numa única *layer*.

Independentemente da técnica, modelar e animar um modelo humano é sempre uma tarefa complexa, pois implica ter em atenção às características anatómicas e morfológicas do ser humano (forma do corpo em si, idade, sexo, altura, peso, raça...).

⁵⁴ A reconstrução e caracterização tridimensional (3D) de estruturas anatómicas externas a partir de simples imagens bidimensionais (2D) tem sido um dos tópicos de maior investigação no campo da Visão Computacional (...) Recentemente, soluções baseadas em métodos volumétricos são utilizadas com sucesso na reconstrução 3D de objectos a partir de imagens 2D” (Azevedo et al. 2007, s.p.)

Outro aspeto que requer atenção prende-se com a naturalidade dos movimentos, isto é, ter em conta a capacidade do ser humano de se mover, os ângulos possíveis de rotação dos membros, ou seja, procurar sempre que o modelo não se mova de forma mecânica.

Seo et al. (2001), referindo-se ao caso dos modelos humanos no formato MPEG-4 (BDP) (Figura 35)⁵⁵, afirmam que o esqueleto possui uma estrutura hierárquica na organização dos ossos, permitindo manipular o esqueleto intuitivamente. A pele que recobre o esqueleto deve estar também corretamente associada ao esqueleto, o que no entender de Seo et al (2001, pp.123-124), implica que “(...) cada vértice da malha afeta os ossos com pesos correspondentes. Dizer que um vértice tem ‘peso’ no que respeita a um osso quer dizer que esse vértice se vai mover consoante a rotação do osso para se manter alinhado com ele”.

Maurel (1999) também aborda a questão do movimento nos modelos humanos partindo dos ossos do esqueleto e da sua consequente relação com os tecidos moles (músculos, pele, etc.). Para este autor:

“Dadas as respetivas propriedades do material, os ossos podem ser tomados como corpos rígidos em contraste com os tecidos moles, a respeito do alcance psicológico relevante do movimento e forças de manipulação. Isto permite o isolamento do subsistema do esqueleto em relação aos tecidos moles através da conversão da relação destes com os ossos para ações externas” (Maurel 1999, p.21).

⁵⁵ Imagem retirada de <http://cordis.europa.eu/infowin/acts/analysys/products/thematic/mpeg4/coven/coven.htm> a 13 de Novembro de 2013

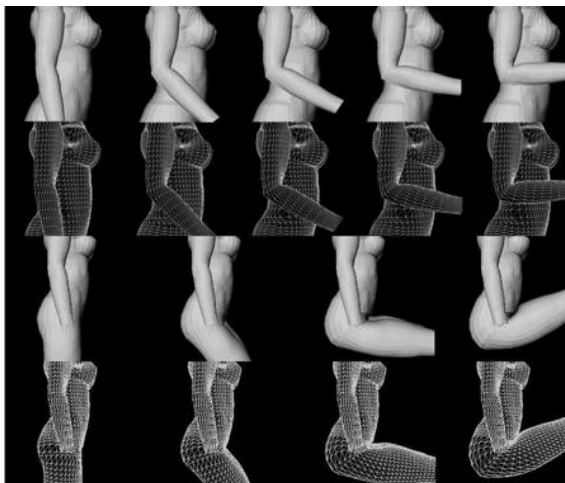


FIGURA 35 - MODELOS HUMANOS NO FORMATO MPEG-4 (BDP)

Para além dos métodos de modelação já referidos, existem outros igualmente comuns dentro da área. A animação por superfícies poligonais (Figura 36)⁵⁶ é um método comum de criar personagens tridimensionais, no qual, segundo Liu (2009) “a modelação poligonal especifica cada ponto do 3D, que estão ligados entre si como polígonos e aproximando as superfícies dos objetos modelados usando este tipo de polígonos (...). Com os modelos poligonais obtém-se controlo e disposição específicas da topologia e do *mapping*” (Gouraud 1971 apud Liu 2009, p.34). Apesar de apresentar vantagens no que toca à texturização, a animação por superfícies poligonais apresenta problemas devido à forma geometrizada como os polígonos se unem, portanto não é o mais apropriado para criar superfícies lisas se estas necessitarem de resolução elevada.

⁵⁶ Imagem retirada de <http://satoworks.com/masterclasspage.html> a 13 de Novembro de 2013

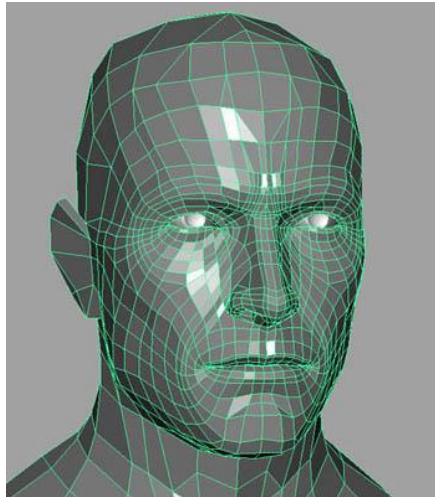


FIGURA 36 - MODELAÇÃO POR SUPERFÍCIES POLIGONAIS

Por oposição às linhas duras da modelação por superfícies poligonais, a modelação por NURBs (Non-uniform rational B-spline) (Figura 37)⁵⁷ tem por base linhas curvas suaves. Segundo Liu (1999, p.37), estas NURBs foram “(...) desenhadas de forma similar à deformação de formas livres onde os animadores trabalham controlando diretamente os pontos de mudança da curva e da superfície da forma”.

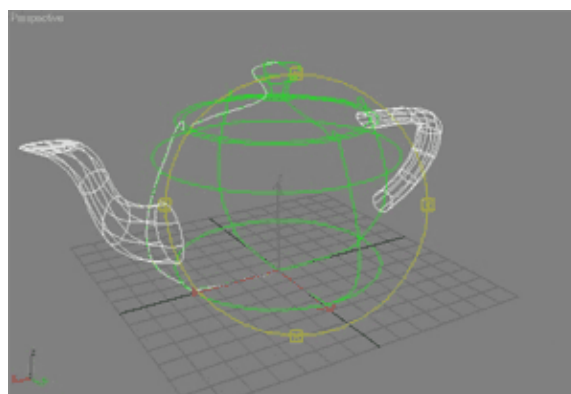


FIGURA 37 - MODELAÇÃO POR NURBs

⁵⁷ Imagem retirada de <http://www.sotutorial.com/index.php/tutoriais-3d-max/3d-max-001-introducao-a-modelagem-3d/> a 13 de Novembro de 2013

O método da subdivisão de faces (Figura 38)⁵⁸, como o próprio nome indica, consiste em subdividir as faces de um objeto em polígonos manipuláveis. Nas palavras de Liu (1999, p.39), trata-se de “(...) um processo interativo de geração de redes poligonais linearmente para representar superfícies lisas. Os polígonos usados podem ter qualquer forma ou tamanho e não estão limitados a áreas retangulares”. Através de redes de polígonos simples conseguem por vezes obter-se superfícies lisas que à partida seria difíceis de (re)produzir.

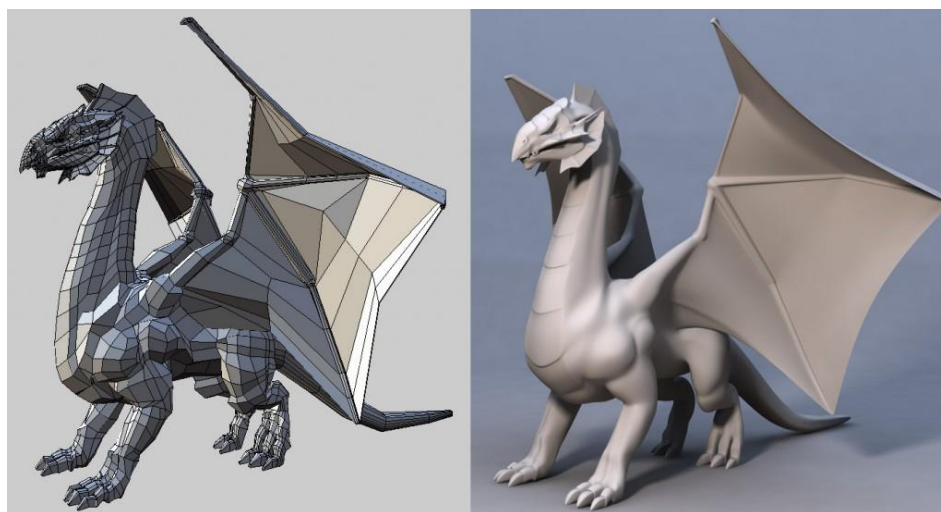


FIGURA 38 - MODELAÇÃO POR SUBDIVISÃO DE FACES

Existem ainda outros métodos de modelação mais complexos, sendo que esta complexidade se prende muitas vezes com o equipamento necessário para ela, como é o caso dos Digitalizadores Tridimensionais (Figura 39)⁵⁹. Liu (1999), citando Park, refere-se a estes digitalizadores da seguinte forma: “Os Digitalizadores Tridimensionais são dispositivos de *hardware* especiais que usam medidas mecânicas, eletromagnéticas ou acústicas para localizar posições no espaço”(Park apud Liu 1999, p.39).

⁵⁸ Imagem retirada de <http://www.wings3d.com/> a 13 de Novembro de 2013

⁵⁹ Imagem retirada de <http://www5.usp.br/19513/scanner-3d-desenvolvido-no-icmc-mede-gordura-do-corpo-em-30-segundos/> a 13 de Novembro de 2013



FIGURA 39 - MODELAÇÃO COM DIGITALIZADORES TRIDIMENSIONAIS

Pode ainda modelar-se com base em fotografias tiradas de várias perspetivas, pelo método da Fotogrametria (Figura 40)⁶⁰.

Segundo Liu (1999, p.44), a Fotogrametria "É a primeira tecnologia de sensibilidade remota na qual o computador determina os parâmetros de um modelo 3D a partir de imagens fotográficas para a reconstrução de objetos".

Sistema de *Scanning* a Laser é um método de modelação que recorre a dispositivos de digitalização a laser 3D. Estes dispositivos "(...) recolhem informação sobre a distância e o posicionamento e possivelmente informação sobre a cor e a textura nas superfícies do objeto. O laser roda num sistema coordenado cilíndrico e transforma a informação digitalizada em coordenadas Cartesianas para aplicar em modelos tridimensionais" (Liu 1999, p. 45).

⁶⁰ Imagem retirada de <http://www.fotoskaner.pl/fotogrametria> a 16 de Novembro de 2013



FIGURA 40 - MODELAÇÃO POR FOTOGRAMETRIA

Obstante do método, dispositivos e outras implicações de ordem mais técnica da animação de modelos humanos, é pertinente abordar a animação do corpo numa vertente mais simbólica, isto é, sensibilizar para o significado e características do corpo humano numa animação.

Wells (1998, pp.188-189), acerca da questão da animação do corpo, refere que neste processo “Os corpos tornam-se meramente formas sujeitas a manipulação, exagero e reconfiguração”.

Wells (1998) sugere ainda que as potencialidades, de um ponto de vista generalista, do corpo na animação, podem definir-se pelos seguintes pontos: maleabilidade (capacidade de adaptar a sua forma a espaços, contextos), fragmentação (o corpo conjuga-se íntegro ou partido em partes com os outros objetos/materiais), pode ser ele próprio um espaço contextual (ser um ambiente físico em si mesmo) ou um mecanismo (representado como uma máquina), pode possuir habilidades impossíveis (força sobre-humana, capacidade de voar...) e até mesmo transmitir emoções explícitas. O mesmo autor acrescenta ainda que em termos de representação, humanos, animais e objetos podem ser representados de modo

igualitário em termos de tamanho, força, habilidades, etc.; e que a animação pode redefinir géneros e espécies nesses corpos.

Atendendo ao conceito artístico deste projeto, ganha especial pertinência referir a questão da representação do corpo humano em termos de género. Wells (1998, p.190) afirma que a "Masculinidade, sendo diretamente expressa através de representações do homem é na realidade marcadamente estável e consistente, contudo representando sempre largamente em modos de excesso e espetáculo de forma semelhante à que os modelos oferecem nos filmes *live-action*".

Ao contrário da postura heroica e dominadora do masculino, Wells (1998) descreve a animação do feminino como uma procura pela subjetividade e expressão de conteúdo simbólico: "(...) a animação da mulher é menos censurada nas suas implicações, mesmo quando trabalha com formas que se movem para lá do hiper-realismo, e procuram ser mais subjetivas" (Wells 1998, p.199). Este autor vai mais longe nesta questão e assume que:

"A estética feminina procura revelar a relação da mulher com o seu corpo; a sua interação com o homem e com outras mulheres; a sua perceção do seu papel privado e do seu papel público; a sua identidade social e política dentro do espaço doméstico e profissional, como determinado pela lei; e também a relação entre a sexualidade feminina, o desejo e a criatividade" (Wells 1998, p.200).

Para além de corresponder a uma das partes de investigação deste projeto, mesmo que talvez mais direcionada para a componente prática do que teórica, este subcapítulo tem outra função importante: justificar a escolha da animação enquanto meio.

A animação, pelas potencialidades artísticas e capacidade de transmitir mensagens que possui, tal como se pode constatar nas palavras anteriormente referidas de Well et al. (2008, p.184), quando afirmam que a "(...) capacidade da animação de transcender barreiras políticas, geográficas e geracionais, em expressar e entregar uma mensagem"; torna-se portanto um meio vantajoso quando se pretende abordar e transmitir uma mensagem em torno de um conceito complexo como o da mulher objeto.

CAPÍTULO 3 :: METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

Ao longo deste capítulo serão explicadas as opções metodológicas adotadas para este projeto, assim com será igualmente apresentado o seu respetivo plano de ação. Este último parâmetro engloba uma descrição detalhada de todo o processo de implementação prática para a produção do vídeo da animação 3D correspondente a este projeto.

3.1. Opções Metodológicas

De acordo com Facca (2008, p.5) a Metodologia Projetual pressupõe “(...) o estudo dos procedimentos metodológicos para o desenvolvimento de um projeto”. De facto, desde a ideia inicial ao produto final, existe todo um conjunto de procedimentos pelos quais o projeto deve passar, e que implicam processos investigação e aquisição de conhecimentos que permitam alcançar os objetivos pretendidos.

A Metodologia de Projeto implica, portanto “(...) um conjunto de operações dispostas em uma ordem lógica comprovada pela experiência e necessária para alcançar o objetivo de um projeto, substituindo a forma artística de criação de um produto por um estudo prévio no campo no qual se vai projetar, organizando o pensamento criativo” (Munari 1981 apud Feroldi et al. 2011, p.1). Atendendo às características deste projeto, bem como à forma como foi desenvolvido e que será descrita nos parágrafos seguintes, a Metodologia Projetual torna-se a mais adequada para o caso.

Colocada a questão “*De que forma a mulher foi sendo objetificada ao longo dos tempos e como consciencializar a sociedade desse fenómeno?*”, seguiu-se toda uma investigação que permitiu definir o conceito de mulher objeto na Arte.

Foi ainda realizada uma série de leituras exploratórias de diferentes fontes a fim de construir o conceito artístico deste projeto, assim como para possibilitar a apresentação de um conjunto de artistas de referência neste âmbito. Delicado (2009) refere a importância destas leituras exploratórias, aconselhando o investigador a “(...)

selecionar muito cuidadosamente um pequeno número de leituras e (...) organizar para delas retirar-se o máximo proveito” (Quivy 2005 apud Delicado 2009, p.17).

Procurou-se também adquirir/aprofundar conhecimentos sobre animação (quer noções gerais quer específicas, sendo que estas últimas seriam mais direcionadas para a vertente de animação 3D) e usá-la como meio para transmitir o conceito da mulher objeto dentro do contexto artístico

A investigação, neste projeto, foi feita através do recurso a documentos e informação disponibilizada *online*, bem como livros, tutoriais e fóruns, sendo estes dois últimos mais relacionados com a parte prática do projeto, nomeadamente a animação 3D.

3.2. Plano de Ação

Este projeto tem como principal objetivo, após uma investigação e conceptualização da questão da mulher objeto, produzir uma animação 3D, na qual essa questão seja retratada.

O processo de investigação, desenvolvido segundo o respetivo plano metodológico (Figura 41), permitiu entender o conceito da mulher objeto, bem como possibilitou a recolha de exemplos e referências artísticas relativas a este conceito. Possibilitou ainda ampliar conhecimentos na área da animação, mais especificamente no âmbito da animação 3D, através da recolha de exemplos de técnicas de animação direcionadas para os modelos humanos.

Tendo já, portanto, uma forte base teórica construída, a componente prática do projeto, ou seja, a animação, ganhou especial relevância na ordem de trabalhos.

A animação foi desenvolvida com recurso ao *software* Blender na versão 2.69, embora o modelo humano tenha tido origem no *software* MakeHuman na versão 1.0 alpha 7.

As texturas pertencem maioritariamente a bancos de imagens livres e toda a sua edição foi realizada através do *software* de imagem Adobe Photoshop CS6. Após a produção da animação, a sua montagem, colocação de som, créditos e todas as

edições até ao vídeo final foram efetuadas no *software* Adobe After Effects na versão CS6.

O uso de *software* da Adobe e do próprio Blender, no âmbito deste projeto, justifica-se sobretudo pela familiaridade da investigadora em relação aos mesmos. Os *softwares* em questão foram abordados ao longo do percurso académico da investigadora, permitindo assim adquirir previamente uma noção das suas características e potencialidades, bem como conquistar experiência prática na sua utilização, o que ajudou durante o processo de trabalho. No caso do MakeHuman, este foi usado anteriormente em projetos semelhantes pela investigadora, pelo que havia uma consciência prévia das suas potencialidades e limitações.

O Blender e o MakeHuman apresentam ainda a vantagem de serem *softwares* de licença livre, ou seja, não é necessário adquirir uma licença paga para usufruir destas aplicações.

O vídeo resultante projeto está disponível *online* na plataforma Behance, podendo ser visualizado em <https://www.behance.net/gallery/15647479/Silent-Scream-Grito-Silencioso>. Esta plataforma foi selecionada para disponibilizar o vídeo pelo seu carácter sóbrio e fidedigno, sendo inclusivamente solicitada em candidaturas de emprego no âmbito da área artística como alternativa ao alojamento de um portfólio alojado num *website* criado de raiz.

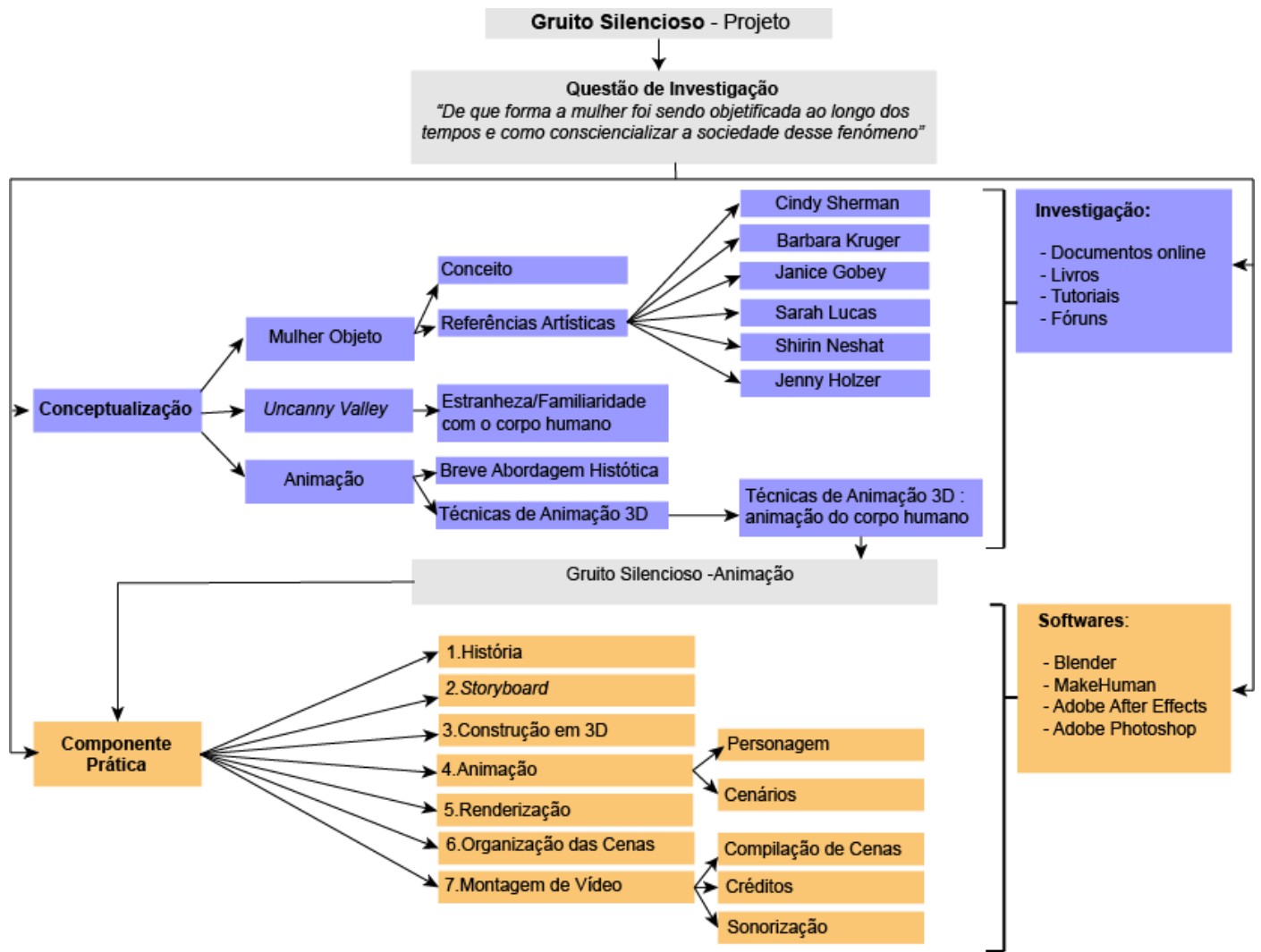


FIGURA 41 - ESQUEMA METODOLÓGICO

3.3. Implementação prática

Este subcapítulo dedica-se à descrição pormenorizada de todo o processo de produção da componente prática deste projeto, nomeadamente a animação subordinada à temática da mulher enquanto objeto.

3.3.1. Processo de produção da animação

Acompanhando o percurso de investigação anteriormente descrito, quer relativamente à objetificação da mulher quer no que respeita à animação 3D, apresenta-se seguidamente a descrição do processo de produção da animação correspondente a este projeto.

3.3.1.2. Grito Silencioso - A História

O título atribuído à animação é o mesmo que dá nome a este projeto: "Grito Silencioso".

A animação retrata, de forma sucinta, uma breve história de uma personagem feminina, colocada numa sala onde não existe qualquer tipo de objetos ou mobília e em que uma das paredes é um espelho. Ao longo da narrativa, a personagem (desprovida de cabelo, roupa ou qualquer tipo de adornos) suscita ambiguidade relativamente à sua natureza humana, parecendo-se com um manequim. Ao aproximar-se do espelho a personagem constata que, no seu reflexo, possui um coração. Posteriormente apercebe-se também de que a superfície do espelho não é sólida, e após alguma hesitação, a personagem atravessa o espelho, acedendo ao que aparenta ser uma dimensão paralela, na qual a personagem é confrontada com o cenário macabro de corpos esquartejados e empilhados, todos eles idênticos a si mesma. A animação termina com a personagem principal a quebrar-se e tornar-se mais um dos muitos corpos empilhados.

"Grito Silencioso" é portanto uma animação que procura chamar a atenção para o lado obscuro da visão da mulher enquanto objeto.

A personagem feminina encontra-se nua e despersonalizada para que possa servir como um modelo padrão de qualquer mulher, permitindo simultaneamente criar dúvidas relativamente à sua natureza, isto é, se se trata de um ser humano ou de um manequim (objeto). A emergência desta dúvida alerta para a fragilidade dos limites que separam a mulher humana da mulher objeto. A nudez da personagem remete para a questão da exposição e valor simbólico do corpo feminino, muitas vezes explorada sob o ponto de vista da escopofilia.

A animação desenrola-se em torno da personagem feminina, o cenário é pobre em número de objetos e as paredes são lisas, com uma texturização que as faz parecer envelhecidas. Pretendia-se que não se perdesse a centralização na personagem em detrimento de pormenores de cenário.

O coração surge no reflexo da parede com espelho. Este órgão, estando muitas vezes associado às emoções, pretende humanizar um pouco a personagem feminina, dar-lhe vida, como que lembrando-a daquilo que a separa de um objeto comum.

O ato de atravessar o espelho pretende personificar o olhar para o outro lado da questão, explorar o lado negro da objetificação da mulher.

Os corpos empilhados e o próprio final trágico da personagem feminina são o auge da mensagem a transmitir: fazendo uso da abjeção que o cadáver tende a provocar no ser humano, a ideia seria mostrar o quão macabro é o ato de reduzir um ser humano a um objeto, ao ponto de ser legítimo o empilhar daqueles pedaços de corpos como se fossem meros restos de objetos quebrados. Este é o grito silencioso desses corpos femininos objetificados.

Após delinear a história, foi concebido um storyboard manual (Anexo 1) no qual se anexaram notas relativamente ao cenário e aspetos marcantes de cada cena para estruturar a animação.

3.3.1.3. Construção dos cenários e personagem

A animação decorre em dois cenários distintos: a sala e a dimensão paralela onde se encontram os corpos mutilados.

Recorrendo ao *software* Blender, foi modelada uma sala (Figura 42) constituída por 6 planos (paredes, chão e teto), com respetivo rodapé. Uma das paredes, nomeadamente a que se destina ao espelho, possui um corrimão, tornando o cenário semelhante a uma sala de treino de *ballet*. Usando lâmpadas do tipo “spot” foi criada a iluminação do interior.

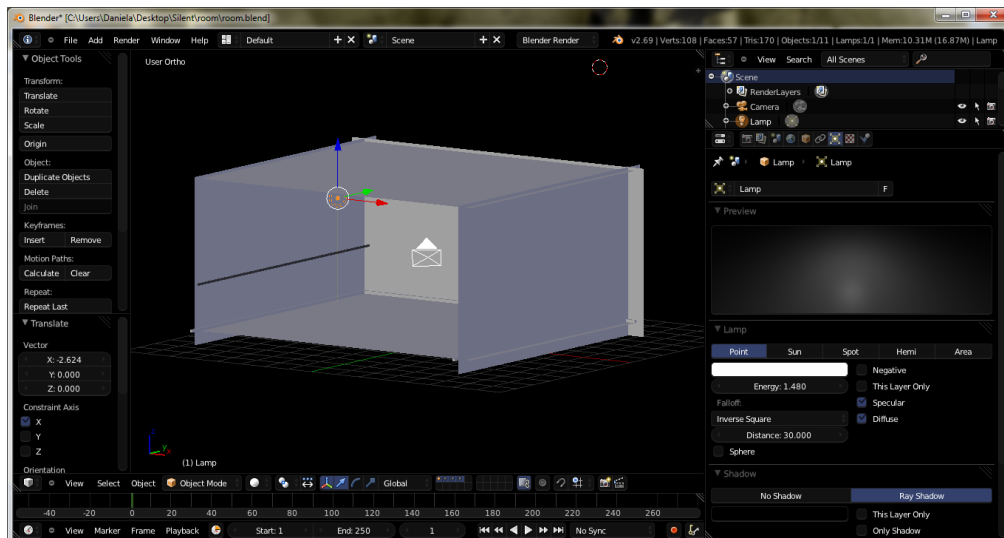


FIGURA 42 - SALA MODELADA EM 3D

Após a modelação da sala, e com auxílio do *software* de edição de imagem Adobe Photoshop, foram criadas texturas para as paredes e o chão e rodapé da sala (Figura 43), através da sobreposição de imagens (Anexo 2), em diferentes camadas com diferentes níveis de transparência e saturação.

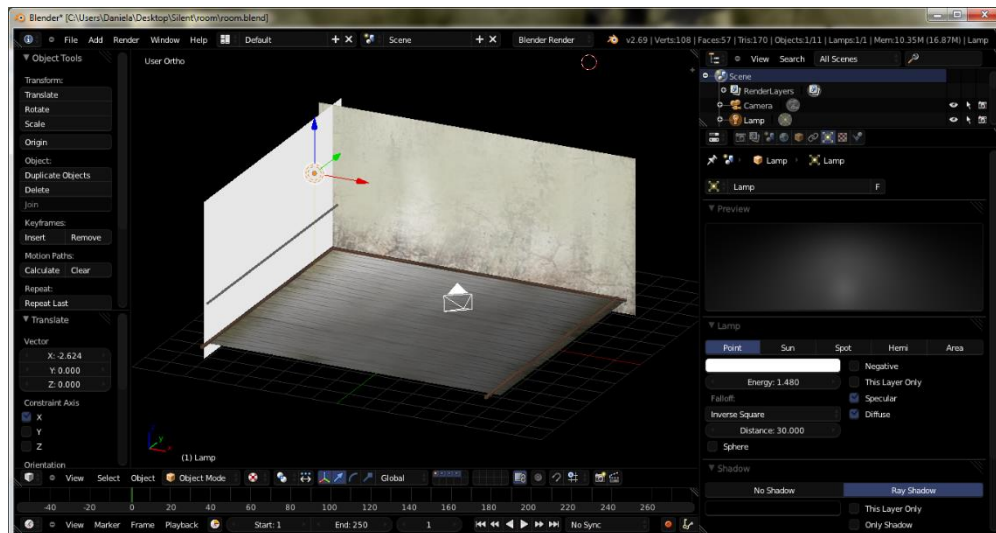


FIGURA 43 - SALA MODELADA EM 3D COM TEXTURAS INCORPORADAS

Relativamente à parede espelho, esta foi criada recorrendo às capacidades do Blender no que toca à criação de materiais, atribuído à respetiva parede um material de cor acinzentada e com elevado grão de reflexividade para criar o efeito de espelho (Figura 44). O mesmo processo foi utilizado para criar a barra metálica associada à parede, reduzindo apenas o nível de reflexo do material e atribuindo-lhe uma cor mais escura.

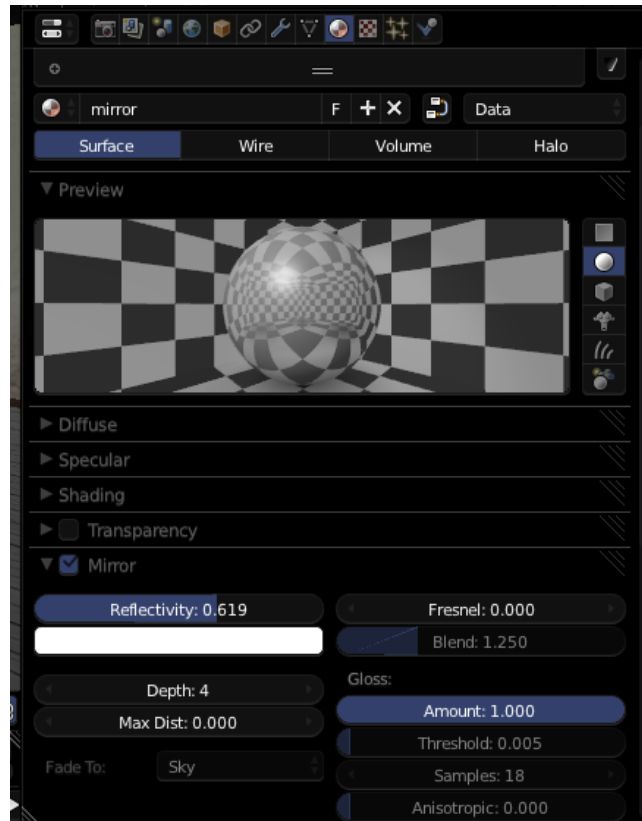


FIGURA 44 - PORMENOR DO PAINEL DE MATERIAIS DO BLENDER, RELATIVO AO ESPELHO

O modelo feminino foi desenvolvido primeiramente no *software* MakeHuman (Figura 45). Este software permite criar modelos humanos, modificar as suas estruturas anatómicas consoante os objetivos do utilizador e exportar o modelo criado para outras aplicações, como é o caso do Blender, já com o *rigging* (esqueleto) necessário para o processo de animação (Figura 46).



FIGURA 45 - MODELO FEMININO CRIADO NO SOFTWARE MAKEHUMAN

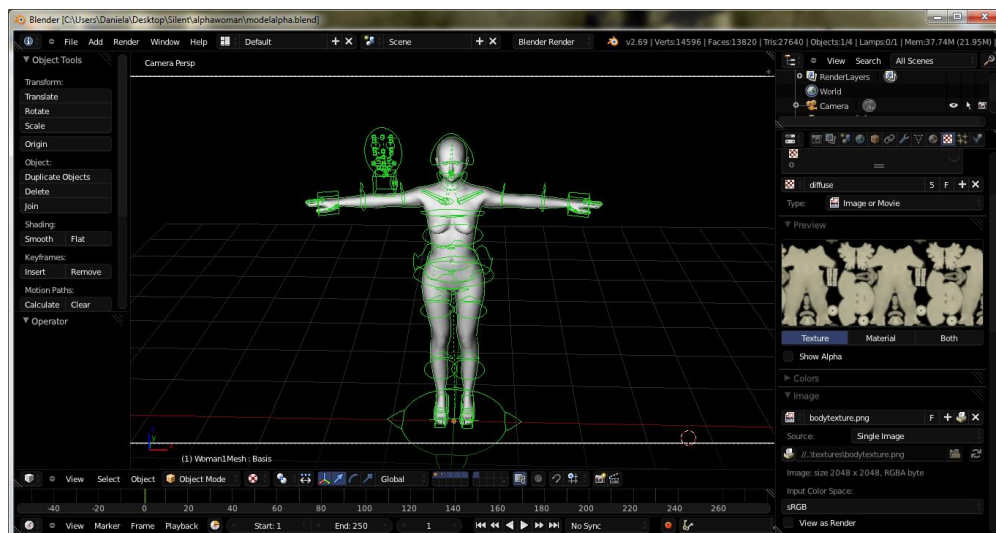


FIGURA 46 - MODELO FEMININO EXPORTADO DO MAKEHUMAN PARA O BLENDER

A textura que o MakeHuman coloca por defeito nos modelos, e que confere características como o tom de pele ou os olhos aos modelos, não se adequava à animação, pelo que teve de ser modificada com auxílio do Adobe Photoshop (Figura 47).

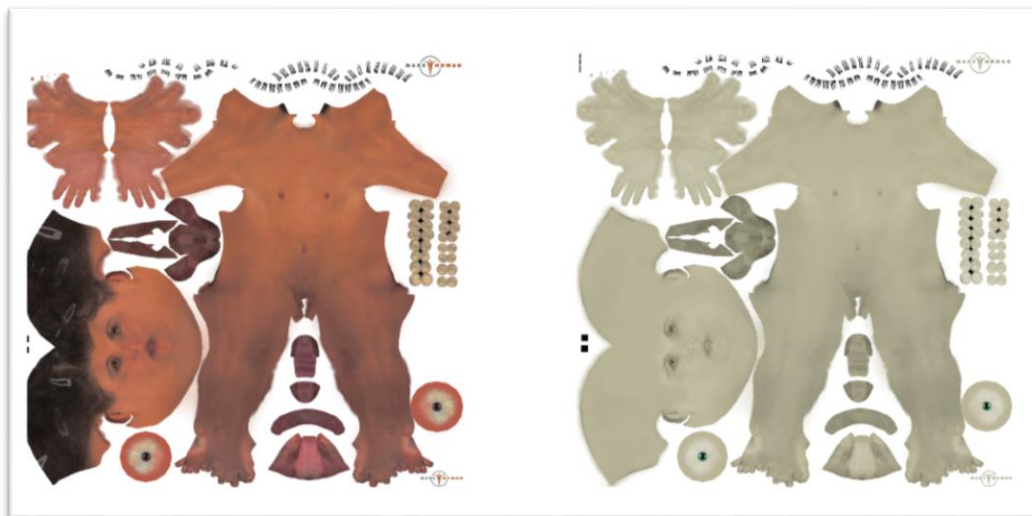


FIGURA 47 - TEXTURA ORIGINAL (À ESQUERDA) E TEXTURA MODIFICADA (À DIREITA) DO MAKEHUMAN

Já com a textura modificada, o modelo feminino (personagem de “Grito Silencioso”) foi importado para o cenário da sala criado em Blender para posteriormente ser animada.

A imagem do coração, que surge a dada altura na animação, foi também retirada de um banco de imagens livre e alterada com ajuda do Adobe Photoshop (a fim de manter uma certa coerência com as cores da animação em si) para que actuasse como uma camada máscara sobre a animação (Anexo 3).

O cenário onde decorre a última parte da animação consiste apenas num cenário tridimensional cujo ambiente é de cor negra. Os corpos empilhados não são mais do que uma imagem associada a um plano (Figura 48). Com ajuda do Adobe Photoshop, foi criada uma imagem através da sobreposição, em múltiplas camadas, de cortes de um *render*⁶¹ da personagem deitada. As várias partes do corpo foram colocadas por forma a criar a ideia de amontoados de corpos mutilados para que, ao

⁶¹ Render é uma imagem obtida pelo processo de Renderização. Este processo, nos domínios da animação 3D, “Desenha a imagem final, calculando cada pixel da imagem proveniente do modelo, animação, sombreamento, e iluminação (...)” (Guia et al. In “Animação 3D”, Departamento de Engenharia Informática da Universidade de Coimbra, p.3; retirado de <http://student.dei.uc.pt/~aguia/pagina/artigo/Animacao3D.pdf> a 3 de Março de 2013)

ser importada para o cenário, transmitisse ao observador a ideia de profundidade de campo.

Ao contrário do cenário anterior, onde a iluminação foi feita recorrendo a lâmpadas (dentro da ambiência virtual do Blender) do tipo *point* (iluminam pontos específicos), neste usou-se uma lâmpada do tipo *hemi* (iluminação hemisférica) para criar uma luz mais difusa no cenário.

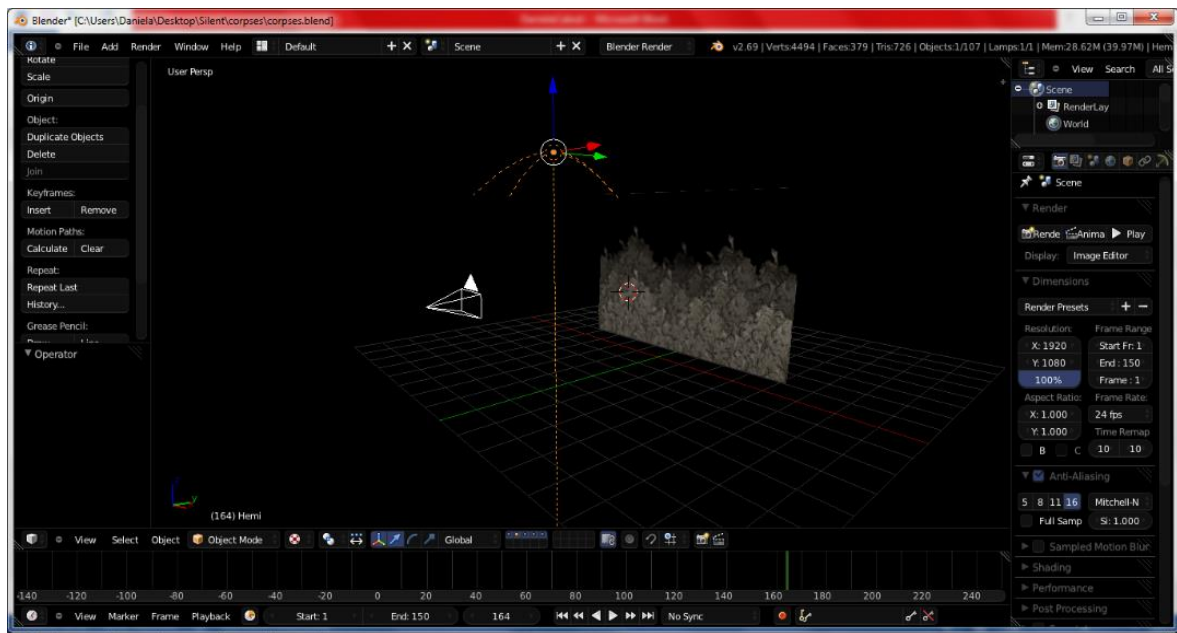


FIGURA 48 - CENÁRIO MODELADO EM 3D COM IMAGEM INSERIDA NUM PLANO

A última cena de “Grito Silencioso” desenrola-se neste mesmo cenário, substituindo apenas a imagem no plano. A nova imagem é um pormenor da anterior, permitindo identificar o corpo da personagem principal entre os amontoados de corpos em pedaços, mas também ela mutilada nesta última instância da animação.

Concluída a fase de construção dos cenários, deu-se início à fase seguinte: o processo de animação.

3.3.1.4. Processo de animação

Para além de permitir uma maior organização relativamente à história de “Grito Silencioso”, especialmente no que toca aos planos de câmara selecionados, o *storyboard* foi fundamental para justificar muitas das opções tomadas durante o processo de animação, embora tenham sido feitas mais cenas do que as inicialmente previstas no *storyboard*, e ainda outras ligeiramente diferentes das planeadas.

Atendendo às potencialidades do computador usado para elaborar a animação, bem como às próprias características do Blender, optou-se por dividir a animação em 22 partes, sendo que foi criado um ficheiro para cada uma delas. A animação possui 24 *frames* (imagens) por segundo, e visto que cada uma das partes possui vários segundos, tornava-se mais adequado fazer a Renderização individual das cenas por imagens e compilá-las no final em formato de vídeo. Além disso, esta opção de Renderização ajudou a prevenir o risco de perder trabalho por ocorrerem interrupções involuntárias do processo de Renderização (como falhas de eletricidade por exemplo).

O processo de animação foi complexo, pois a animação da personagem para que mantivesse semelhanças com o ser humano exigia ter noção das potencialidades e limitações quer do esqueleto da personagem quer da anatomia de um ser humano comum. O esqueleto foi animado através de *keyframes* que permitiam movimentos sequenciais e coordenados da personagem de acordo com a história, ao serem aplicadas nas partes do esqueleto que se moviam na respetiva cena (Figura 49).

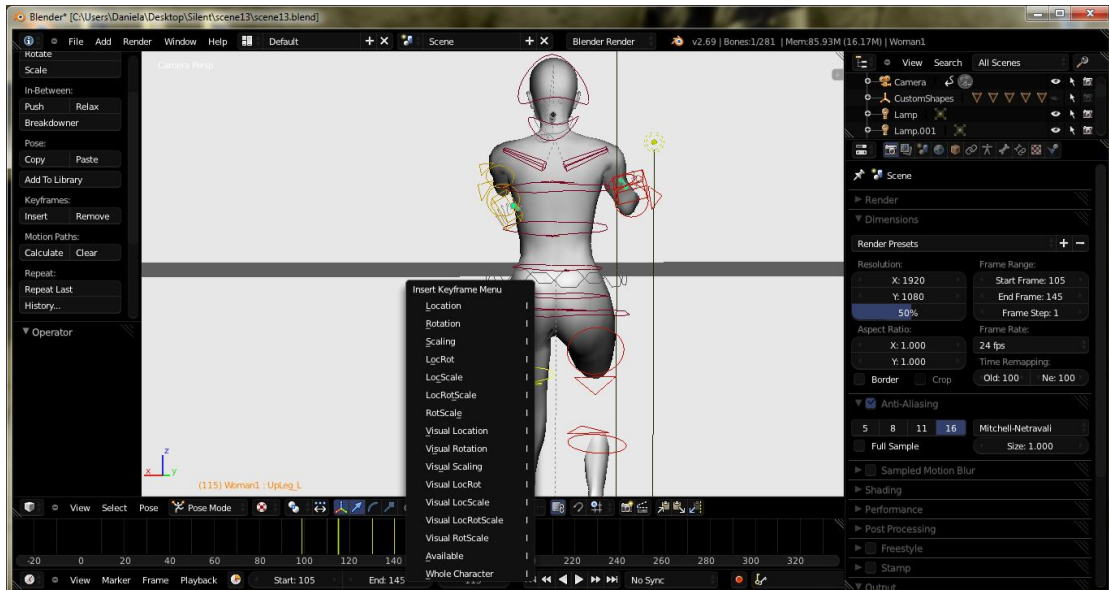


FIGURA 49 - SISTEMA DE ANIMAÇÃO EM BLENDER COM KEYFRAMES ASSOCIADAS AO ESQUELETO

Para criar o efeito aquoso no espelho, foi-lhe aplicada uma animação do tipo wave (onda), que faz com que a malha que constitui o plano oscile dentro de determinados parâmetros, como velocidade ou amplitude da ondulação (Figura 50).

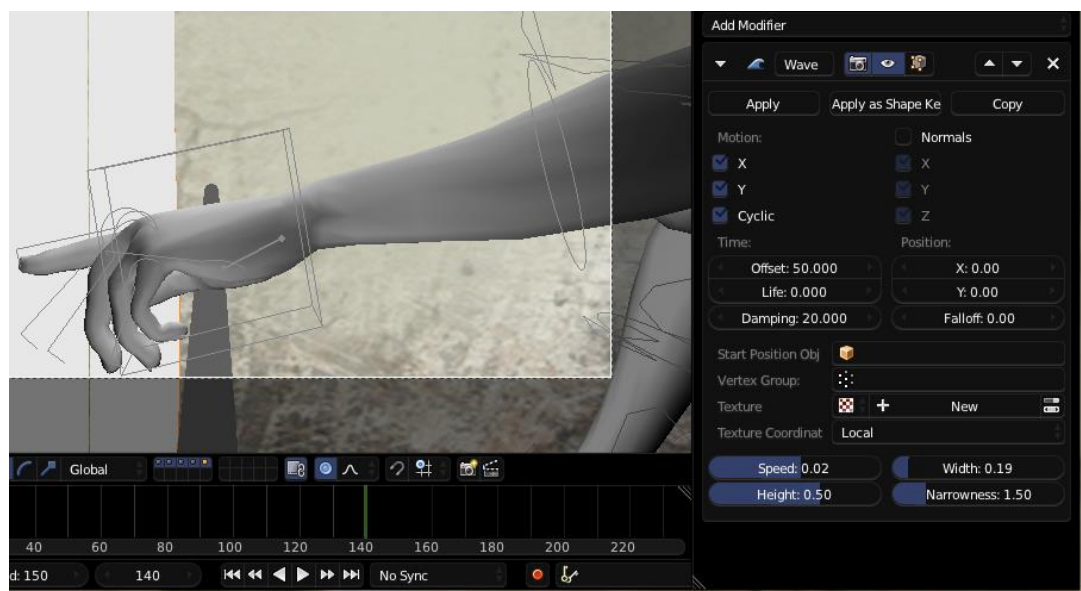


FIGURA 50 - PORMENOR DO PAINEL DO BLENDER PARA CONFIGURAR ANIMAÇÃO DO TIPO WAVE

Apenas na cena que revela os amontoados de corpos sofreu animação sobre a câmara, para dar um olhar na primeira pessoa do cenário, movendo-a suavemente de um lado para o outro e por fim recuando para permitir a visão geral do cenário.

Após a animação de todas as cenas que compõem “Grito Silencioso”, fez-se a Renderização de cada uma delas para imagens numa resolução de 1920x1080, em alta resolução e sem compressão, no formato PNG, para que depois da sua compilação em vídeo, este possuísse uma boa resolução de imagem. O motor de Renderização usado foi o Blender Render, que é parte integrante do *software* Blender.

3.3.1.5. Compilação da animação

Outra das funcionalidades que o Blender oferece é o editor de vídeo embutido no próprio *software*. Através deste editor, foi possível reunir todas as imagens resultantes da Renderização de cada cena e transformar cada conjunto de imagens no vídeo correspondente (Figura 51). O vídeo foi produzido com a mesma resolução das imagens, no formato AVI.

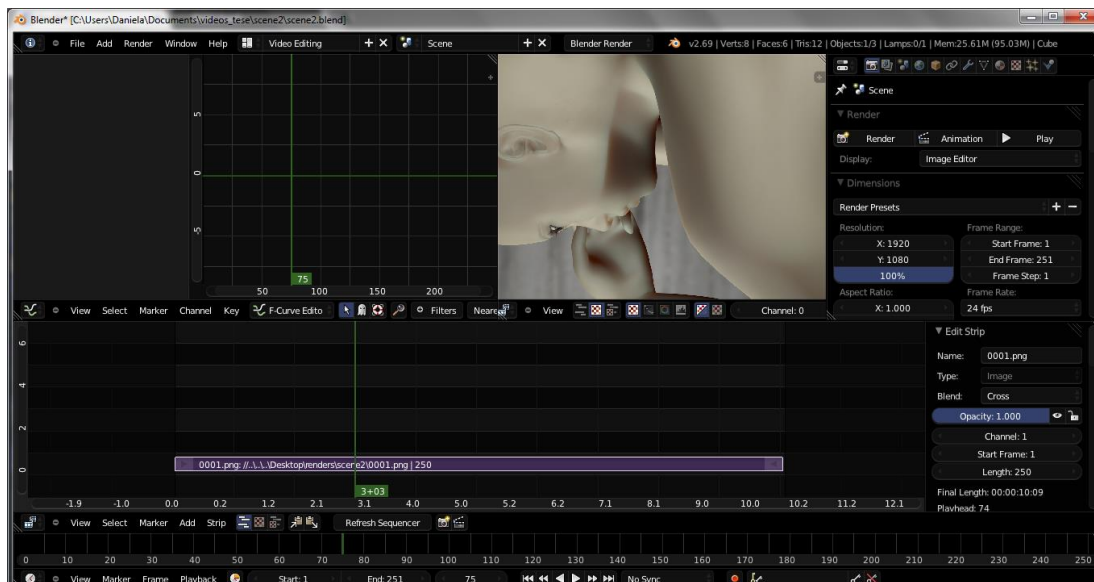


FIGURA 51 - EDITOR DE VÍDEO DO BLENDER

Poder-se-ia ter juntado as imagens de cada cena e produzir o vídeo da animação na íntegra, mas optou-se por transformar cada cena em vídeo e só depois compilar todas elas para facilitar o processo de pós-produção da animação.

3.3.2 Produção do Vídeo

Estando todas as cenas de “Grito Silencioso” renderizadas, convertidas para vídeo e prontas para edição, estas foram organizados sequencialmente no Adobe After Effects. Cada vídeo foi colocado numa camada diferente e num ponto diferente da linha de tempo, de acordo com a sua ordem na história. Este processo permitiu trabalhar as passagens entre as cenas para que não parecessem tão bruscas (Figura 52).

Mantiveram-se as definições de resolução e o formato de vídeo e produziu-se um vídeo com todas as cenas da animação.

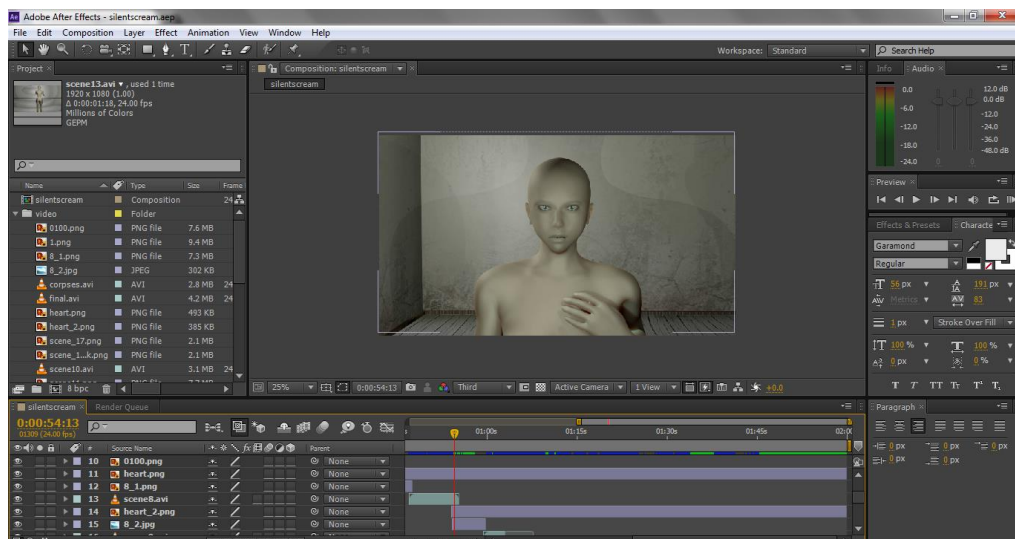


FIGURA 52 - VIDEOS ANIMAÇÃO COMPILADOS NO ADOBE AFTER EFFECTS CS6

Para juntar os créditos finais e iniciais, bem como a componente de som, usou-se outro ficheiro editável do Adobe After Effects para o qual se importou o vídeo da animação. Assim evitou-se a sobreposição de camadas com as várias componentes que integram o produto final.

Existe uma pequena introdução, na qual surge o título da animação, que possui uma pequena animação, desenvolvida em Blender, dentro do mesmo processo de criação de “Grito Silencioso”, que se resume a um plano de peito da personagem, mas desprovida de textura, colocando as mãos sobre a boca (Figura 53).

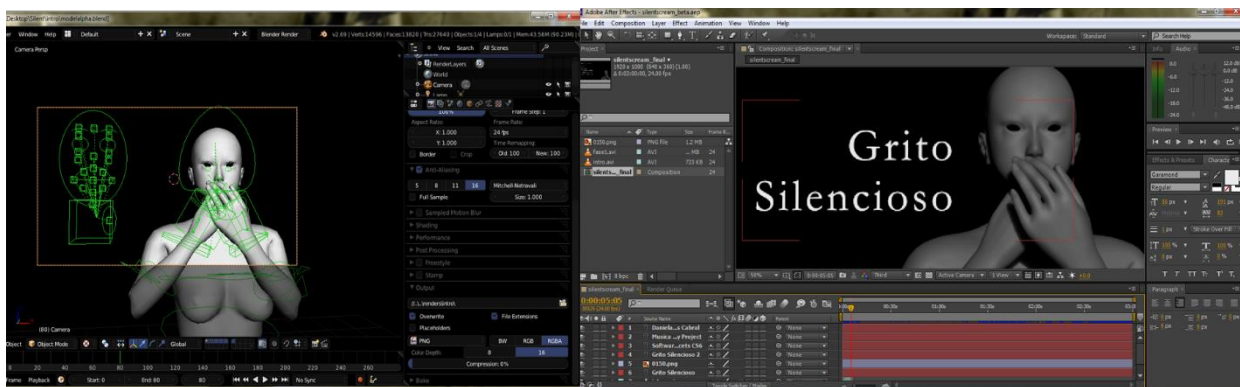


FIGURA 53 - ANIMAÇÃO DA INTRODUÇÃO EM BLENDER (ESQUERDA) E EM ADOBE AFTER EFFECTS CS6 (DIREITA)

Toda a informação escrita do produto final foi colocada com a ferramenta de texto do Adobe After Effects, alterando os níveis de opacidade para permitir a transição de um quadro de texto para outro sem a sua sobreposição. Foi usado sempre o mesmo tipo de fonte com serifa, Garamond, uma fonte neutra, sob a cor branca. O texto é meramente informativo, sobre os aspetos mais técnicos da animação e não da história ou mensagem que esta transmite (Figura 54).

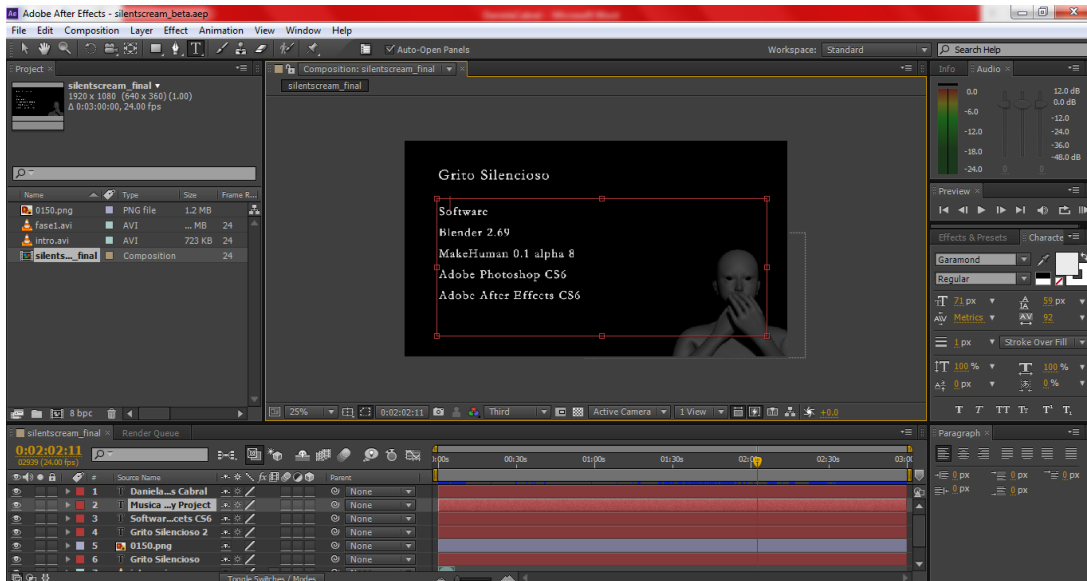


FIGURA 54 - RECURSO À FERRAMENTA DE TEXTO NA ANIMAÇÃO

Grito Silencioso possui trechos de faixas de música, que acompanham a animação, sendo que a passagem de umas para as outras ocorre consoante o desenrolar da narrativa.

Todas as faixas foram retiradas de bancos de som livres, pelo que os autores se encontram maioritariamente identificados pelo seu nome de utilizador ou entidade/grupo a que estão associados nessa plataforma, sendo que na grande maioria das vezes é impossível ao utilizador comum ter acesso ao verdadeiro nome dos autores.

Num momento inicial, pode ouvir-se “*Cinematic Thrilling Suspenseful Mysterious Documentary Movie Grand Piano Theme Soundtrack 020*”⁶² pelo autor RoyaltyFreeMusic, uma faixa de música tocada em piano, calma mas com um certo mistério associado; no ponto alto da narrativa, pode ouvir-se uma faixa de índole dramática, essencialmente composta pela melodia de violoncelos e violinos, intitulada “ - *am I - part 2*”, por The Wisky Project⁶³; por fim, acompanhando os créditos, surge

⁶² Retirado de <http://www.jamendo.com/en/track/1028324/cinematic-thrilling-suspenseful-mysterious-documentary-movie-grand-piano-theme-soundtrack-020> a 23 de Fevereiro de 2014

⁶³ Retirado de <http://www.jamendo.com/en/track/240710/am-i-part-2> a 23 de Fevereiro de 2014

também uma música cuja base é também o som do piano, intitulada “Love hurts”, de SaReGaMa⁶⁴.

Para além das músicas, existem dois sons presentes na animação, também eles retirados de plataformas livres: o som do bater do coração⁶⁵ e o som do corpo da personagem a quebrar⁶⁶.

O Adobe After Effects permite monitorizar, usando como unidade de medida o decibel, o volume dos sons, pelo que foi possível fazer transições suaves em vez de cortes nas músicas e nos sons, reduzindo gradualmente o volume na passagem de umas para as outras.

A exportação final do vídeo foi feita dentro do formato AVI., com a resolução 1920x1080 e com o som embutido sobre o formato MP3. para poder garantir a qualidade de imagem e áudio da animação.

⁶⁴ Retirado de <http://www.jamendo.com/en/track/896596/love-hurts> a 23 de Fevereiro de 2014

⁶⁵ Retirado de <http://www.freesfx.co.uk/download/?type=mp3&id=4396> a 23 de Fevereiro de 2014

⁶⁶ Retirado de <http://www.freesfx.co.uk/download/?type=mp3&id=5447> a 23 de Fevereiro de 2014

CAPÍTULO 4 :: CONCLUSÃO

Neste capítulo apresentam-se as principais conclusões relativas a este projeto, desde a sua fase embrionária, passando por toda a estruturação e construção do conceito e, por fim, a elaboração do produto final, ou seja, a animação. São ainda mencionados os aspetos mais positivos deste trabalho, mas também as limitações encontradas ao longo do percurso ligadas ao desenvolvimento deste projeto.

4.1. Principais conclusões

Um dos objetivos deste projeto passou por identificar, caracterizar e descrever o fenómeno da mulher enquanto objeto. De facto, após um período de investigação aprofundada, foi possível identificar o fenómeno da mulher enquanto objeto, o que permitiu fazer uma caracterização e descrição detalhada desse fenómeno.

Outra das finalidades deste projeto foi a recolha de exemplos artísticos onde fosse possível identificar características do questionamento deste mesmo fenómeno. Das referências encontradas, destacou-se o trabalho de Cindy Sherman, Barbara Kruger, Janice Gobey, Sarah Lucas, Shirin Neshat e Jenny Holzer.

Este projeto permite concluir que a presença da mulher enquanto objeto é marcante quer na Arte quer na sociedade em si, e são múltiplas as abordagens feitas nesse sentido, pelo que foi necessária uma triagem complexa da informação que a componente teórica deste projeto deveria incluir. Por exemplo artistas que remontam à época renascentista, como Sandro Boticelli ou Tiziano Vecellio; até mesmo outros bem mais recentes, como Vanessa Beecroft ou John Currin, exploram a questão da mulher objeto nas suas obras, no entanto fazem-no sem intenção de denunciar os aspetos negativos associados ao fenómeno.

Dar relevância à animação 3D, enquanto forma de Arte, estava também previsto no plano de objetivos deste projeto. A investigação relativa à história da animação e à forma como a animação 3D nela se insere, permitiu criar uma maior

consciência da evolução deste tipo de animação e da forma como ela se insere no campo das artes.

Todo este trabalho de investigação convergiu num objetivo principal: a construção de uma animação 3D que pudesse retratar a questão da mulher objeto, tendo-se assim desenvolvido a animação intitulada “Grito Silencioso”.

A personagem criada para a animação foi pensada para jogar um pouco com a questão da estranheza/familiaridade com o corpo humano, traduzida por uma certa ambiguidade, oscilando entre o humano e o manequim ao longo da narrativa. O conceito da mulher enquanto objeto está presente nesta ambiguidade entre a mulher (ser humano) e o manequim (objeto).

Por fim, foi possível construir uma animação 3D que aborda a questão da mulher como objeto, procurando consciencializar a sociedade dos aspetos negativos associados ao fenómeno da objetificação da mulher. O resultado final corresponde, de forma geral, às expectativas iniciais relativas a este projeto.

4.2. Limitações e melhorias futuras

O processo de desenvolvimento da animação Grito Silencioso foi longo e trabalhoso.

Era importante para este projeto definir o conceito de mulher objeto e integrá-lo na animação, mas devido à enorme quantidade de informação foi necessário proceder a uma filtragem cuidadosa da informação para evitar o risco eminente de dispersão por parte da investigadora.

Como não foram encontrados, em termos teóricos, exemplos específicos do conceito da mulher objeto no âmbito da animação 3D (do ponto de vista artístico), o conceito foi construído acima de tudo com base em exemplos provenientes de outras formas de arte, como do cinema, da pintura ou da fotografia, selecionando

simultaneamente artistas dessas áreas cujo trabalho mais se aproximava daquilo que se pretendia com o projeto Grito Silencioso.

Estava também previsto, inicialmente, estudar as formas de se transmitir uma mensagem através da arte, procurando a envolvência do público-alvo. Ao invés disso, procurou-se justificar a escolha da animação 3D para este projeto, salientando as potencialidades desta técnica como forma de arte e da sua capacidade para transmitir uma mensagem e cativar o público-alvo pela forma como apela aos sentidos humanos através de estímulos visuais e sonoros.

Embora este projeto não seja pioneiro no que toca à temática isto é, ao conceito da mulher objeto, torna-se uma abordagem original pela forma como a animação 3D foi usada para transmitir uma mensagem acerca desse conceito.

Em termos de consciencialização da sociedade relativamente fenómeno da objetificação da mulher, talvez completar o alojamento *online* do vídeo com outras formas de divulgação tivesse sido uma mais valia, permitiria possivelmente alcançar um maior número de pessoas a quem a mensagem de Grito Silencioso poderia chegar. Não deixa de estar presente, numa perspectiva futura, a exposição do vídeo num local público, com divulgação prévia.

Em relação à componente prática, apontam-se algumas dificuldades, especialmente no que toca às limitações de *software*. Embora o MakeHuman seja uma ferramenta razoável para a produção de modelos humanos cujo esqueleto pode ser animado no Blender, este apresenta algumas limitações relativamente à malha, pois ao animar o esqueleto, este tende muitas vezes a distorcer-se e a criar ângulos não muito naturais. Numa fase inicial tentou-se corrigir este fenómeno no Blender através da técnica de *Weigh Painting*, mas esta solução não foi viável, pelo que muitas vezes foi necessário fazer correções manuais nos *renders* com recurso ao Adobe Photoshop antes de se converterem as imagens em vídeo.

Como foi usado apenas um computador para a Renderização, esta fase foi lenta. Contudo esta demora permitiu se investigassem outras ferramentas úteis para a produção do vídeo final, bem como possibilitou algumas correções pontuais ao projeto.

A animação 3D oferece múltiplas potencialidades e muitas delas estão ainda em fase de exploração. Numa perspetiva futura em relação a este projeto, existe intenção de acompanhar essa evolução, continuar a explorar a animação tridimensional e, possivelmente, melhorar o resultado final de Grito Silencioso, apostando sobretudo num maior grau de realismo ou num estilo de animação diferente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACCA EDUCATION (Dezembro 2009 – Fevereiro 2010). *JENNY HOLZER - Australian Centre for Contemporary Art*. Austrália. Acedido a 14 de Novembro de 2013, em <http://www.accaonline.org.au/Assets/2172/1/JENNYHOLZEREDKIT.pdf> .

Allbeck, J. (2009). *Creating 3D Animated Human Behaviors For Virtual Worlds*. Dissertação em Computador e Ciências da Informação. Pensilvânia. Acedido a 6 de Novembro de 2013, em <http://www.cis.upenn.edu/grad/documents/allbeckThesis.pdf> .

Andracchio, G. (2011). *Barbara Kruguer: Just a Graphic Designer?*. Savannah College of Art & Design. CONTEMPORARY ART. Acedido a 14 de Novembro de 2013, em http://ginaandracchio.com/PDFs/Andracchio_Barbara%20Kruguer_Just%20a%20Graphic%20Designer_Winter%202011.pdf .

Azevedo, T.; Tavares, J.; Vaz, M. (2007). *Obtenção da Forma Tridimensional de Estruturas Anatomicas Externas a partir de Imagens*. 2º Encontro Nacional de Biomecânica. Évora. Acedido a 6 de Dezembro de 2013, em <http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/338> .

Brown, B.; Gouhg, P.; Roddis, J. (2004). *Types of Research in the Creative Arts and Design*. Faculty of Arts & Architecture. University of Brighton. Acedido a 12 de Dezembro de 2013, em http://arts.brighton.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0003/43077/4_research.pdf

Calak, K. (2008). *Barbara Kruguer, Your Body is a Battleground*. Women's Studies Program. Suny Digital Repository. Acedido a 14 de Novembro de 2013, em http://dspace.sunyconnect.suny.edu/bitstream/handle/1951/43953/Barbara_Kruguer_Your_Body_Is_a_Battleground.pdf?sequence=1 .

Creed, B. (1993). *The Monstrous – Feminine – Film, feminism, psychoanalysis*. Routledge. London; Acedido a 11 de Outubro de 2013, em <http://bc3012wf11.wikispaces.com/file/view/Creed,+The+Monstrous-Feminine,+1-15.pdf> .

Covino, D. (2004). *Amending the Abject Body*. State University of New York Press. Albany. Acedido a 10 de Outubro de 2013, em <http://www.sunypress.edu/pdf/61009.pdf> .

Delicado, J. (2009). *Motion Graphics o Design em Movimento Aplicado ao Documentário*. Departamento de Comunicação e Arte. Universidade de Aveiro. Acedido a 12 de Dezembro de 2013, em <http://ria.ua.pt/handle/10773/1218> .

Facca. C.; (2008). *O Designer como Pesquisador: Relações entre Design, Pesquisa e Metodologia*. Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, Brasil. Acedido a 25 de Março de 2014, em <http://portal.anhembi.br/sbds/pdf/15.pdf> .

Feldman, S.; Barkan, D. (2012). *Sarah Lucas' Self Portraits 1990-1998*. MA Curating the Art Museum. Acedido a 28 de Novembro de 2013, em <http://www.courtauld.ac.uk/macuratingexhibition/2012/essays/documents/Sarah%20Lucas'%20Self%20Portraits%201990-1998.pdf> .

Feroldi, S.; Anselmo, T. (2011). *Metodologia Projetual, um Diferencial no Desenvolvimento de Produtos de Moda*. VII Colóquio de Moda. Brasil. Acedido a 25 de Março de 2014, em http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/7-Coloquio-de-Moda_2011/GT04/Comunicacao-Oral/CO_89537Metodologia_projetual_de_design_aplicada_no_processo_criativo_de_superficies_texteis .pdf .

Fiedler, E. (2007). *The Influence of Art in American Culture*. Revisão de Johnston, Patricia. Ed., *Seeing High and Low: Presenting Social Conflict in American Visual Culture*. H-DigiRhet. H-Net Reviews. Acedido a 24 de Outubro de 2013, em <http://www.h-net.org/reviews/showpdf.php?id=13228> .

Holden, S. (2010). *MOVIE REVIEW | 'WOMEN WITHOUT MEN' Women Without Men (2009)*. The New York Times. Acedido a 2 de Dezembro de 2013, em http://www.nytimes.com/2010/05/14/movies/14women.html?_r=0 .

Holt, J. (2010). *The Changing Representations of Women: The Art of Hannah Wilke, Lynda Benglis, and Cindy Sherman*. Brooklyn College Undergraduate Research Journal. Vol.2. Acedido a 25 de Outubro de 2013, em <http://www.brooklyn.cuny.edu/pub/departments/bcurj/pdf/HoltJessicaART.pdf> .

Kangong, R. (2010). *3D Animation as a Medium of Cultural Representation and Education: a Case Study of Magic Cellar Part 1*. Universidade de Witwatersrand. Joanesburgo. Acedido a 6 de Novembro de 2013, em <http://wiredspace.wits.ac.za/bitstream/handle/10539/9630/FINAL%20THESIS%20MAY%202010.pdf?sequence=2> .

Krauss, R. (1993). *Cindy Sherman: Untitled*. Rizzoli. Nova Iorque. Acedido a 25 de Outubro de 2013, em <http://www.mariabuszek.com/kcai/PoMoSeminar/Readings/KraussSherman.pdf> .

Kristeva, J. (1982). *POWERS OF HORROR - An Essay on Abjection*. Columbia University Press. Nova Iorque. Acedido a 26 de Julho de 2013, em [http://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art206/readings/kristeva%20%20powers%20of%20horror\[1\].pdf](http://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art206/readings/kristeva%20%20powers%20of%20horror[1].pdf) .

Liu, C. (2009). *An Analysis of the Current and Future State of the 3D Facial Animation Techniques and Systems*. Universidade de Comunicação da China. Acedido a 7 de Novembro de 2013, em <http://summit.sfu.ca/item/9923> .

Manchester, E. (2011). *Sarah Lucas Self Portrait with Fried Eggs 1996*. TATE, Art&Artists. Acedido a 28 de Novembro de 2013, em <https://www.tate.org.uk/art/artworks/lucas-self-portrait-with-fried-eggs-p78447/text-summary> .

Masahiro, M. (1970). *The Uncanny Valley-Valley of Familiarity*. *Energy*, 7 (4), pp. 33-35. Tradução por Karl F. MacDorman e Takashi Minato. Acedido a 10 de Outubro de 2013, em <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>.

Maurel, W. (1999). *3D Modeling of the Human Upper Limb Including the Biomechanics of Joints, Muscles and Soft Tissues*. École Polytechnique Fédérale de Lausanne. Acedido a 6 de Novembro de 2013, em http://infoscience.epfl.ch/record/32383/files/EPFL_TH1906.pdf.

Mcdonald, S. (2004). *Between Two Worlds: An Interview with Shirin Neshat*. *Feminist Studies* 30. no. 3. Acedido a 30 de Novembro de 2013, em http://www.feministstudies.org/_img/art_gallery/0499697.0030.306.pdf.

Mewes, D.; Heloir, A. (2008). *The Uncanny Valley*. Relatório de seminário DFKI (Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz). Universidade de Saarland. Acedido a 23 de Outubro de 2013, em http://embots.dfki.de/doc/seminar_ss09/writeup%20uncanny%20valley.pdf.

Miasgowicz, B. (2010). *You are Responsible for Constituting the Meaning of Things: Examining Jenny Holzer's Progressively Complex Textual Constructs*. Universidade de Miami. Florida. Acedido a 14 de Novembro de 2013, em http://scholarlyrepository.miami.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1032&context=oa_theses.

Mulvey, L. (1991). *A Phantasmagoria of the Female Body: the Work of Cindy Sherman*. Acedido a 25 de Outubro de 2013, em http://www.academia.edu/202058/A_Phantasmagoria_of_the_Female_Body_The_Work_of_Cindy_Sherman

Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Screen 16.3; pp.6/18. Oxford. Acedido a 10 de Outubro de 2013, em <http://imlportfolio.usc.edu/ctcs505/mulveyVisualPleasureNarrativeCinema.pdf> .

Nakaso, M. (2007). *Sublimação, pulsão de morte, superego: o papel das teses freudianas sobre a cultura na elaboração das concepções metapsicológicas*. Universidade Federal de São Carlos. Brasil. Acedido a 12 de Outubro de 2013, em <http://www.dfmc.ufscar.br/uploads/publications/4f04994f76176.pdf> .

Saks, L. (1992). *Recapturing the Rethoric of Female Identity*. Spectator Issue. vol. 12.2. Acedido a 25 de Outubro de 2013, em <http://cinema.usc.edu/assets/101/16183.pdf> .

Seixas, A.; Magalhães, M.; Grandíssimo, A. (2010). *Prevenção da Violência de Género: Arte como Ferramenta para a Mudança Social e Consciência Colectiva*. Seminário Internacional Fazendo género nº9. Universidade Federal de Santa Catarina. Brasil. Acedido a 14 de Novembro de 2013, em [http://www.fazendogenero.ufsc.br/9/resources/anais/1277907557_ARQUIVO_artigFazendoGen\[1\]final.pdf](http://www.fazendogenero.ufsc.br/9/resources/anais/1277907557_ARQUIVO_artigFazendoGen[1]final.pdf) .

Seo, H.; Cordier F.; Philippon, L.; Thalmann, N. (2001). *Interactive Modelling of MPEG-4 Deformable Human Body Models*. Kluwer Academic Publishers. International Federation for Information Processing -Publications- IFIP; pp. 120-131. Boston. Acedido a 6 de Novembro de 2013, em http://pdf.aminer.org/000/148/198/interactive_modelling_of_mpeg_deformable_human_body_models.pdf .

Shapiro, D. (2002). *SHIRIN NESHAT Interview by David Shapiro*. Museo Magazine. Acedido a 2 de Dezembro de 2013, em <http://www.museomagazine.com/SHIRIN-NESHAT>

Skerlj, L. (2012). *An Incident of Desire: Janice Gobey*. Fourtyfive Downstairs. Melbourne. Acedido a 25 de Fevereiro de 2013, em http://lauraskerlj.com/uploads/documents/Laura_Skerlj_GOBEY_WRITING.pdf .

Spry, S. (2002). *Society influences Art influences Society*. Acedido a 24 de Outubro de 2013, em <http://www.underthesamesky.net/pics/es-society-art.pdf> .

The Art History Archive - Feminist Art (s/data). *Barbara Kruger*. Acedido a 25 de Novembro de 2013, em <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/feminist/Barbara-Kruger.html> .

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Abingdon. Reino Unido. Rutledge.

Wells P. (2002). *Animation – Genre and Authorship*. Grã-Bretanha. Wallflower.

Wells, P.; Hardstaff, J.; Clifton, D.(2008). *Re-imagining animation – the changing face of the moving image*. Suíça. AVA.

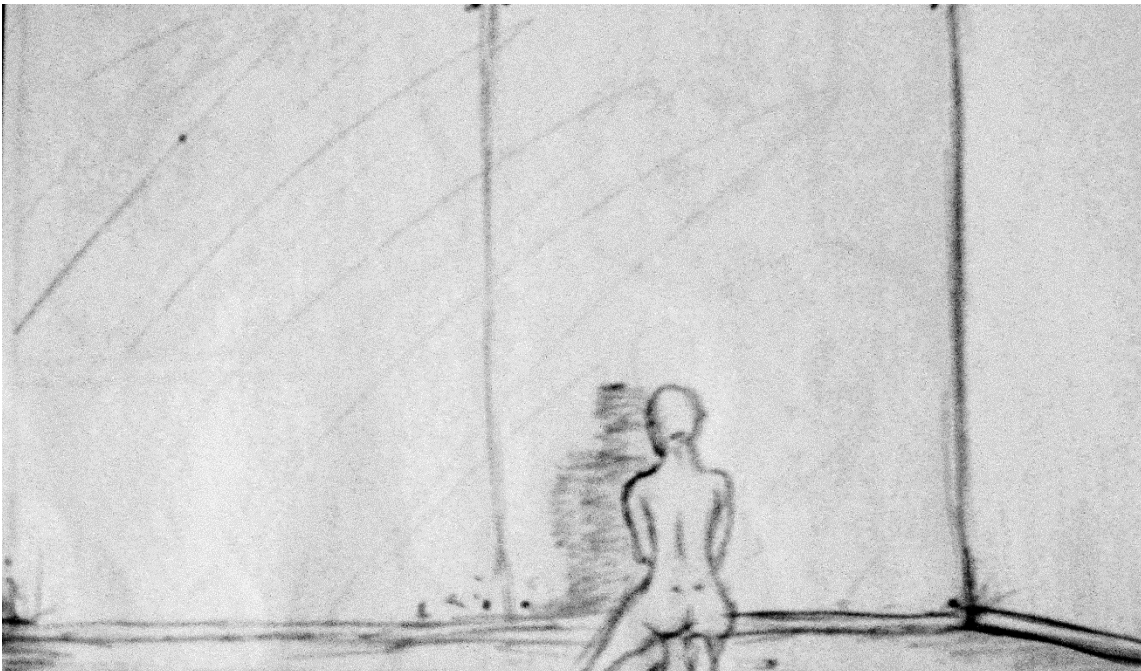
ANEXOS

Anexo 1. *Storyboard*

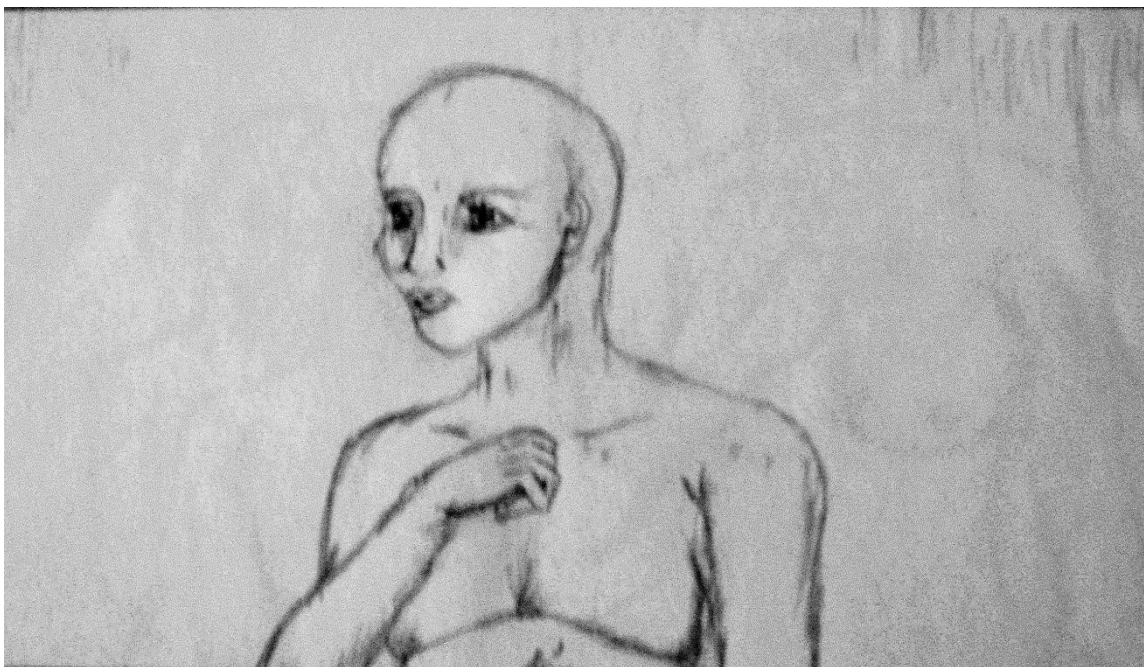
Cena 1. Personagem desperta



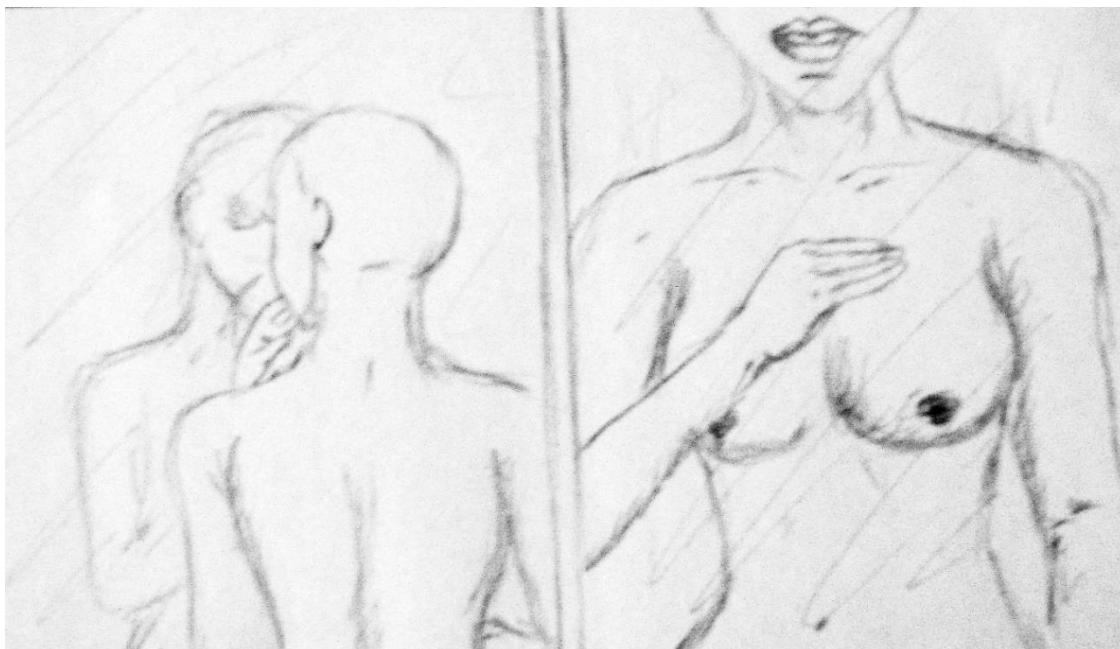
Cena 2. Personagem toma consciência do seu corpo



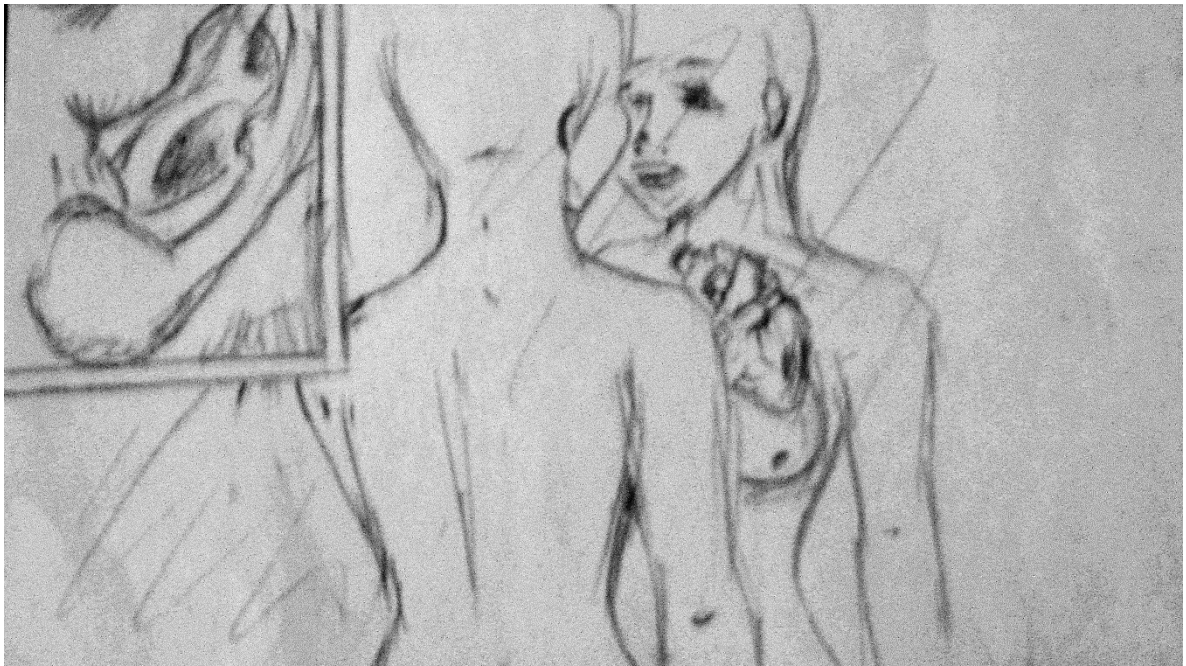
Cena 3. Personagem aproxima-se do espelho e observa-se



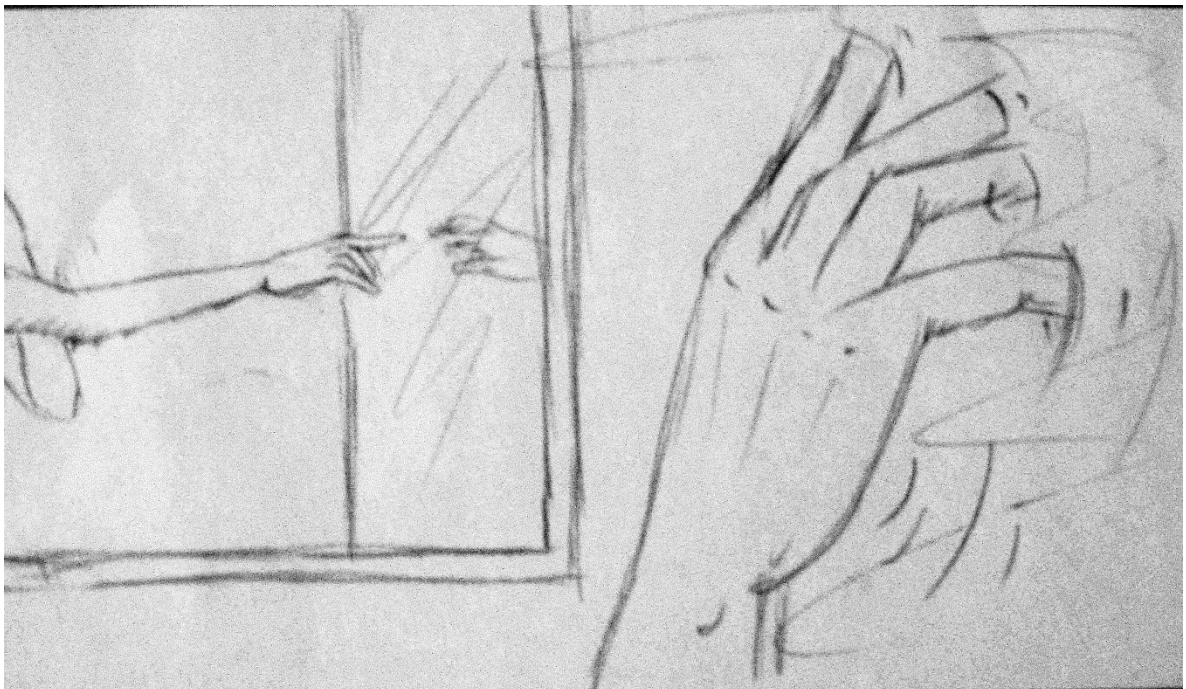
Cena 4. Personagem constata que, no seu reflexo, possui coração



Cena 5. Personagem conseguiu ouvir o seu “coração” bater



Cena 6. Personagem verifica que a superfície do espelho não é sólida



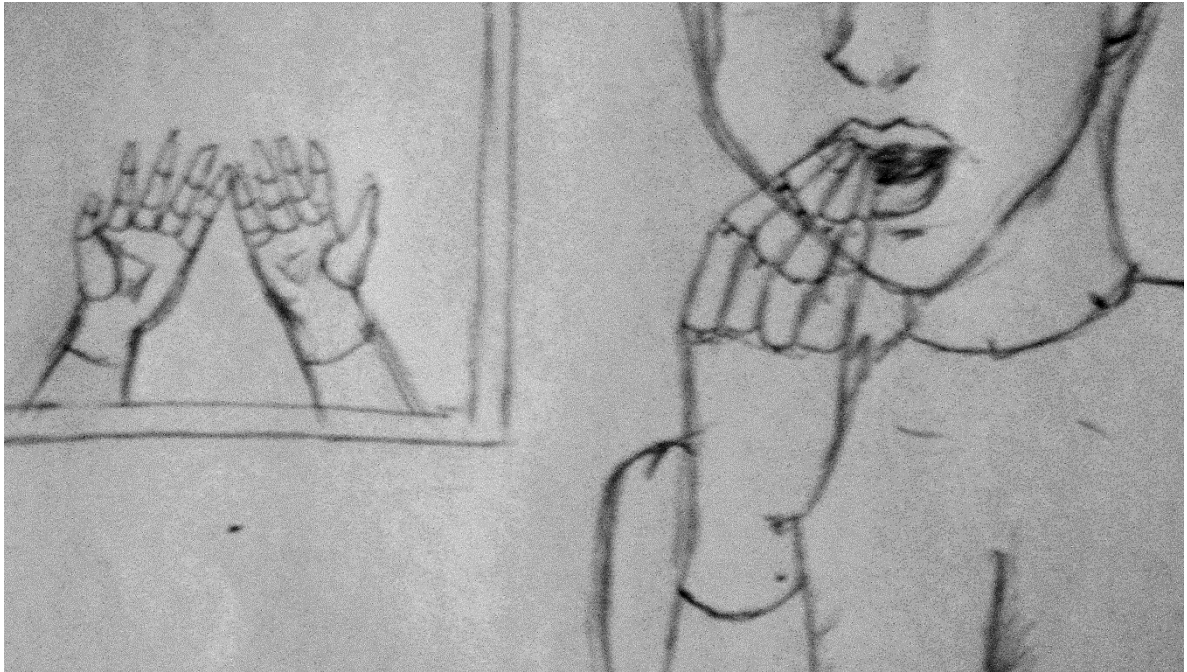
Cena 7. Personagem passa através do espelho



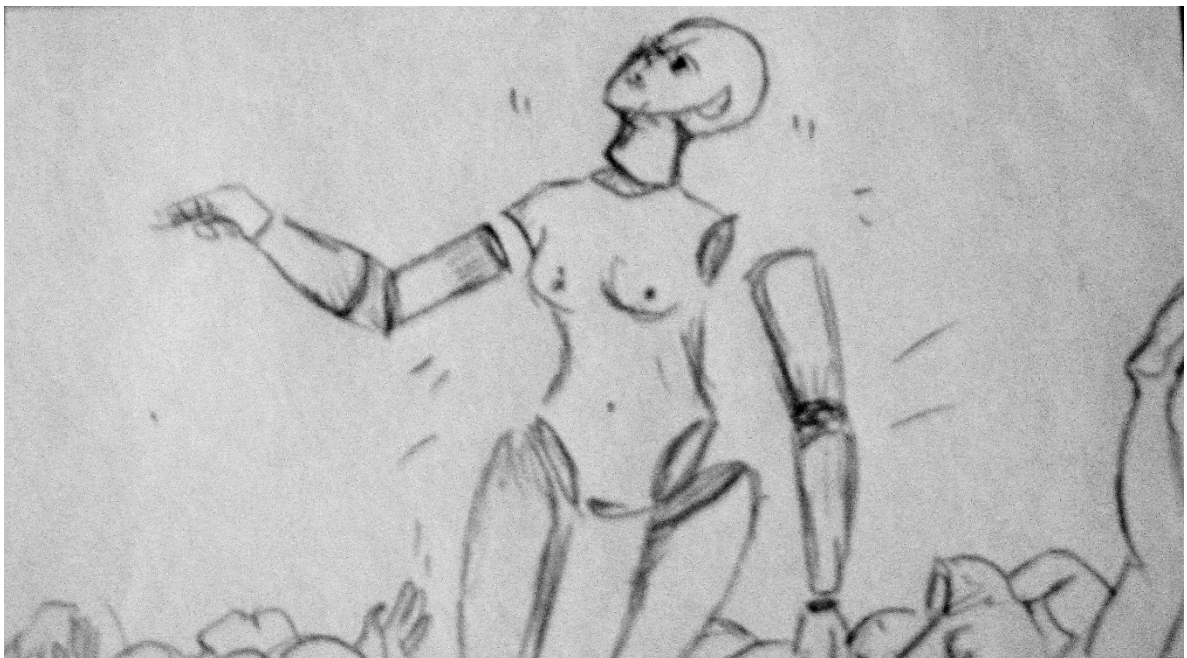
Cena 8. Ao passar o espelho, a personagem acede a uma dimensão paralela repleta de corpos mutilados e empilhados, todos semelhantes ao seu



Cena 9. O corpo da personagem ganha linhas de corte



Cena 10. O corpo da personagem quebra-se por essas linhas e torna-se mais um corpo empilhado



Anexo 2. Texturas

Textura das paredes e tecto



Textura original 1⁶⁷



Textura original 2⁶⁸

⁶⁷ Retirado de <http://www.corbisimages.com/stock-photo/royalty-free/42-19691521/rusty-metal> a 20 de Dezembro 2013

⁶⁸ Retirado de <http://www.corbisimages.com/stock-photo/royalty-free/42-23789870/cracked-arid-soil> a 20 de Dezembro de 2013



Textura Original 3.⁶⁹



Textura final das paredes e tecto

⁶⁹ Retirade de <http://www.corbisimages.com/stock-photo/royalty-free/42-23791263/a-rusting-wall?popup=1> a 20 de Dezembro de 2013

Textura do chão



Textura original 4.⁷⁰



Textura original 5.⁷¹

⁷⁰ Retirado de <http://www.corbisimages.com/stock-photo/royalty-free/42-19627449/weathered-wood?popup=1> a 20 de Dezembro de 2013

⁷¹ Retirado de <http://www.corbisimages.com/stock-photo/rights-managed/66598/wooden-wall?popup=1> a 20 de Dezembro de 2013



Textura final do chão

Textura do rodapé



Textura original 6⁷²

⁷² Retirado de <http://www.corbisimages.com/stock-photo/royalty-free/CB002591/wood?popup=1> a 20 de Janeiro de 2013

Textura final do rodapé



Anexo 3. O coração



Imagem original⁷³

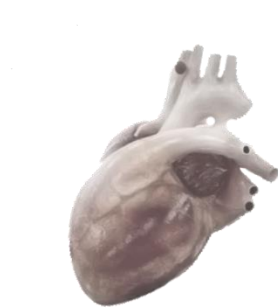


Imagem Final

⁷³ Retirado de <http://www.corbisimages.com/stock-photo/rights-managed/42-34839224/human-heart?popup=1> a 13 de Fevereiro de 2014