



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

PELE COMO SUPORTE, SANGUE COMO  
TINTA:  
UM ESTUDO SOBRE O *EMBODIMENT* NUM  
EXERCÍCIO DE ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Som em Imagem

*Carina Pierro Corso*

Porto, setembro de 2022



CATOLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

PELE COMO SUPORTE, SANGUE COMO  
TINTA:  
UM ESTUDO SOBRE O *EMBODIMENT* NUM  
EXERCÍCIO DE ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem  
Especialização em Animação por Computador

*Carina Pierro Corso*

Trabalho efetuado sob a orientação de  
Sahra Kunz  
E coorientado por  
Ekaterina Cordas

Porto, setembro de 2022

## **Agradecimentos**

Primeiramente, gostaria de agradecer à Professora Sahra Kunz, orientadora desta investigação e uma das pessoas responsáveis por alavancar o meu entusiasmo pela animação. Este projeto não teria sido possível sem o seu constante apoio, acolhimento e disposição. Agradeço também à Professora Ekaterina Cordas, por todos os questionamentos e ricas referências compartilhadas fora e dentro das aulas, e pela coorientação deste projeto. Cultivo por ambas uma enorme admiração.

Agradeço a todos os professores e funcionários da universidade que acompanharam este projeto de alguma forma e tornaram este percurso mais frutífero.

Agradeço a todos os intervenientes que aceitaram participar do exercício prático, por meio de uma entrega corpórea e psicológica sem a qual este trabalho não existiria. Cada um dos participantes, à sua maneira, contribuiu imensamente para esta investigação e para o meu crescimento pessoal enquanto artista, deixando cada vez mais evidente a convicção de que a arte se faz de forma coletiva.

Agradeço aos meus pais pelo constante apoio e suporte, e por sempre caminharem carinhosamente ao meu lado, e à Rita, por me acolher em momentos de maior fragilidade e por compartilhar comigo os momentos de euforia. Por último, mas não menos importante, agradeço a todas as amigas que me acompanharam e trouxeram momentos de leveza para esta jornada.

Escreveram:

«Favor não mexer»

Meus dedos coçam.

Abbas Kiarostami, *Nuvens de algodão* (2018)

#### EL UNIVERSO VISTO POR EL OJO DE LA CERRADURA

Todos los días -cuenta Freddy- yo lo ayudo a preparar las tiritas de plastilina que él usa para escribir. Papel y lápiz no usa. Él escribe grabando signos en la plastilina. Yo no puedo leer lo que él escribe. Lo que él escribe no se lee con los ojos. Se lee con los dedos.

Con él aprendí a sentir una hoja. Yo no sabía. Él me enseñó. Cerra los ojos, me dijo. Con paciencia me enseñó a sentir una hoja de árbol con los dedos. Me llevó tiempo aprender porque yo no tenía la costumbre. Ahora me gusta acariciar las hojas, que los dedos resbalen por el lado de arriba, tan liso que es, sentir la pelusita de abajo y los hilitos como venas que la hoja tiene adentro.

El otro día trajeron a la escuela un león recién nacido. Nadie pudo tocarlo. Solamente a él lo dejaron. Y después yo le pedí:

-Vos, que pudiste tocarlo, decime cómo era el cachorro.

-Era calentito -me dijo-. Era suave. Y me pidió:

-Vos, que pudiste verlo, ¿cómo era? Yo le dije que era amarillo.

- ¿Amarillo? ¿Cómo es el amarillo, Freddy?

-Como el calor del sol -le dije.

Eduardo Galeano, *Días y noches de amor y de guerra* (2005)

## Resumo

A presente pesquisa busca, através de um exercício prático realizado em conjunto com cinco participantes, compreender algumas das formas pelas quais a relação espetatorial corpórea se concretiza, tendo como foco a percepção háptica. A investigação prática foi efetivada em diferentes etapas e aproximações, nomeadamente duas conversas e uma intervenção corpórea feita por uma técnica denominada *bloodline* (tatuagem sem tinta), registrada por meio da captação visual e sonora. Por fim, o material coletado foi editado em formato de experimento animado, numa tentativa de traduzir os assuntos tratados nas conversas por meio de uma experiência multissensorial.

A animação, apesar de ser uma prática artística que, tradicionalmente, privilegia majoritariamente a visão e a audição, ao entrar em contacto com o espectador, também afeta todos os outros sentidos de forma sinestésica, se relacionando com a memória corpórea que ele carrega. O campo experimental da animação, por geralmente ter qualidades materiais mais explícitas e valorizar estímulos sensoriais em sua prática (Taberham, 2019: 24), permite uma leitura do corpo do espectador como um terceiro elemento integrado, inserido não somente como produtor de significado e experiência, mas como um meio através do qual o trabalho artístico se concretiza sensorialmente.

Esta forma de atuação da prática da animação experimental, em algum nível, reata a divisão entre corpo e mente que emergiu a partir da ascensão do pensamento Cartesiano, e, posteriormente, Iluminista, os quais foram responsáveis por realizar uma rutura dualista na percepção humana. Apesar do enraizamento de tal tipo de pensamento na sociedade, algumas teorias fenomenológicas e do *embodiment* compreendem a forma como o ser humano se relaciona de forma corpórea, não somente com qualquer evento que o aconteça, mas também com trabalhos artísticos.

O *embodiment* aplicado à prática da imagem em movimento, estudado extensivamente por autoras como Laura Marks, Jennifer Barker e Vivian Sobchack, estimula uma leitura integrada da participação espetatorial em trabalhos audiovisuais. As teorias que assumem a visualidade corporalizada reconhecem a presença do corpo no ato de visão, produzindo uma noção de que os sentidos e o intelecto agem em conjunto. Assim, é promovido um retorno ao corpo como uma superfície de comunicação e percepção complexa e indivisível, que enxerga o cinema como um tipo de contato, um encontro com o outro (Elsaesser & Hagener, 2010: 110).

Tendo estas perspectivas em consideração, as perguntas que guiam esta pesquisa são as que se seguem: de qual forma o *embodiment* numa animação experimental pode afetar a sua relação com os seus espectadores? A utilização da pele e do sangue como matérias artísticas criam uma relação háptica com o espectador-participante? A valorização e aplicação do conhecimento corpóreo num trabalho artístico é capaz de motivar uma horizontalização nas relações criadas dentro da arte? Como a corporeidade pode auxiliar na construção de um conhecimento *com e a partir* do outro?

**Palavras-chave:** Animação experimental; Espetatorialidade; Materialidade; Corpo; *Embodiment*; Háptico; *Bloodline*.

## Abstract

This research aims to comprehend some of the ways through which the spectatorial relationship is present in works of experimental animation, focusing on haptic perception. The investigation was executed in different phases and approaches, namely two conversations and the moment when a bodily intervention was made through a technique called bloodline (tattooing without ink). All of those processes were recorded through visual and sound capture and later edited into an animated experiment as an attempt to translate the subjects brought by the conversations into a multisensory experience.

In spite of being an artistic practice that traditionally privileges vision and audition, animation as a medium also affects all of the other senses of each spectator in a synesthetic way, activating and relating to the bodily memories they carry. The experimental field of animation, usually having explicit material qualities and valuing sensory stimulation in its practice (Taberham, 2019: 24), allows a reading of the spectator's body as a third constituent element of the work. In this way, the body is perceived not only as a producer of meaning and experience, but also as a means through which the artistic work is sensorially concretized.

At some level, this mode of action in the experimental practice reconnects the division between body and mind that emerged from the rise of Cartesian and Illuminist philosophies. These currents were responsible for carrying out a dualistic rupture in human perception. Despite the rootedness of this type of thinking in society, some phenomenological and embodiment theories understand how the human being relates in a corporeal way not only with any event that happens to them, but also with artistic works.

Embodiment applied to moving image practice was extensively studied by authors such as Laura Marks, Jennifer Barker and Vivian Sobchack, responsible for stimulating an integrated reading of spectatorship in audio-visual works. In recognizing the presence of the body in the act of vision, the theories that comprehend that visibility is embodied produce a notion that the senses and the intellect act together. Consequently, a return to the body as an indivisible surface of communication and complex source of perception is promoted, seeing the cinema as a type of contact, an encounter with the other (Elsaesser & Hagener, 2010: 110).

Considering these perspectives, the research questions that guide this investigation are the following: how can embodiment in experimental animation affect its relationship with its viewers? Does using skin and blood as artistic materials create a haptic relationship with the spectator-participant? Is the appreciation and application of bodily knowledge in a creative work capable of motivating a horizontalization in the relationships created within art? How can corporeality help construct knowledge with and from the other?

**Keywords:** Experimental Animation; Spectatorship; Materiality; Body; Embodiment; Haptic; Bloodline.

## Índice

### Índice de Imagens

Introdução	1
Parte I Aprofundamento teórico e definição de conceitos	5
1. Animação Experimental	6
1.1. Possíveis definições para a prática da animação	6
1.2. Possíveis definições e contextualização da prática da animação experimental	7
1.3. Animação experimental e o corpo	16
1.3.1. Representação do corpo	16
1.3.2. Corpo como matéria	30
1.3.3. O corpo do animador no processo de produção e exibição	33
1.3.4. O corpo do espectador no processo de receção	40
1.4. Conclusão	43
2. <i>Embodiment</i>	44
2.1. Contextualização e definição do termo	44
2.2. Origem da relação entre corpo e cinema	51
2.3. Definição de conceitos relacionados	52
2.3.1. Perceção e espetatorialidade corporalizados, mimese e memória	52
2.3.2. Visualidade háptica e ótica e o erotismo	54
2.3.3. Corpo, pele, musculatura e víscera	57
2.4. Considerações sobre o <i>embodiment</i> do espectador no processo de receção e do animador no processo de produção	63
2.5. Estratégias hápticas e o Tactilismo	64
2.6. Considerações sobre o <i>embodiment</i> na animação expandida	67
2.7. Conclusão	68
Parte II Investigações e experimentos práticos	69
1. Investigação	70
1.1. Trabalhos e pesquisas realizados anteriormente	70
1.2. Contextualização, motivações e intenções	71
1.3. Processo de realização	74
1.3.1. Desenvolvimento concetual	74
1.3.2. Desenvolvimento visual e estrutural	77
2. Desenvolvimento prático	83
2.1. Estruturação das intervenções, convocação dos participantes e materiais utilizados	83
2.2. Reflexões sobre as primeiras conversas e imagens geradas a partir das mesmas	86
2.2.1. S.D.	87
2.2.2. J.F.	88
2.2.3. L.S.	89
2.2.4. S.M.	90
2.2.5. P.M.	92
2.3. Organização das respostas e pontos de convergência	93
2.4. Análise e reflexão sobre as conversas finais	97
3. Resultados	98
3.1. Animação digital	98
3.2. Instalação – “por favor, toque/please touch”	105
3.3. <i>Flipbooks</i>	107
4. Reconhecimento de desafios e notas para futuros projetos	109
5. Diálogos entre a prática e o Estado da Arte	110
5.1. Animação Experimental	110
5.2. <i>Embodiment</i>	111
5.3. Conclusão	112
Bibliografia	115
Filmografia	121
Anexo A – Termo de consentimento	122



## Índice de imagens

Figura 1 - *Frames* retirados de *Symphonie Diagonale*, de Viking Eggeling (1924). Imagem disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/261377470\\_Soma\\_live\\_performance\\_where\\_congruent\\_musical\\_visual\\_and proprioceptive\\_stimuli\\_fuse\\_to\\_form\\_a\\_combined\\_aesthetic\\_narrative](https://www.researchgate.net/publication/261377470_Soma_live_performance_where_congruent_musical_visual_and proprioceptive_stimuli_fuse_to_form_a_combined_aesthetic_narrative). Acesso em 11/08/22.

Figura 2 - *Frames* retirados de *Tarantella*, de Mary Ellen Bute (1940). Imagem disponível em: <https://www.tumgir.com/tag/mary%20ellen%20bute>. Acesso em 11/08/22.

Figura 3 - *Frames* retirados de *Blazes*, de Robert Breer (1961). Imagem disponível em: <https://storyboard.cmoa.org/2018/04/robert-breers-blazes-animation-on-fire/>. Acesso em 11/08/22.

Figura 4 - *Frames* retirados de *Street of Crocodiles*, dos realizadores Quay Brothers (1986). Capturas do écran e edição realizados pela autora.

Figura 5 - *Frames* retirados de *Adorable*, de Cheng-Hsu Chung (2018). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/391510151>. Acesso em 09/05/22.

Figura 6 - *Frames* retirados de *Bun in the Oven*, de Alys Hawkins (1999). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/44896762>. Acesso em 08/05/22.

Figura 7 - *Frames* retirados de *The Hat*, de Michèle Cournoyer (1999). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/29391069>. Acesso em 09/05/22.

Figura 8 - *Frames* retirados de *Dimensions of Dialogue*, de Jan Švankmajer (1982), do segmento *Eternal conversation*. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L-gGpWpra-g&t=199s>. Acesso em 10/05/22.

Figura 9 - *Frames* retirados de *BODY MEMORY*, de Ůlo Pikkov (2011). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/62741577>. Acesso em 10/05/22.

Figura 10 - *Frames* retirados de *Jessica*, de Amy Lockhart (2014). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/95917673>. Acesso em 10/05/22.

Figura 11 - *Frames* retirados de *Crying and Wanking*, de Alys Hawkins (2002). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/238771736>. Acesso em 11/05/22.

Figura 12 - *Frames* retirados de *Jill*, de Lilli Carrè (2016). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://www.lillicarre.com/>. Acesso em 24/08/22.

Figura 13 - Sequência de *frames* e películas cinematográficas que compõem o trabalho *Bloodlust*, de Thorstein Fleisch (1999). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/3859031>. Imagem à direita retirada de: <http://www.resettheapparatus.net/corpus-work/blutrausch-bloodlust.html>. Acesso em 15/05/22.

Figura 14 - Sequência de *frames* retirados de *Yellow Fever*, de Ng'endo Mukii (2012). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/122574484>. Acesso em 13/05/22.

Figura 15 - *Frames* retirados de *bEACH*, de Declan McKenna (2020). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://declanmckenna.com/films>. Acesso em 13/05/22.

Figura 16 - À esquerda, registos da performance *33 frames per Foot* (2013) realizada por Vicky Smith. À direita podem-se observar alguns segmentos da película cinematográfica utilizada na ação performática. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nNgKvzLW7M> e em <http://www.beefbristol.org/staff/vicky-smith/>. Acesso em 15/05/22.

Figura 17 - Ilustrações de brinquedos óticos e dos seus manuseios. Disponível em: <https://ms-my.facebook.com/casamuseuilar/photos/optical-toys-international-competition-works-should-be-sent-until-april-the-30th/1403789486587043/>. Acesso em 22/07/22.

Figura 18 - *Frames* retirados de *T,O,U,C,H,I,N,G*, de Paul Sharits (1968). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wzRAB2MjSNA&t=2s>. Acesso em 15/05/22.

Figura 19 - Registos das projeções instalativas de *Mountain Daily*, de Xue Yuwen (2015). Disponível em: <https://yuwenxue.weebly.com/animation.html>. Acesso em 15/05/22.

Figura 20 - Sequência de *frames* retirados de *Yellow Fever*, de Ng'endo Mukii (2012). Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/122574484>. Acesso em 13/05/22.

Figura 21 - Sequência de *frames* retirados de *The Hat* de Michèle Coumoyer (1999). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://vimeo.com/29391069>. Acesso em 09/05/22.

Figura 22 - Imagens de diferentes fases do experimento *Restorer*, realizado por Jan Švankmajer com membros do grupo Surrealista Checo em 1974. Imagens retiradas do livro *Touching and Imagining: An Introduction to Tactile Art* (2014), respetivamente das páginas 13, 15, 12 e 17.

Figura 23 - *Frames* retirados da animação *tudo que fica na superfície morre* (2021). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 24 - Exemplo de escarificação e tatuagem realizadas em Laurence Moniasse Sessou. Fotografia e direção de arte por Josh Brandão. Disponível em: <http://www.th-ink.co.uk/tag/scarification/>. Acesso em 24/08/22.

Figura 25 - Imagens retiradas da internet, ilustrando como uma *bloodline* pode cicatrizar se for realizada de forma brusca e se os cuidados forem direcionados para a criação de uma cicatriz em relevo. Disponível em: <https://www.mynameiskate.com/life/tattoo.html>. Acesso em 05/08/22.

Figura 26 - Primeiros testes realizados. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 27 - Sequência de *frames* do primeiro exercício de animação realizado. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 28 - *Frames* retirados de vídeos experimentais realizados no processo de estudo do aspeto visual do trabalho. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 29 - Imagens capturadas utilizando o microscópio digital. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 30 - Fotografias tiradas ao longo do processo de realização do fator prático. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 31 - Imagens do projecto *Hands*, de TraceLoops (s/d). Imagens disponíveis em: <https://www.traceloops.com/hands>. Acesso em 10/08/22.

Figura 32 - *Frames* retirados de trechos da animação *Hey Presto* (2017), realizado por uma parceria entre os estúdios DBLG e Animate. Imagens disponíveis em: <https://dblg.co.uk/projects/hey-presto/>. Acesso em 11/08/22.

Figura 33 - *Frames* da curta-metragem *Junior*, de Julia Ducourneau (2011). Capturas do écran e edição realizados pela autora. Curta-metragem disponível em: <https://mubi.com/pt/films/junior-2011>. Acesso em 11/08/22.

Figura 34 - Uma das instalações de Pipilotti Rist na exposição *Sip my Ocean. Museum of Contemporary Art Australia*, Sydney. Captura do écran realizado pela autora. Imagem disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=866ifa-TewQ>. Acesso em 13/08/22.

Figura 35 - Registos da performance *Note to Self* (2005) de McCoble. Imagens disponíveis em: <https://mccoble.com/performances-installations/note-to-self-2005>; Acesso em 15/08/22.

Figura 36 - Registos da sala na qual o primeiro momento da parte prática foi realizado, no espaço DE LICEIRAS 18. Imagens disponíveis em: <https://www.instagram.com/p/CZHuKB1sNzI/>. Acesso em 24/08/22.

Figura 37 - À esquerda, um rascunho dos elementos que fariam parte da composição de S.D., e, à direita, o aspeto final da interferência. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 38 - Respetivamente, da esquerda para a direita, um estudo de posicionamento da imagem pretendida no segmento de J.F., e duas imagens do resultado alcançado. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 39 - À esquerda, estudos realizados levando em conta algumas das possibilidades levantadas a partir da conversa com L.S. À direita, a aparência final da interferência, com a imagem selecionada pela participante. Capturas e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 40 - *Frames* retirados do *animatic* de estudo para a interferência de S.M. Capturas do écran e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 41 - Aspeto final dos dois trechos presentes dentro da secção de S.M. Fotografia e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 42 - À esquerda, rascunhos de estudo para a solução imagética sugerida por P.M. À direita, o aspeto final da interferência selecionada pela participante. Capturas e edição realizados pela autora. Acervo pessoal.

Figura 43 - Registo da performance *Perra* (2005), de Regina José Galindo. Disponível em:  
<https://amlatina.contemporaryand.com/editorial/regina-jose-galindo/>. Acesso em 17/08/22.

Figura 44 - Giuseppe Penone, *Respirare l'ombra*, 1999-2000. Instalação de dimensão variável composta por rede de arame, folhas de louro e escultura em bronze dourado. Centre Pompidou, Musée National d'art Moderne, Paris, 2010. Fotografia de Roland Halbe. Disponível em:  
[https://www.ilgiornaledellarte.com/immagini/IMG20100817172145186\\_900\\_700.jpeg](https://www.ilgiornaledellarte.com/immagini/IMG20100817172145186_900_700.jpeg). Acesso em 17/08/22.

Figura 45 - Stills da longa-metragem *Le fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001). Capturas do écran e edição realizados pela autora.

Figura 46 - Exemplo de um dos *frames* intermediários que foram eliminados no processo de seleção das imagens. Captura do écran realizado pela autora. Acervo pessoal.

Figura 47 - Rascunho realizado como projeto instalativo. Acervo pessoal.

Figura 48 - Testes realizados para a montagem da instalação. Acervo pessoal.

## Introdução

### Nota sobre motivações pessoais e artísticas

A presente pesquisa emerge como uma erupção de questionamentos, problematizações, desejos e interesses coletados ao longo do trajeto de uma existência. Primeiramente, dos prazeres tácteis da infância e o desejo de apreender o mundo através do corpo e todos os sentidos que ele oferece. Depois, do impulso de criar pontes com outros seres humanos através da prática artística, por meio da vulnerabilidade e da horizontalidade, valorizando todas as formas de interação que nascem do encontro extremamente frutífero entre espetador-participante e trabalho artístico. Por fim, do interesse nas práticas experimentais do campo audiovisual, que, cada vez mais presentes no cotidiano contemporâneo, oferecem uma gama ilimitada de possibilidades plásticas, disrupções estruturais e interações espetatoriais. Tanto no fator teórico deste projeto, quanto no prático, reside este conjunto de fatores que compõe a individualidade – psicológica, corpórea, cultural e política – de quem o realiza. Sendo assim, foi pretendido construir um texto que cultivasse, sempre que possível, a diversidade e a horizontalidade, tentando contornar algumas das limitações que o espaço acadêmico e o meio artístico ainda possuem neste sentido.

### Objeto de estudo e perguntas de investigação

Motivado pelo ímpeto de estabelecer relações significativas através da arte – mais especificamente por meio da prática da animação experimental –, o presente trabalho emerge como uma tentativa de horizontalizar algumas estruturas hierárquicas presentes na relação entre espetador e artista. Através da combinação entre reflexões teóricas já consolidadas e a prática artística, o propósito será de buscar uma diluição das fronteiras entre sujeito e objeto, a fim de consolidar uma relação mais significativa com o espetador, permeada pelo corpo.

O ponto de partida prático consolidou-se através da realização de um trabalho prático construído através da participação voluntária de um grupo de 5 adultos. Foram realizados dois momentos de interação com cada um dos integrantes: o primeiro diz respeito a uma conversa na qual foram realizadas algumas perguntas acerca da relação de cada indivíduo com o seu corpo e a sua pele, e uma prática, na qual foi realizada uma intervenção corpórea em cada participante utilizando-se de uma técnica denominada *Bloodline*, uma tatuagem sem tinta e, portanto, efêmera.

Cada processo foi registrado e posteriormente editado no formato de experimento animado, gerando uma composição dos trechos sonoros das conversas com o processo de realização da imagem desenhada na pele do respectivo participante. Este resultado foi transposto para duas outras mídias: um projeto de instalação interativa e cinco *flipbooks*. Estes configuram-se como uma concretização da experiência em um objeto táctil, criando mais uma camada de relação corpórea espetatorial.

Os experimentos animados se construíram visualmente por meio de táticas hápticas desenvolvidas espontaneamente, observadas nos trabalhos de animação

experimentais, ou apreendidas através do viés teórico da pesquisa. Uma das soluções plásticas privilegiadas foi a incorporação do *close-up* enquanto estratégia de realce do aspeto táctil da imagem e das texturas corpóreas presentes dentro do quadro. As imagens apresentam-se acompanhadas por recortes das conversas, captados tanto em fita K7, quanto em gravação digital. As potencialidades sônicas foram aproveitadas em conjunto com a imagem para criar um espaço imersivo e háptico.

A secção teórica foi dividida em duas partes, uma sobre a animação experimental, e outra sobre o *embodiment*, sendo estes os dois grandes pilares da estrutura deste projeto. Em cada um destes trechos, foi buscada uma contextualização, exemplificação e possíveis definições das práticas e conceitos adjacentes. A ponte que se apoia e interliga estas colunas é a busca pela compreensão das formas pelas quais a prática artística se relaciona, cria e é percebida através do corpo. O objetivo da investigação teórica foi compreender de que maneira é possível criar uma relação com o espectador através do seu corpo, tanto enquanto suporte da criação, quanto nas formas que é estimulado durante o processo de visualização.

As questões levantadas pela investigação, responsáveis por guiar o direcionamento tanto do fator prático, quanto teórico, são as seguintes: de qual forma o *embodiment* numa animação experimental pode afetar a sua relação com os seus espectadores? A utilização da pele e do sangue como matérias artísticas criam uma relação háptica com o espectador-participante? A valorização e aplicação do conhecimento corpóreo num trabalho artístico é capaz de motivar uma horizontalização nas relações criadas dentro da arte? Como a corporeidade pode auxiliar na construção de um conhecimento *com* e *a partir* do outro?

## Metodologia

A presente investigação foi concretizada através de diferentes fases e aproximações, podendo ser caracterizado como uma pesquisa teórico-prática. Em um primeiro momento, tendo como base os conceitos estudados na revisão bibliográfica, foi desenvolvida a primeira etapa do fator prático. Através da realização de perguntas abertas que permitiram que os participantes manifestassem seu posicionamento perante os temas abordados, foi buscada uma apreensão das experiências e verdades subjetivas de cada indivíduo.

Tendo esta fase em consideração, foi realizada uma reflexão acerca das respostas de cada interveniente e foram atribuídas imagens que procuraram ilustrar alguns dos trechos tematicamente mais relevantes das conversas. Após a seleção pelo interveniente dos desenhos que seriam utilizados, foram executadas as intervenções corpóreas, bem como o registo imagético do processo. A realização da *Bloodline*, ao ser captada e editada em formato animado, gera a impressão de que os desenhos emergem na pele espontaneamente, como se manifestassem a vivência interna de cada indivíduo em relação ao próprio corpo e ao toque. Um mês após tal fase do projeto, foi realizada uma segunda conversa para que cada participante pudesse relatar sua experiência com o processo de cicatrização da intervenção corporal realizada.

Concomitantemente à finalização do processo de organização e montagem do

material prático, a fase teórica teve início com o cruzamento dos aspetos práticos com os levantamentos teóricos realizados. O termo *embodiment* foi utilizado para compreender as diversas relações corpóreas presentes no campo da animação experimental, criando um arsenal de estratégias e reflexões que permitissem que fossem compreendidas as diversas conexões que o projeto poderá estabelecer com o público num contexto expositivo.

De tal forma, o trabalho foi estruturado de forma mista, para que fosse possível uma exploração que entrelaçasse a prática à teoria e integrasse os participantes como fatores determinantes na construção de conhecimento. Por fim, metodologicamente, a pesquisa pode ser compreendida como uma investigação sobre a arte e através da arte, pois concebe a prática da animação enquanto uma forma de pesquisa, ao mesmo tempo que realiza uma associação entre teoria e prática, produzindo uma visão mais global das possíveis aproximações para uma análise do trabalho artístico.

Segundo Silvio Zamboni, a “pesquisa em artes” pode ser definida como um “trabalho de pesquisa em criação artística, empreendido por artistas que objetivam obter como produto final a obra de arte”, havendo também ocasiões em que “o artista também se assume como pesquisador e busca, com essa dupla face, obter trabalhos artísticos como resultado de suas pesquisas” (Zamboni, 2001: 6). Ainda que o presente projeto inverta este processo – na medida em que a prática foi realizada de forma paralela, até mesmo antecedendo um pouco a teoria – a sua estrutura prossegue em assumir uma posição favorável à visão de que a arte, assim como a ciência, é uma forma de atividade do conhecimento humano (Zamboni, 2001: 9).

A coexistência do âmbito teórico e prático preza por um diálogo entre estes, criando uma via de mão-dupla que não busca hierarquizar uma em detrimento da outra, mas perceber o que podem oferecer de relevante uma para a outra. Nesta dinâmica de retroalimentação, a prática é responsável por providenciar o fio condutor à teoria. Por meio desta, buscou-se responder algumas das perguntas propostas pela prática, ou encontrar mais questionamentos a serem respondidos pelos exercícios práticos. Desta maneira, cada forma de atuação dentro da pesquisa motiva, complementa e movimenta a outra.

Esta configuração de pesquisa vai de encontro com a perspectiva de Sandra Rey, que afirma que “a pesquisa em artes visuais implica um trânsito ininterrupto entre prática e teoria”, sendo os procedimentos práticos investigados pela teoria, e posteriormente testados em experimentações práticas (Silveira, 2002: 125-126). Neste âmbito, a teoria deve ser compreendida como “um campo de conhecimento específico e interdisciplinar”, ao contrário de um aparato “aplicável como norma ou verdade inquestionável” (Silveira, 2002: 126). Dentro deste tipo de pesquisa, então, “são as interpelações da práxis que indicarão e delimitarão a pesquisa teórica” (Silveira, 2002: 132-133).

### **Estruturação do trabalho**

Apesar do Estado da Arte enquanto contextualização teórica antever a prática na ordem do texto, como já foi indicado anteriormente, a relação entre estes fatores não ocorreu nesta ordem. Ainda que esta forma de estruturação privilegie em algum nível a

primeira em relação à segunda, também oferece a potencialidade de enriquecer o percurso contextual de quem acompanha os raciocínios seguindo a ordem textual.

Nesta estruturação, a primeira subdivisão do projeto pertencente à parte I, acerca da animação experimental, tem como objetivo tecer algumas definições desta prática artística, tentando compreender as diversas formas pelas quais o corpo se faz notoriamente presente enquanto fator constituinte e condicional para a produção e receção destes trabalhos. Cada uma das formas de corporeidade sugeridas pelo texto foi exemplificada através de uma coletânea de trabalhos, os quais, apesar de se utilizarem de técnicas distintas, convergem para um mesmo fim: o estímulo da percepção háptica do espectador.

A seguir ao segmento em questão, ainda na parte I, foi desenvolvido o tema do *embodiment*. Primeiramente, foi realizada uma contextualização da relação entre corpo e mente, convergindo para a definição do *embodiment* e dos conceitos que emergem deste tema. Assim como no primeiro segmento, cada uma das noções apresentadas foi exemplificada por meio de um resgate dos exemplos mencionados na secção sobre a animação experimental, a fim de tornar as teorias mais palpáveis.

Por fim, na parte II, foram apresentados todos os fatores que compuseram o fator prático da pesquisa, partindo do desenvolvimento concetual e plástico, passando pelas conversas e intervenções realizadas com os participantes, e, por fim, esmiuçando cada uma das escolhas plásticas e estruturais que compõem os resultados práticos. Como conclusão, foram desenvolvidas mais profundamente as relações da prática com conceitos e contextualizações apresentados no Estado da Arte, em uma tentativa de conectar as duas pontas soltas evidenciando-as como um ciclo que se retroalimenta.

## **Parte I**

### **Aprofundamento teórico e definição de conceitos**

## 1. Animação Experimental

### 1.1. Possíveis definições para a prática da animação

Para que seja possível realizar uma reflexão sobre o campo da animação experimental, é necessário primeiramente buscar uma compreensão sobre a prática da animação de forma mais ampla. Em 1988, Charles Solomon propôs duas características básicas da animação: todas as imagens são capturadas *frame-a-frame*<sup>1</sup> e a ilusão de movimento é criada, ao invés de gravada. Porém, em última análise, o autor reconheceu que os crescimentos tecnológicos no campo da produção cinematográfica expandiram exponencialmente, o que impossibilitou o alcançar de uma definição simples das técnicas utilizadas pela animação (Solomon, 1998: 10).

O estudioso Paul Wells também buscou possíveis definições para a prática em questão. Partindo da origem latina do verbo *animare*, que significa “dar vida a”, o autor expõe a relação do nome dado à prática com a criação artificial da ilusão de movimento em linhas e formas inanimadas. Assim, Wells compreendeu que a animação poderia ser definida como um filme feito à mão, *frame-a-frame*, gerando uma ilusão de movimento que não foi diretamente gravado no sentido fotográfico convencional. Apesar desta ser uma definição conveniente para formatos mais tradicionais, é insuficiente para pensar os modos alternativos de animação, como aqueles facilitados por novas tecnologias ou sujeitas a outros tipos de manipulação pictórica (Wells, 1998: 10).

Uma das definições mais utilizadas para completar as lacunas presentes na caracterização de Paul Wells é a do animador Norman McLaren. Esta não se refere exatamente à prática da animação, mas de uma possível essência que permeia sua produção através da criação de movimento gerado pela manipulação de materialidades antes do ato de captura da imagem. Deste modo, McLaren explicita a atividade que ocorre entre cada frame que compõe o filme (Wells, 1998: 10).

Animation is not the art of drawings that move, but the art of movements that are drawn; What happens between each frame is much more important than what exists on each frame; Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frames (McLaren, 1995).<sup>2</sup>

Ainda que McLaren tenha utilizado o exemplo aplicado ao desenho em sua definição original, mais tarde indicou que o termo em questão foi utilizado para um efeito retórico, e que objetos estáticos, marionetas e humanos também podem ser animados sem que sejam desenhados (Sifianos, 1995: 63). Esta definição caracteriza a animação como o resultado de uma sequência de movimentos criados por um artista de forma algo intuitiva, através da geração de imagens sucessivas (Furniss, 1998: 5). Por meio desta perspectiva, McLaren salientou a importância do processo de pensamento e tomada de decisões na criação de imagens perante o seu resultado (Wells & Hardstaff, 2008: 109).

---

<sup>1</sup> Termo que indica o processo de captura quadro-a-quadro, o qual permite a criação artificial de movimento através de pequenas mudanças entre fotografias, desenhos ou qualquer que seja o meio utilizado. Um *frame* ou quadro é uma das imagens fixas de um produto audiovisual.

<sup>2</sup> Citado em Sifianos, 1995: 62.

Maureen Furniss, em seu livro “Art in Motion: Animation Aesthetics” também buscou uma definição da prática da animação. Para realizar tal percurso, a autora aponta que uma das formas pelas quais esta prática tem sido pensada é em oposição ao *live-action*<sup>3</sup>. Enquanto o uso de objetos inanimados e de técnicas *frame-a-frame* costuma sugerir características da animação, o aparecimento de *live objects*<sup>4</sup> e o uso de filmagens contínuas sugerem características do *live-action*. Embora esta oposição pareça conveniente para definir as práticas em questão, existe uma enorme área de sobreposição entre elas, de forma que se torna mais apropriado pensá-las enquanto parte de uma linha contínua que apresenta possibilidades imagéticas, estando ambas dentro da categoria mais ampla da imagem em movimento. Neste contínuo, a animação e o *live-action* se encontram em pontos opostos do espectro, representados respetivamente por uma tendência em direção à mimese (enquanto o desejo de reprodução da realidade natural) e à abstração (como no uso de formas geométricas puras) (Furniss, 1998: 5-6).

Tendo como base as reflexões apresentadas, é possível compreender a animação como uma prática do campo da imagem em movimento, que tem como características básicas a construção de movimento e temporalidade através de uma tendência à *single-frame practice*<sup>5</sup>. O movimento é criado de forma ilusória em objetos e materialidades que podem não existir no mundo real, ou, no caso de existirem, geralmente seriam desprovidas de cinética sem a interferência humana, ou, mesmo se realizassem algum tipo de movimento (como no caso de seres humanos e animais), o fariam de forma diferente daquela apresentada.

Apesar de certas práticas, como a animação direta<sup>6</sup> e a utilização do *CGI*<sup>7</sup>, em alguns casos complicarem a definição apresentada, o processo de fabrico do movimento e das figuras representadas, os quais dependem em algum nível da interferência humana para serem retratadas das respetivas formas, persiste como fio condutor das ramificações da animação.

## 1.2. Possíveis definições e contextualização da prática da Animação Experimental

Tendo sido alcançada alguma compreensão acerca da prática da animação, é possível prosseguir em direção ao estudo da animação experimental. Esta prática teve como origem o primeiro período do cinema de vanguarda, iniciado na Europa nos anos 20 e 30 com base nos movimentos da Arte Moderna que ganhavam reconhecimento na altura (Furniss, 2016: 242), as preocupações dos trabalhos de animação experimental da primeira vaga tinham como motivação a realização de reflexões sobre formas abstratas, a

---

<sup>3</sup> Termo utilizado para definir produções cinematográficas realizadas por atores reais, nas quais a câmara é utilizada como instrumento de gravação e não de captura de *frames* individuais. Geralmente é traduzido como “cinema de imagem real”.

<sup>4</sup> Termo utilizado neste contexto para se referir a objetos capturados que possuem vida naturalmente, não sendo necessária uma manipulação externa para que a sua movimentação ocorra.

<sup>5</sup> Termo do inglês que traduzido literalmente significa “prática de quadro único”. No contexto da animação, se refere à atenção que se dá a cada *frame* individualmente na produção do filme, bem como àquilo que acontece na relação entre um *frame* e seus adjacentes.

<sup>6</sup> Animação realizada diretamente na película cinematográfica através de desenhos, pinturas etc.

<sup>7</sup> Do inglês, o termo “*Computer-generated imagery*” se refere ao uso da computação gráfica (2D ou 3D), capaz de produzir movimento de forma automatizada através de comandos digitais ao invés de uma modificação das posições dos objetos entre *frames*.

poesia, a pintura, o ritmo, o movimento e a relação destes elementos com a música instrumental (Russett & Starr, 1988: 42).

Enraizados em algumas das ramificações da Arte Moderna, como o Abstracionismo<sup>8</sup> e o *De Stijl*<sup>9</sup>, os animadores experimentais da primeira fase absorveram deles tendências como as conotações de não-objetividade e não-narratividade (Husbands, 2019a: 169), além da valorização do processo de realização do trabalho artístico, utilizando da variável temporal do *media*<sup>10</sup> para enfatizar tal aspeto (Furniss, 1998: 38)<sup>11</sup>.

Muitos dos animadores deste período eram pintores europeus do movimento abstracionista, que buscaram expressar através deste novo suporte a relação entre música, ritmo e imagem, ainda que na altura não se utilizassem do som devido às limitações tecnológicas da altura. Neste período, é possível destacar nomes como Walter Ruttmann, Hans Richter e Viking Eggeling. A segunda fase da animação experimental deu continuidade às analogias entre musicalidade e imagem, porém utilizando-se do som acompanhado ou sincronizado com formas em movimento. Tal período pode ser representado pelos trabalhos de Oskar Fischinger, Len Lye, Mary Ellen Bute e Jules Engel (Taberham, 2019: 19).

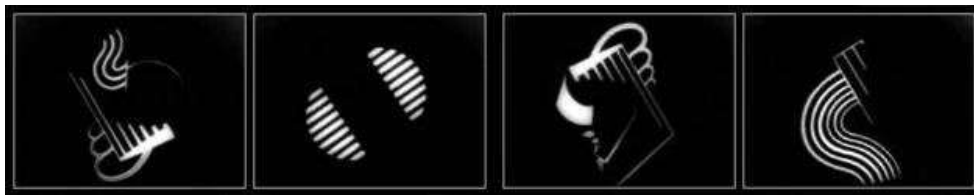


Figura 1 - Frames retirados de *Symphonie Diagonale*, de Viking Eggeling (1924).



Figura 2 - Frames retirados de *Tarantella*, de Mary Ellen Bute (1940).

<sup>8</sup> Estilo artístico que privilegia a utilização de forma abstratas ao invés de representações objetivas da realidade, considerando que a pureza das formas e cores comunicaria uma arte pura e essencial, através de uma linguagem universal. O pintor russo Wassily Kandinsky é considerado o precursor de tal movimento (Gombrich, 1995: 570).

<sup>9</sup> O *De Stijl*, também conhecido como Neoplasticismo, foi um movimento artístico fundado em 1917. Os artistas participantes deste movimento buscavam expressar um ideal utópico de ordem e de harmonia geométrica, se utilizando da abstração e da redução mínima do uso da forma e da cor com tal fim. Piet Mondrian, um dos principais membros do movimento, em seu trabalho mais tardio investigou algumas formas pelas quais a noção de ritmo poderia ser transmitida através da imagem estática, tendo como inspiração a música instrumental e o jazz (Fallahzadeh & Geneviève, 2018: 2).

<sup>10</sup> Neste caso, o termo *media* refere-se ao meio de comunicação utilizado para fornecer informações (como mídia impressa, televisão, cinema etc.).

<sup>11</sup> Informação retirada de uma citação de Clive Walley, mencionada em Furniss (1998: 38).

Em sua terceira fase, após o fim da II Guerra Mundial, a animação experimental teve um período de reascensão, tornando-se internacional devido ao surgimento de instituições culturais que fomentavam tal produção no Canadá, no Leste Europeu e em países do Bloco do Leste<sup>12</sup>. Os sistemas alternativos surgidos nos anos 40 e 50 direcionados a realizadores independentes e o contexto político da altura, não só permitiram que tais trabalhos encontrassem audiências, mas que também se estendessem enquanto uma forma de arte para públicos adultos e não somente infantis (Pilling, 2012: 4). Entre a década de 50 e 60, o aumento no acesso a tecnologias de mídia (como filmes e câmeras) impulsionou também o crescimento na produção independente (Furniss, 2016: 240).

O contexto em questão favoreceu uma ascensão de explorações formais e inovadoras acerca das materialidades e técnicas utilizadas, traduzindo-se por imagens que por vezes representam um fluxo de consciência entre o figurativo e o abstrato, a movimentação e a estaticidade. Nomes como Norman McLaren, Harry Smith e Robert Breer podem ser destacados enquanto representantes deste período. Apesar da relação com a música ainda estar presente, novas possibilidades sonoras começaram a ser exploradas (Taberham, 2019: 19,20), havendo uma influência da cultura *Beat* que surgia nos Estados Unidos, caracterizada pelo interesse em produções artísticas livres, performances de *Jazz* e poesia, interesse por elementos da cultura e espiritualidade oriental e da exploração de estados de consciência alterados (Furniss, 2016: 242).



Figura 3 - Frames retirados de *Blazes*, de Robert Breer (1961).

A quarta vaga da animação experimental, já mais próxima do fim do século XX, se afasta em algum nível da abstração, trabalhando com imagens de referência e por vezes com a utilização da *spoken word*<sup>13</sup> como condução sonora e narrativa. Podem-se destacar figuras como Jan Švankmajer e *The Quay Brothers*, que se utilizavam de colagens, movimentação de objetos reconhecíveis e/ou materialidades em estado de decomposição, criando um efeito por vezes perturbador no espectador. Na fase em questão houve uma grande movimentação da produção artística advinda do Leste Europeu, bem como uma influência significativa da literatura (Taberham, 2019: 20).

<sup>12</sup> Grupo de estados socialistas da Europa Central e Oriental, Leste e Sudoeste Asiático sob o controle e influência da URSS durante a Guerra Fria.

<sup>13</sup> Do inglês, “recitação” ou “declamação”. Uma performance artística literária na qual letras de músicas, poemas, ou histórias são faladas ao invés de cantadas.



Figura 4 - Frames retirados de *Street of Crocodiles*, dos realizadores Quay Brothers (1986).

Apesar das divisões temporais em questão facilitarem uma compreensão mais ampla do caminho percorrido pela animação experimental, não devem ser consideradas com rigidez. Por mais que seja possível reconhecer algumas tendências estilísticas, os avanços tecnológicos e a consequente facilidade de produção e disseminação de trabalhos artísticos e o aumento da liberdade criativa, fizeram com que se tornasse cada vez mais difícil de categorizar e reconhecer movimentos e nomes.

Os nomes que foram mencionados dizem respeito a figuras canonizadas pelo movimento artístico e não representam a totalidade do mesmo, ainda que se qualifiquem enquanto exemplos relevantes. Através de uma observação de tais figuras, é possível reconhecer uma história desigual que privilegia as produções da Europa Ocidental e da América do Norte. Tal cenário revela a importância em se reconhecer a significância das produções existentes em outras partes do mundo e realizada por outros grupos sociais mais diversos (Harris et al., 2019: 7).

Para que seja possível buscar uma definição da prática da animação experimental, faz-se relevante retomar o primeiro livro exclusivamente dedicado ao estudo do campo em questão, publicado em 1977 por Robert Russett e Cecile Starr, intitulado “*Experimental Animation: An Illustrated Anthology*”. A sua segunda edição foi publicada em 1988, tendo como novo título “*Experimental Animation: Origins of a New Art*”. Os autores em questão, nestas publicações, compreendem a animação experimental como uma forma de arte multifacetada, que inclui diversos suportes de comunicação, técnicas de execução, aspetos figurativos e aproximações narrativas. Eles indicam que o termo “experimental” foi escolhido para indicar as técnicas individuais, dedicação pessoal e ousadia artística presentes nos trabalhos englobados em tal termo (Russett & Starr, 1988: 9).

Os autores em questão, ao definirem a animação experimental, apontam que os artistas que a executam buscam estratégias que não a narrativa convencional ou grafismos decorativos como motivação. Estes trabalhos podem surgir a partir de preocupação formais com a técnica, com o processo de realização ou com o assunto tratado, podendo também ser uma exploração da materialidade que incorpore aspetos plásticos que tradicionalmente seriam vistos como falhas técnicas (Russett & Starr, 1988). Nesta perspectiva, o que todas as animações deste âmbito têm em comum é o fato de serem criadas com a intenção de investigar ao invés de somente entreter, ou traduzir um ideal de beleza (Hosea, 2018: 258).

Em adição, tais teóricos também associaram a produção da animação experimental com práticas artesanais e manufaturadas na medida que são utilizadas técnicas e materiais alternativos, podendo ocorrer uma personalização dos equipamentos tecnológicos (Russett & Starr, 1998: 9). De tal forma, determina-se a importância do

*craft*<sup>14</sup> para o campo em questão, no qual tendencialmente há uma relação autoral próxima entre artista e artefacto, operando em estéticas, técnicas e paradigmas não-normativos e resistindo as estéticas hegemônicas do entretenimento comercial (Husbands, 2016).

Maureen Furniss e Paul Wells também realizaram um trabalho importante no estudo da animação experimental. A primeira autora compreende os diferentes modos de produção de animação através de uma linha contínua, tendo em um dos polos a animação industrial e comercial, e em outro a animação experimental e independente. As tendências que a primeira segue são: ser realizada por grupos de pessoas, ter grandes orçamentos, utilizar técnicas tradicionais, ser direcionada ao público *mainstream*<sup>15</sup>, ser dominada por preocupações mercadológicas, ser narrativa, mimética e linear, refletir os valores normativos da sociedade tradicional e Ocidental, suportando crenças dominantes e ser feita por artistas de grupos sociais dominantes, refletindo seus interesses (Furniss, 1998: 30).

Em contraponto, as propensões da animação experimental são: ser realizada por indivíduos, ter pequenos orçamentos, utilização de técnicas não-tradicionais ou de mais de um *media* por animação, ser limitada a exibições pessoais ou de pequena escala, ser dominada por preocupações estéticas, ser não-narrativa, abstrata e não-linear, refletir estilos de vida alternativos, desafiando crenças dominantes e ser feita por artistas de grupos sociais marginalizados, refletindo seus interesses. Apesar de assumir que tais características são pontos extremos que poucos trabalhos aderem completamente, Maureen Furniss reconhece que seja possível identificar tendências em direção a algum desses lados em cada animação (Furniss, 1998: 30).

Ainda que a definição de Furniss seja útil, pode-se reconhecer que nela ocorre uma sobreposição de formas experimentais com as independentes<sup>16</sup> e subversivas. Um filme independente pode desafiar as crenças dominantes e expressar preocupações de grupos marginalizados, sendo produzido por pequenos grupos de pessoas com orçamentos limitados e podendo ou não seguir uma estrutura narrativa convencional. Os exemplos de animadores experimentais canonizados, brancos, majoritariamente homens e Europeus ou Americanos, apesar de indubitavelmente pertencentes a tal grupo, expressam muito mais preocupações formais e estéticas do que sociais e minoritárias (Taberham, 2019: 22).

Assim como Furniss, Paul Wells define a animação experimental em comparação e continuidade com a tradicional. Enquanto a primeira é direcionada ao abstracionismo,

---

<sup>14</sup> Palavra que se refere ao aspeto artesanal de uma prática. Uma definição completa deste termo pode ser encontrada na página 34.

<sup>15</sup> Referente a tudo aquilo que advém de uma tendência dominante ou moda, também podendo ser utilizado o termo “comercial” ou “popular” como semelhantes.

<sup>16</sup> Paul Taberham define a animação independente em um lugar intermediário entre o experimental e o comercial. Os trabalhos desta categoria tendem a ser financiados por instituições artísticas, podendo representar preocupações de grupos marginalizados, e normalmente possuem personagens reconhecíveis envolvidos em uma narrativa (corrente de eventos que ocorrem em uma relação de causa e consequência). Apesar de possuírem essas características tradicionalmente presentes na animação comercial, o *storytelling* pode levar a soluções não convencionais, como a ausência de uma resolução narrativa ou a possibilidade de os personagens não terem objetivos definidos, não havendo divisões simples entre heróis e antagonistas. Ainda que ofereçam uma perspectiva reconhecível em relação à condição humana, seus significados são abertos, sendo completados pela interpretação da audiência (Taberham, 2019: 23).

à ausência de continuidade, à interpretação criativa (ao invés do *storytelling*<sup>17</sup> tradicional) (Wells, 1998: 43), à exposição dos materiais utilizados (cores, formas e texturas), à aplicação de múltiplos estilos no mesmo filme e à utilização de música ao invés do diálogo na construção sonora, revelando uma presença autoral de quem produziu o trabalho (Wells, 1998: 45-46), a segunda é construída através da figuração, da continuidade temporal, da narrativa conduzida através do diálogo e da singularidade do estilo com um criador invisível (Wells, 1998: 36).

Em adição, o autor em questão também salienta a tendência de a animação experimental resistir à representação tradicional da imagem do corpo, tendendo a utilizar formas ao invés de imagens figurativas e a incorporar um vocabulário utilizado por pintores e escultores ao invés de parâmetros narrativos e objetivos guiados pelas convenções do mundo exterior (Wells, 1998: 43). Neste contexto, a audiência é convidada a interpretar o trabalho através de seus próprios termos, ou através daquele pré-determinados pelo artista (Wells, 1998: 44). No que toca à sonoridade, ainda que haja uma forte relação com a música – que diverge da “emotividade simplista”<sup>18</sup> por vezes empregada em trabalhos comerciais –, também há uma valorização do silêncio enquanto linguagem (Wells, 1998: 46).

Como contraponto à definição de Wells, é possível indicar que muitas das características apontadas como sendo presentes em trabalhos de animação de cunho experimental também são amplamente utilizadas em trabalhos comerciais, independentes ou *developmental*<sup>19</sup>, como por exemplo a utilização de diferentes estilos em uma mesma animação e a utilização da música no lugar da narrativa (Taberham, 2019: 21).

Paul Taberham, em um artigo publicado no livro “*Experimental Animation: From Analogue to Digital*”, também busca definir a animação experimental. Em relação ao seu contexto de produção e distribuição, o autor indica que tendem a ser criados por uma única pessoa ou por um pequeno coletivo, sendo autofinanciados ou financiados por instituições culturais, não havendo expectativa de lucro. O autor também indica que estes trabalhos são expostos e divulgados através da *internet*, galerias, e espaços artísticos não institucionais em geral, sendo normalmente distribuídos de forma independente (Taberham, 2019: 24).

No quesito estético, o Taberham aponta que a animação experimental se inclina em direção à evocação de temas e oferecendo mensagens ambíguas, com múltiplas possibilidades interpretativas. Plasticamente, os detalhes superficiais costumam possuir mais importância do que o conteúdo do filme, sendo que a escolha das materialidades é feita de forma a chamar atenção às mesmas. Personagens, quando presentes, não são psicologicamente bem definidos, com motivações e objetivos claros (Taberham, 2019: 24).

Por fim, no que toca ao papel de artistas que a produzem, Taberham indica que estes buscam articular temas que não podem ser articulados através da linguagem verbal,

---

<sup>17</sup> Uma forma de desenvolver histórias, por meio de narrativas e enredos normalmente estruturados de forma lógica.

<sup>18</sup> Tradução livre realizada pela autora.

<sup>19</sup> Termo guarda-chuva para filmes de animação que não pertencem totalmente a nenhuma das outras categorias (experimental, comercial e independente).

como atmosferas e sentimentos abstratos, utilizando assim de uma intuição não-racional. Ao invés de realizarem um extenso planeamento do filme (como, por exemplo, através de *storyboards* e argumentos), os autores tendem a permitir que o ato de criação possa ser o processo de descoberta em si, traduzindo assim o cunho experimental da prática. Nestes trabalhos é possível observar estilos e preocupações pessoais dos artistas que o fazem, o que demarca o aspeto autoral de tal formato artístico (Taberham, 2019: 24).

Em geral, a animação experimental, assim como a animação tradicional, é identificada enquanto uma *single-frame practice*<sup>20</sup>. Porém, trabalhos pertencentes à subcategoria da animação expandida também podem contrariar tais características. A noção de animação expandida pode se aplicar a trabalhos que combinem a prática da animação com instalações artísticas, realizações ao vivo com carácter performático, podendo haver múltiplos ecrãs ao invés de somente um. Sendo assim, uma animação pode ser compreendida como expandida quando leva em consideração a espacialidade de onde é exposta e os diferentes tipos de relação corpóreas que podem ser criadas entre o próprio artista, os espetadores e o trabalho artístico (Smith & Hamlyn, 2018: 2).

A animação experimental expandida também revela uma preocupação que vai para além da materialidade e da estética, considerando uma investigação do espaço de visualização, a relação com uma audiência e o processo de receção em si. De tal forma, não se trata de uma experiência cinematográfica em um espaço artístico ou de galeria, mas de um experimento que pode ser inserido em diversos contextos conceptuais e espaciais, podendo eles serem institucionais ou não (Hosea, 2018: 259-260).

No que toca à denominação da animação experimental, há uma significativa discussão possível. Esta prática pode por vezes ser designada como *personal animation*, *artistic animated film*, *auteur animation*, entre outros. Cada um dos termos em questão pode ser problematizado, ainda que todos geralmente sejam usados para se referir a filmes que se encontram fora do circuito *mainstream* e comercial (Pilling, 2012: 2). A primeira denominação mencionada pode sugerir uma delimitação dos temas tratados nos filmes animados, enquanto o segundo realiza uma divisão quase hierárquica entre os modos de produção (sendo o comercial não artístico e o experimental artístico). Por fim, o terceiro termo pode ser questionado no que toca à individualização do trabalho artístico, tendendo a ignorar suas condições de criação, contexto económico, político, cultural e social em detrimento de uma centralização na figura de seu criador (Wells, 1998: 245-246).

Apesar das denominações citadas acima parecerem algo apropriadas, pode-se argumentar que a designação “experimental” considera todas as variantes que os outros termos evidenciam, mostrando-se adequada para se referir ao modo de produção presentemente discutido. Para além disso, a ideologia contracultural da palavra experimental revela um modo de ação crítico e anti-hegemónico, comunicando a importância do processo criativo que a permeia, o qual envolve um processo de exploração e descoberta informal e espontânea.

O adjetivo “experimental”, tendo como origem a palavra “experiência”, sublinha tanto a investigação artística presente na prática, quanto a forma pela qual o público se relaciona com a mesma. A audiência, desta forma, é desafiada a criar sentido para uma

---

<sup>20</sup> Uma prática de imagem em movimento que constrói cada *frame* que a compõe individualmente.

vivência que só se torna possível pela capacidade de ilusão da animação enquanto técnica (Husbands, 2014:7) e pela percepção corpórea do espetador e seus sentidos. Por fim, é importante salientar que a animação experimental não deve ser compreendida como um gênero, mas como uma aproximação geral à prática da animação com algumas premissas subjacentes (Taberham, 2019: 17).

Ainda que seja relevante o processo de caracterização dos diferentes termos debatidos, modos de produção artísticos e experimentais tendem a resistir uma definição rígida. Torna-se importante, de tal forma, utilizar tais caracterizações enquanto parâmetros que auxiliam na interpretação e vivência dos filmes animados, os quais enriqueçam a sua compreensão ao invés de limitá-la.

Por fim, ao levar em consideração a discussão apresentada, pode-se dizer que a animação experimental demarca um contraponto na prática industrial e tradicional da animação. A partir desta perspectiva, é evidenciada sua relevância, não somente enquanto um formato artístico que explora os limites da plasticidade e da estética, mas também enquanto um movimento que resiste às tendências consolidadas no que toca aos padrões tradicionais de beleza e ao que é considerado tecnicamente correto. Tais aspetos são suficientes para valorizar a prática em questão enquanto área de conhecimento, porém, sua atuação também vai para além da auto reflexividade artística.

Olga Bobrowska e Michał Bobrowski, ao definirem a categoria *artistic animated film*, a situam entre uma arte visual e narrativa, formada por um pequeno grupo de entusiastas, podendo por vezes parecer marginal e hermética. Ademais, a caracterizam enquanto uma prática altamente pessoal, introspectiva, que, ainda que trate sobre questões políticas, as imagens tornam-se altamente filtradas pela dominância das mentes subjetivas de seus criadores. Apesar de, na maior parte das vezes, os trabalhos desta categoria não gerarem um impacto significativo na sociedade, é possível argumentar que “os sonhos distorcidos da animação artística podem funcionar como um espelho que reflete certos recursos da nossa cultura”. De tal forma, seu aspeto subversivo reside no fato de apresentar um contraponto à cultura de massa dominante<sup>21</sup>, tratando de “tópicos e assuntos censurados do discurso dominante devido a inviolabilidade dos tabus sociais, políticos ou económicos” (2016: 7-8)<sup>22</sup>.

Apesar da animação experimental ainda possuir um caráter marginalizado perante a cultura de massa e um alcance limitado em relação ao público mais amplo, alguma expansão foi possibilitada através de determinados avanços sociais, tecnológicos e culturais, como a ascensão do movimento feminista<sup>23</sup>, a inclusão da animação em

---

<sup>21</sup> Cultura que, por norma, molda e restringe a capacidade reflexiva e crítica da sociedade através da reprodução de valores morais normativos. A presença destas características na animação tradicional tem como origem a intersecção entre o seu surgimento e o desenvolvimento da tecnologia política moderna, que se utilizava da propaganda audiovisual como um instrumento de governo para a mente das pessoas. A simplicidade e atratividade da animação foram características que rapidamente a tornaram apropriadas para a transmissão de ideais políticos, algo explorado e potencializado posteriormente durante o período da II Guerra Mundial.

<sup>22</sup> Tradução livre realizada pela autora.

<sup>23</sup> A expansão das oportunidades de trabalho para mulheres nos anos 70 e 80 tiveram um impacto neste contexto na medida que possibilitaram que algumas animadoras quebrassem com tradições impostas por homens, como a representação estereotipada de gênero, e criassem suas próprias regras para tratarem de

currículos de graduação em artes, e o surgimento de espaços artísticos que abrangessem produções multimídia (Smith & Hamlyn, 2018: 4,5). Em algum nível, a mídia *mainstream* ao longo do tempo também incorporou aspetos experimentais, como por exemplo em aberturas de filmes e programas de televisão, videoclipes e comerciais, aumentando a familiarização do público com tal modo de produção (Harris et al., 2019: 4).

Outras questões que contribuíram para a circulação da animação experimental dentro e fora de contextos especializados foram o surgimento dos *DVDs* e da internet. O consequente aumento na acessibilidade aos trabalhos experimentais advindo destas tecnologias gerou uma expansão da pesquisa académica, também relacionado ao aumento das formações curriculares previamente mencionadas, fomentando e movimentando ainda mais a circulação destes trabalhos em diferentes contextos (Pilling, 2012: 3).

Um outro motivo pelo qual a animação experimental pode ser considerada uma prática democrática que desvia da tendência elitista da arte é o fato de ser financeiramente acessível em termos de produção. Os materiais utilizados em seu processo de realização podem ser ordinários e cotidianos, possibilitando que ideias sejam facilmente concretizadas sem que haja uma preocupação formal e regrada, e sem intermédios tecnológicos dispendiosos (Taberham, 2019: 18).

Ainda que os contextos apresentados tenham possibilitado uma maior atuação da animação experimental em contextos sociais e políticos, há outros aspetos que auxiliam neste processo de aproximação com o espectador. Por um lado, animações abstratas que buscam traduzir a sonoridade ou estados e fluxos de consciência, ao não se utilizarem da linguagem verbal ou imagens figurativas enquanto meio de comunicação, facilitam a exibição em festivais internacionais e o reconhecimento estrangeiro. Por outro lado, animações que se direcionam à experiência particular, não somente no estilo visual, mas também em preocupações temáticas, através da utilização sonora muitas vezes em *voice-over*<sup>24</sup> com a voz humana, conferem o sentido de uma pessoa real falando de sua própria experiência (Pilling, 2012: 4-5). Nesta configuração, existe muitas vezes uma linha ténue entre o pessoal e o político, que apesar de ter uma atuação menos direta na sociedade, não deixa de ser potente nas conexões interpessoais que cria.

Em ambos os casos, a premissa fundamental da animação enquanto “um veículo através do qual emoções inarticuláveis, emoções e experiências podem ser expressas” (Wells, 1998: 184)<sup>25</sup> continua presente e possibilita diversas formas de comunicação com o outro. A animação experimental, nesse sentido, demonstra-se umas das ferramentas mais potentes de tradução e comunicação intersubjetiva e de experiência entre as pessoas.

---

assuntos pessoais e/ou políticos através de suas próprias perspectivas (Pilling, 2012: 5). Ainda que os avanços tenham sido significativos, é importante reconhecer que tenham, na altura, dado visibilidade majoritariamente para mulheres brancas, heterossexuais e cisgênero da região Norte-Americana e da Europa.

<sup>24</sup> Uma técnica de produção em que a voz é gravada separadamente da imagem. Quando inserida de forma sincronizada à imagem, geralmente reproduz sons de diálogos, monólogos ou conversas que os personagens representados na imagem estão tendo naquele momento. Já quando é colocada de forma assíncrona, se refere à uma narração, que pode ou não se relacionar diretamente com o que se vê. Esta confere uma onipresença ao narrador que conduz a história ou o percurso subjetivo do personagem ou do sujeito que se manifesta no trabalho.

<sup>25</sup> Tradução livre realizada pela autora.

A temporalidade, o estado espetatorial imersivo, a exposição das materialidades utilizadas e a abertura no sentido que muitas vezes permite que seja completado pela percepção de quem a vê, são alguns dos alicerces que estruturam a animação experimental enquanto uma ponte capaz de conectar quem a produz com quem a vê, não somente através da percepção subjetiva e cognitiva, mas também através da compreensão corpórea.

### 1.3. Animação experimental e o corpo

Pode-se dizer que há cinco formas significativas pelas quais a presença corpórea se dá na animação experimental, sendo elas: pela representação do corpo, o corpo enquanto matéria, o corpo do animador no processo de produção, o corpo do espetador no processo de percepção, e através do som. Cada uma destas abordagens será discutida a seguir, com a exceção do som, que será abordado em cada exemplo citado.

Os exemplos principais citados para as respectivas situações têm como fator de escolha a adequação com as principais características materiais e corpóreas das mesmas. Para além disso, foram priorizadas, sempre que possível, trabalhos de animação realizados por pessoas pertencentes a grupos marginalizados socialmente, como mulheres, pessoas LGBTQIAP+<sup>26</sup> e BIPOC<sup>27</sup>, localizadas por vezes fora do eixo Europeu e Norte-Americano. Alguns deles já foram bastante consolidados e reconhecidos pela academia, outros criam seu caminho através de meios alternativos. Através dessa escolha, é pretendido um processo de reparação que, apesar de reconhecer a importância dos grandes nomes, valoriza produções realizadas em outros contextos.

#### 1.3.1. Representação do corpo

A representação do corpo pode ser feita através de infinitas materialidades, sejam elas analógicas ou digitais. Algumas das técnicas e estilos da animação pelos quais isto pode ser feito, são: materiais fluidos (*clay*, tinta, areia etc.); desenho (lápiz, caneta etc.); objetos encontrados; marionetas; *cut-out*; animação direta e materialidades digitais 2D ou 3D. Cada uma destas apresenta propriedades únicas que permitem realizar um tipo de comunicação não verbal para os espetadores, que, através de seus sentidos, podem perceber as materialidades por um processo mimético<sup>28</sup> (Marks, 2000: xvii).

Animators can use an infinite variety of materials to tell stories, comment on social and psychological realities or explore their own personal experiences. Voice and image may carry literal content, but the physical qualities of the materials from which the imagery is made, processed by the animator's frame-by-frame construction of a separate temporal reality, can help viewers access a sense of the original experience and/or story that inspired the work. Viewers can appreciate new subjective positions through close observation and consideration of the material properties of an animated work as well as the

---

<sup>26</sup> Sigla utilizada para se referir a pessoas Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transsexuais, Queer, Intersexo, Assexuais/Arromânticas/Agênero, Pansexuais, entre outras identidades de gênero e orientações sexuais.

<sup>27</sup> Termo do inglês que significa “Black, Indigenous and people of color”, com a tradução literal de “Negros, Indígenas e Pessoas de cor”, podendo também ser utilizado o termo “pessoas racializadas”.

<sup>28</sup> Um maior desenvolvimento desta forma de apreensão será trabalhado no capítulo sobre o *embodiment*, no segmento 2.3.1. da Parte I.

emotional and visceral reactions they have to those properties. We engage in similar practices as we respond to and make meaning of our own experiences in the world (Hayes, 2012: 217).

A seguir, serão apresentados exemplos de trabalhos que se utilizam de cada uma das técnicas mencionadas acima, ao mesmo tempo que serão realizadas reflexões acerca das potencialidades que cada matéria utilizada oferece para o percurso narrativo e/ou conceitual que cada trabalho se propõe a realizar. Para além disso, também serão evidenciadas as potencialidades corpóreas, texturais e perceptuais que cada técnica é capaz de proporcionar.

### Materiais fluidos

A partir do ponto de vista apresentado por Hayes, torna-se significativo explorar o que cada uma das materialidades citadas anteriormente pode oferecer na representação do corpo, como no caso que se segue. Cheng-Hsu Chung é um animador, artista e diretor Taiwanês que em sua prática se utiliza de imagens surreais a fim de articular a natureza mutável da emoção, de relações amorosas nos tempos modernos e as experiências dos encontros entre corpos divergentes (Expanded Experimental Animation Festival IV, 2021). Em *Adorable* (2018) o autor apresenta uma jornada de uma pessoa *queer*<sup>29</sup> ao explorar a sua sexualidade e as vivências dentro da comunidade LGBTQIAP+. O filme ilustra e celebra as fantasias da sociedade moderna em direção à liberdade sexual e à fluidez de gênero, através de uma perspectiva que cruza a vivência pessoal com a política, expondo também a discriminação que atinge tal população (Chung, s/d).



Figura 5 - Frames retirados de *Adorable*, de Cheng-Hsu Chung (2018), tendo em atenção as formas de representação e transmutação do corpo e a evidência da materialidade do suporte e tinta utilizados.

A solução imagética do trabalho em questão é apresentada através de pinturas em tinta acrílica sobre papel, com formas que transitam entre o figurativo e o abstrato. As texturas das materialidades utilizadas, como as marcas de pincel e as rugas do papel traduzem visualmente a fluidez orgânica explorada como tema. A composição entre cores pastéis e neon e os contrastes entre os cenários pretos e brancos definem os diferentes estados de percepção e espaços presentes na animação. A combinação visual gerada pelas

<sup>29</sup> *Queer* é um termo guarda-chuva utilizado para se referir a pessoas que desviam de alguma forma da heterocisnormatividade, ou seja, que não se identificam enquanto pessoas heterossexuais e cisgêneras (que se identificam com o gênero designado ao nascer a partir do seu sexo). Segundo Judith Butler, o termo *queer* se refere a uma forma de contestação dos termos definidos pela normatividade, sendo uma forma de identidade e um ponto de partida para questionamentos e reflexões históricas a partir da perspectiva da comunidade LGBTQIA+ (Butler, 2020: 14-15).

texturas e cores incorporadas, oferece uma vibratilidade que dá vida à cada fragmento de cada uma das imagens que compõem este trabalho.

Ainda que este trabalho não seja narrativo no sentido tradicional, é possível reconhecer um fio condutor que guia a percepção espetatorial. O facto de ser cíclica, e começar e terminar no mesmo espaço em estados diferentes, revela as mudanças que ocorrem após o processo de autodescoberta sexual e de identidade de gênero. Esta configuração dá ao espectador pistas para um caminho empático ou de identificação com a experiência representada, não somente em termos psicológicos, mas também corpóreos.

Outra animação que se utiliza de materialidades fluidas para representar o corpo é *Bun in the Oven* de Alys Hawkins (1999). Neste trabalho, a animadora tem como meta subverter a forma como a experiência da gravidez e do parto são representados. Apesar de nunca ter passado por tal experiência, através de entrevistas e pesquisas, a autora realizou o exercício de se imaginar em tal posição, adicionando a ela um tom visceral, emocional e desconcertante. A escolha da animação enquanto meio para representação da experiência gestacional foi feita para que fosse possível realizar uma viagem pelo corpo que o representasse por dentro e por fora, apresentando um novo ponto de vista para o mesmo (Hawkins, 2012: 150).



Figura 6 - Frames retirados de *Bun in the Oven*, de Alys Hawkins (1999).

As técnicas empregadas na animação são a pintura realizada *under the camera*<sup>30</sup>, bem como a animação com areia e *cut-out*, captados em filme colorido e preto e branco de 16mm. Ainda que não haja personagens definidas visualmente ou através de uma narração, as imagens tácteis combinadas com a sonoridade imersiva proporcionam uma dinâmica emocional para a experiência sensorial que a animação pretende transmitir. As cores de tons majoritariamente quentes, quando combinados com a maleabilidade dos materiais em movimento, sincronizados com sons pegajosos, que traduzem as transformações de forma exagerada, criam uma intensa presença corpórea, desde a sua construção até sua visualização.

O emprego da tinta, apesar de representar imagens reconhecíveis, tem como prioridade o reconhecimento de sua própria materialidade, permitindo que a audiência

<sup>30</sup> Técnica em que a câmera é colocada acima dos materiais e objetos, capturando cada alteração realizada. No caso em questão cada *frame* só existe durante o momento da fotografia, na medida em que as alterações são realizadas diretamente nas materialidades que estão em constante manipulação.

identifique a natureza física de sua textura, das cores, e das formas representadas. Tal configuração somente é possibilitada pela escolha de um tipo de tinta que tem corpo e plasticidade, a qual oferece uma textura superficial e alguma dimensionalidade à imagem (Furniss, 1998: 38-39).

Ao mesmo tempo que as qualidades imagéticas e sonoras chamam atenção à superfície da imagem ao invés de uma narrativa profunda e psicológica, existe um envolvimento sensorial que torna a experiência significativa e permite um processo de entrega do espectador às sensações propostas – o enjoo, a dor e o sentimento de estranhamento com o próprio corpo em um estado transitório. A animação em questão apresenta uma visão do corpo que vai do micro ao macro, desde as divisões celulares até o corpo externo já formado. De tal forma, a combinação entre som e imagem cria a “atmosfera dentro do espaço físico e psicológico deste filme” (Hawkins, 2012: 153)<sup>31</sup>.

Por fim, faz-se importante evidenciar alguns aspetos corpóreos presentes no processo de realização desta animação. Ainda que Alys Hawkins, até aquele momento, nunca tenha vivenciado a experiência da gravidez, a animadora realizou esforços de compreensão corpórea, e, conseqüentemente, de *embodiment*<sup>32</sup> de uma realidade exterior à sua estrutura física. Este tipo de percepção somente é possibilitada por meio de um processo que não se prende ao raciocínio lógico, mas se ancora na vivência carnal da realizadora, a fim de explorar diferentes estados que o seu corpo poderia alcançar.

Uma outra animadora que pode ser citada enquanto exemplo da utilização de materiais fluidos na animação experimental é Caroline Leaf, que realizou diversas animações com figurações simplificadas em areia e pintura sobre vidro no estilo *under the camera*. Para além disso, deve ser mencionado o trabalho em areia de Yuri Norstein, que, já com maior detalhamento, se utiliza de diversas camadas de vidro a fim de criar uma noção de profundidade e gradação tonal. Por fim, deve-se ressaltar o trabalho de Jan Švankmajer em *claymation*<sup>33</sup>, o qual se utiliza da fluidez e maleabilidade do barro para dar vida aos seus personagens.

## Desenho

Uma das animações que se faz significativa ao utilizar o desenho enquanto meio para a representação do corpo é *The Hat* de Michèle Cournoyer (1999). O trabalho em questão tem o corpo como o pivô central em que todas as decisões artísticas são tomadas (Roy, 2012: 27), representando através dele algumas aproximações da atração sexual, como fantasias e desejos, mas também através de ansiedades e medos (Roy, 2012: 19).

*The Hat* apresenta a história de uma mulher jovem que trabalha como dançarina em um bar adulto. Ao expor seu corpo nu, ela lembra-se de uma experiência traumática ocorrida em sua infância na qual foi fisicamente abusada por um homem. A imagem da personagem se metamorfoseia no corpo de seu abusador e do chapéu que ele utilizava,

---

<sup>31</sup> Tradução livre realizada pela autora.

<sup>32</sup> Termo do Inglês que, neste contexto, ganha o sentido de incorporação, ou personificação.

<sup>33</sup> Animação realizada em *polymer clay* ou barro.

bem como em imagens fálicas ou representações de diversas aproximações abusivas ao seu corpo, seja através do olhar, seja através do toque.



Figura 7 - Frames retirados de *The Hat*, de Michèle Cournoyer (1999).

Através de uma expressão surrealista do corpo, Michèle aproxima o tema da sexualidade através da ambiguidade e do desconforto. Os desenhos em tinta preta com manchas de pincel sobre o papel que compõem os *frames*, revelam o movimento e a gestualidade do processo de realização, enquanto a monocromia das imagens apresenta uma visão sóbria e crua sobre os acontecimentos. Assim como os exemplos citados anteriormente, esta animação não é guiada por diálogos, mas pelo fluxo de imagens que se conectam através de metamorfoses. Ainda que não haja uma condução narrativa no sentido tradicional, é possível empatizar com a figura da personagem e a situação visceral e repugnante a qual foi submetida.

Este mergulho na história retratada é possibilitado majoritariamente pelas qualidades tácteis que as imagens oferecem. As manchas e borrões de tinta no papel exaltam as suas qualidades materiais, enquanto a representação de partes do corpo relacionadas aos sentidos (como mãos, olhos, ouvidos, bocas e genitais) contribuem para uma relação no limiar entre o háptico e o erótico (Marks, 2000)<sup>34</sup>. Outro aspeto que permite tal relação é a utilização do som não-diegético<sup>35</sup> que exalta a materialidade da animação (Roy, 2012). A mudança entre os estilos musicais instrumentais demarca os dois estados psicológicos dominantes na animação: a sensualidade e o medo e/ou desconforto.

Para além de Michèle Cournoyer, alguns outros animadores experimentais e independentes que se utilizam do desenho analógico de forma expressiva são: Joanna Quinn, por meio de representações exageradas e traços à lápis repletos de vivacidade, e William Kentridge, que se utiliza da capacidade de apagamento do carvão para manipular um mesmo desenho em diversos estados, gerando assim a imagem em movimento. Pode também ser mencionado o trabalho grotesco e satírico de Phil Mulloy, maioritariamente

<sup>34</sup> Uma definição desta relação pode ser encontrada no segmento 2.3.2. da Parte I.

<sup>35</sup> O som diegético pode ser caracterizado como qualquer som que emana do universo retratado em um filme (como diálogos, efeitos sonoros e sons ambientes). O termo diegese se refere ao mundo criado pela narração. Em oposição, o som não diegético se refere a ruídos e barulhos que não se relacionam diretamente com o que a imagem ou a narrativa representam (como músicas, *voice-over* e sons que emanam de objetos ou pessoas que não estão representados na imagem).

realizado com marcadores e tinta da china, materiais que permitem que o animador construa suas personagens de forma minimalista e caricatural.

### Objetos encontrados

Pode-se dizer que um dos exemplos mais relevantes da utilização de objetos encontrados na animação experimental encontra-se na produção de Jan Švankmajer. O animador surrealista checo faz um extenso uso de tal técnica, geralmente combinando-a em um estilo *mixed-media*<sup>36</sup>. A animação *Dimensions of Dialogue* (*Možnosti dialogu*) (1982) representa um destes exemplos, sendo ela dividida em três secções: *Eternal conversation* (*Dialog věčný*), *Passionate discourse* (*Dialog vášnivý*) e *Exhaustive discussion* (*Dialog vyčerpávající*).

Em *Eternal conversation*, silhuetas de rostos compostas por objetos (como utensílios de cozinha, tesouras, escovas, ferramentas, materiais artísticos e livros) e alimentos (como pães, vegetais, frutas e um frango assado), se movimentam em direções opostas. No momento do seu encontro, devoram-se e regurgitam-se em um processo antropofágico. O processo de transformação das cabeças é representado através de planos em *close-up*<sup>37</sup>, os quais evidenciam as interações destrutivas entre os objetos que compõem cada corpo. Pouco a pouco as materialidades que compõem as figuras destroem-se, ficando cada vez mais homogêneas, até transformarem-se em barro (o que faz com que este trabalho também se encaixe na categoria de materiais fluidos).



Figura 8 - Frames retirados de *Dimensions of Dialogue*, de Jan Švankmajer (1982), do segmento *Eternal conversation*.

Diversas questões contribuem para construção de uma relação corpórea nesta animação. A destruição das matérias em *close-up* revela minuciosamente do que são feitas, bem como os detalhes de suas superfícies e como são afetadas e modificadas nas circunstâncias nas quais estão inseridas. As texturas, amplificadas, tornam-se capazes de gerarem nojo e desconforto, ou interesse, elementos chave para a criação de impressões tácteis no espectador (Noheden, 2013: 5). Em paralelo, os sons que acompanham as

<sup>36</sup> Termo utilizado para referir-se a uma combinação de técnicas e materiais utilizados em um trabalho artístico.

<sup>37</sup> Um tipo de plano que se utiliza de um enquadramento fechado resultante da aproximação da câmara do objeto capturado ou pela mudança da lente utilizada.

imagens revelam a organicidade ou o aspeto metálico dos objetos. Estes, escrupulosamente sincronizados, amplificam as ações ao nível de uma realidade concreta, o que incita uma espécie de delírio sensorial e sugere ao espetador o quão imaginativo o mundo material pode ser (Owen, 2011: 193).

Jan Švankmajer, através de tais técnicas, concretiza a ideia de Tactilismo<sup>38</sup>. Esta pode ser definida como uma filosofia que permeia a realização de trabalhos artísticos, que tem como objetivo a ativação da memória tátil do espetador. Tal estímulo torna-se possível por meio das experiências sensoriais apresentadas pelo trabalho artístico, construídas através da supremacia da materialidade e do senso de toque, tanto no processo de realização do mesmo, quanto na obra final (Volloch, 2004: 180-182). Neste contexto o corpo faz-se presente não somente através de sua representação física, orgânica e transitória, mas também através da percepção espetatorial. A composição audiovisual apresentada faz com que quem assista à animação possa supor cheiros, texturas e temperaturas através de um pensamento analógico e um reflexo mimético, que permitem o reconhecimento da existência material extra diegética dos objetos cotidianos.

O uso da técnica em questão e os consequentes efeitos analisados também podem ser encontrados nos trabalhos de artistas como Jodie Mack, que se utiliza de diversas texturas de tecidos e papéis e Adam Pesapane (PES), o qual se apropria de materiais cotidianos em sua maior diversidade – desde brinquedos infantis, até fósforos e enfeites de Natal – para concretizar trabalhos de animação divertidos e/ou provocativos. Por fim, pode ser mencionado o trabalho de Timothy e Stephen Quay (conhecidos como Brothers Quay), os quais, assim como Švankmajer, combinam diferentes materialidades de forma desconcertante e inesperada, por vezes gerando desconforto nos espetadores.

## Marionetas

A fim de exemplificar a utilização da técnica de *puppet animation* ou animação de marionetas, será abordado o trabalho realizado por Ülo Pikkov em *BODY MEMORY* (2011). O trabalho em questão tem como inspiração temática as deportações Soviéticas de cidadãos estonianos para a Sibéria e outras áreas remotas da União Soviética ocorridas no ano de 1940. Neste trabalho, o autor representa este acontecimento através de marionetas feitas de corda, que pouco a pouco vão se desfazendo contra sua vontade e revelando a sua materialidade através da destruição, em um processo análogo àquele realizado por Jan Švankmajer. O facto desta animação se utilizar da combinação entre *live-action* e animação, situa a experiência representada entre o mundo real e o imaginativo.

Através da configuração audiovisual apresentada em *BODY MEMORY*, o espetador torna-se capaz de imaginar a aspereza e a fricção das cordas utilizadas, bem como de experienciar as sensações de enclausuramento que as perspectivas de câmara oferecem. Ainda que os corpos apresentados não sejam biologicamente humanos, a tensão e o relaxamento muscular que apresentam são capazes de traduzir sensações cotidianas, as quais somente podem ser experienciadas através de um corpo. Neste

---

<sup>38</sup> Movimento que será desenvolvido posteriormente, na página 64.

sentido, ocorre uma transposição da experiência do animador para um corpo externo, bem como uma identificação espetatorial com a corporeidade apresentada nesta animação.



Figura 9 - Frames retirados de *BODY MEMORY*, de Ülo Pikkov (2011).

A ideia central do filme é de que corpos humanos carregam memórias, não somente individuais, mas também coletivas, sendo capaz de recordar de traumas e dores vividos pelos seus antepassados (Pikkov, s.d.). Neste sentido, a representação corpórea através de marionetas replica e expande movimentos humanos através da maleabilidade de suas articulações, explicitando as dores das memórias e traumas impressos no corpo físico. Esta aproximação contraria a ideia comum de que a memória é somente psicológica, utilizando-se das potencialidades simbólicas da animação para sensibilizar o público para outras formas de experienciar o trauma.

The puppet plays out a complex tension between being like a human being whilst being non-human in form; at once, the puppet is the embodiment of some degree of living spirit and energy but also inhuman and remote. This tension enables the puppet to operate at the symbolic level and simultaneously represent a variety of metaphorical positions (Wells, 1998: 61). [...] The puppet can carry metaphoric and symbolic meaning, universalising its apparently 'human' credentials, whilst disguising the personal and political agendas of the artist controlling it. (Wells, 1998: 64).

Através da perspectiva de Paul Wells, é possível adicionar mais uma camada à compreensão de *BODY MEMORY*. Em um caso que pretende representar uma experiência traumática e dolorida, a utilização de *puppets* ao invés de seres humanos demonstra-se apropriada enquanto uma estratégia de proteção não somente da integridade física destes, mas também da identidade, ao mesmo tempo que busca, com toda as delimitações individuais e culturais, universalizar em algum nível a vivência, aumentando a possibilidade de identificação com o evento representado.

A marioneta enquanto representação corpórea é uma fusão de materiais e elementos primários, designado de forma a performar as manipulações do animador. A sua estrutura geralmente é construída de forma a não revelar seus mecanismos internos, porém, em animações experimentais, tal condição pode ser revertida, dando ao espectador autonomia reflexiva acerca do processo de construção do trabalho. Animadores costumam evidenciar a taticidade e substância dos *puppets* como uma prova de realidade material que existe fora do universo imagético visual. Estes artefatos carregam uma

presença estética e emotiva que possibilitam uma identificação espetatorial com o corpo apresentado (Wells, 2014: 7).

Para além de Ůlo Pikkov, alguns dos artistas que tiveram trabalhos reconhecidos com a técnica em questão foram Timothy e Stephen Quay, os quais se utilizam de resíduos de bonecos combinados com outros objetos encontrados. Em adição, pode ser mencionado o trabalho expressivo de Kihachiro Kawamoto, altamente inspirado no teatro japonês de marionetas e na animação de Jiří Trnka. O trabalho deste último pode ser destacado pela sensibilidade e delicadeza dos seus personagens, dotados duma rica expressão corporal.

### *Cut-out*

Outra técnica bastante frequente no meio experimental é o *cut-out*, a qual é essencialmente uma forma bidimensional de animação que envolve a manipulação de personagens e formas construídos de recortes de papel ou outros materiais bidimensionais. Tal método, amplamente utilizado por animadores independentes pela relativa facilidade de execução e acessibilidade dos materiais, por vezes é combinado com outras técnicas, como a animação de substituição<sup>39</sup>, em casos que a deformação da imagem apresentada é mais exagerada ou apresenta uma mudança de perspetiva. Usualmente, a animação *cut-out* não tenta esconder sua natureza material, revelando sua fisicalidade por meio das imagens (Torre & Torre, 2019: 87).

A iluminação utilizada neste tipo de produção pode ser tanto *top lit* (superior à imagem) quanto *under lit* (abaixo da imagem), sendo que no primeiro caso vêm-se os detalhes, texturas e cores das formas, enquanto no segundo somente é possível observar as silhuetas em um bloco sólido de preto. Os personagens e objetos que fazem parte da composição imagética podem possuir articulações<sup>40</sup> a fim de facilitar a movimentação ao decorrer dos *frames*. Caso não forem articuladas, são utilizadas substituições da mesma forma em posições diferentes do movimento (Furniss, 1998: 43).

Como subcategorias do *cut-out*, é possível observar dois tipos de trabalhos: aqueles em que os personagens são construídos desde o princípio a partir de formas e cores, e as que se utilizam da técnica *collage*<sup>41</sup>. Na última, incorporam-se recortes de imagens pré-existent (como revistas e jornais), e costumam ser exploradas questões como a composição e a combinação de diferentes materialidades. A utilização de imagens retiradas de contextos específicos e ressignificadas gera concomitantemente uma relação de identificação e estranhamento. Apesar de terem processos de construção diferentes, as

---

<sup>39</sup> Técnica caracterizada pela substituição de objetos ou formas semelhantes, mas com diferentes tamanhos e posições, que quando colocados uns a seguir aos outros dão a impressão de movimentações como o crescimento e a deformação.

<sup>40</sup> Nestes casos, ganhando uma manipulação semelhante àquela presente na animação de marionetas, porém sem o fator da tridimensionalidade.

<sup>41</sup> Tendo como origem o Dadá e o Surrealismo, a colagem traduz o espírito *nonsense* (absurdo) destes movimentos. Esta técnica é realizada por meio da combinação de recortes de revistas, jornais ou quaisquer imagens prontas ou objetos encontrados de forma muitas vezes aleatória. Estes são rearranjados em uma nova composição, que atribui um novo sentido a cada um dos elementos inseridos na composição. Alguns artistas reconhecidos pela utilização de tal técnica são Picasso e Braque, que através desta técnica davam ênfase às texturas superficiais e materialidades (Greenberg, 2018: 105-108).

duas categorias produzem um efeito algo similar no que toca à bidimensionalidade e a restrição da movimentação.

Em *Jessica* (2014), Amy Lockhart utiliza a técnica do *cut-out* da primeira subcategoria. Neste trabalho, conta-se a história de uma mulher que é deixada em casa com um bebé, sem contextualizações narrativas da relação de parentesco entre estes personagens. A representação do corpo nesta animação demonstra-se algo limitada pelas restrições que a técnica impõe, resultando em movimentos antinaturais e que não respeitam a flexibilidade das articulações do corpo humano. A conjugação entre tais imagens e os sons repetitivos da personagem a cantar ou do bebé a chorar em tons agudos aumenta a sensação de ansiedade e irritação no espetador.

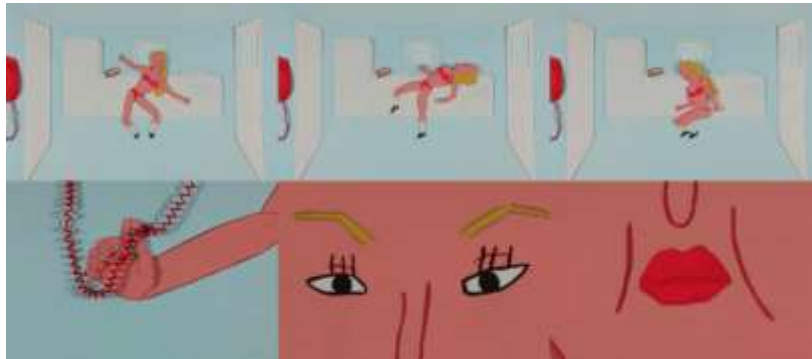


Figura 10 - Frames retirados de *Jessica*, de Amy Lockhart (2014). Nas últimas duas imagens inferiores pode-se observar a textura do grafite, pelos e poeira.

A bidimensionalidade das imagens advinda do uso do *cut-out* tem como contraponto visual as sombras geradas pela sobreposição dos papéis intermediados pelas articulações. A incorporação do *close-up* evidencia detalhes na superfície das matérias utilizadas, como a textura do grafite nas sobrancelhas desenhadas e a materialidade da tinta utilizada para colorir o corpo, com pequenos pelos e partículas de sujeira grudados. Apesar de serem vistos tradicionalmente como erros, tais imperfeições são incorporadas a fim de romper com a criação de uma ilusão naturalista, sendo este posicionamento disruptivo amplamente explorado dentro da animação experimental.

Outros animadores que realizaram um percurso semelhante e possuem um trabalho consolidado com a técnica *cut-out* são Lotte Reiniger, a qual realizou diversas animações somente através das silhuetas das formas recortadas em papel e cartão, e Martha Colburn, que, ao contrário da primeira artista mencionada, possui uma produção surreal construída por meio de cores e materiais variados e ritmos acelerados. De forma semelhante à produção de Colburn, porém com maior foco técnica *collage*, pode-se salientar a produção de Lewis Klahr, o qual se apropria de imagens e dá estética e cultura *pop*, ressignificando-as em novos contextos narrativos.

### Animação digital

A animação digital, 2D ou 3D, apesar de ser bastante consolidada e utilizada atualmente, foi por muito tempo vista como uma aparente ameaça não somente ao meio

filmico, mas também a modos de produção *avant-garde*<sup>42</sup> (Takahashi, 2019: 102). O processo de proliferação da imagem digital e a consequente automatização do movimento, a limpeza da expressividade do traço e o aumento nas camadas de intermédio tecnológico, foram aspetos que contribuíram para uma primeira aproximação reativa ao novo modo de produção. Somente com o decorrer do tempo as novas tecnologias foram apropriadas pelas vanguardas em um processo de exploração e expansão de suas potencialidades e materialidades.

Em *Crying and Wanking* (2002), Alys Hawkins utiliza-se de uma destas técnicas por meio da combinação entre o desenho digital 2D e trechos em *live-action* para representar uma visão plural do corpo. Através de tais representações, são apresentados recortes de corpos de pessoas em imagem real, intercalados com imagens desenhadas, o que proporciona ao trabalho um limiar entre o imaginário pessoal e o real. Por meio de movimentos de câmara que enfatizam tais posições, a autora posiciona o espetador no mesmo lugar que a personagem (quando em primeira pessoa), de um ponto de vista subjetivo, ou fora desta (quando em terceira pessoa), a partir de uma perspectiva objetiva.



Figura 11 - Frames retirados de *Crying and Wanking*, de Alys Hawkins (2002).

A sonoridade criada através da combinação entre *voice-over*, composições musicais instrumentais e efeitos sonoros, compõe o fator diegético da animação. O tom de voz baixo de Hawkins narra a sua vivência a cerca de um término de relacionamento causado pela inabilidade do parceiro em lidar com as vivências sexuais passadas da protagonista (Pilling, 2012: 149). Através de um tom confessional, o presente trabalho reflete sobre um estado emocional de confusão, vergonha e solidão (Hawkins, 2012: 151).

Esta animação, através do relato de experiências de uma mulher com o seu próprio corpo e sexualidade, confere à personagem um carácter quase universalizável, ainda que ela seja um indivíduo subjetivamente definido. Visualmente, tais questões são traduzidas por linhas soltas e *pixelizadas*<sup>43</sup> que compõem desenhos simples. Estas, ao mesmo tempo que explicitam a qualidade digital da imagem, também revelam a manualidade do corpo que a realizou. Concomitantemente, os trechos em *live-action*, contrariando sua utilização tradicional, são empregados em sequências oníricas e fantasiosas, como se a animação retratasse a realidade enquanto as imagens reais retratassem uma existência paralela (Hawkins, 2012: 154).

---

<sup>42</sup> Referente a pessoas ou movimentos artísticos vanguardistas, responsáveis por tomarem a frente em inovações técnicas ou conceituais através de produções radicais e disruptivas em relação às normas da época em que se inserem.

<sup>43</sup> Imagens *pixelizadas* são aquelas que expõem os *píxeis* que as compõem. Estes podem ser definidos como as menores unidades que compõem uma imagem digital.

As linhas de Alys Hawkins neste trabalho resistem à frequente homogeneização do traço que ocorre em meios digitais na medida em que foram mantidas as qualidades trêmulas e espontâneas da linha. Como consequência de tal plasticidade, pode-se perceber uma aproximação emocional com o espectador, bem como uma retomada da presença física da artista. As sequências em *live-action*, gravadas em baixa resolução, apresentam uma qualidade táctil do corpo, chamando atenção para uma representação indexical do mesmo em um contexto de intimidade.

Para realizar uma reflexão sobre a representação do corpo realizada por meio da materialidade digital 3D, pode ser tomado como exemplo a animação *Jill* (2016) de Lilli Carrè. As imagens são constituídas por diversas perspectivas de um modelo tridimensional de um corpo nu grosseiramente modelado, localizado em um fundo branco, que responde – ou não – aos comandos dados em *voice-over*. O trabalho em questão traduz o conceito de *sloppy craft* na medida que explora uma alternativa para a visualidade *mainstream* hiper-realista, buscando uma estética grotesca através da aplicação propositada de técnicas imperfeitas (Husbands, 2019b: 63-64).

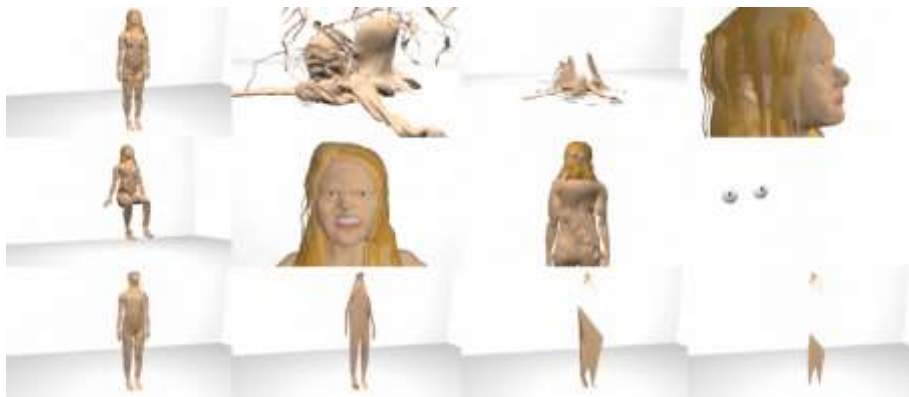


Figura 12 - Frames retirados de *Jill*, de Lilli Carrè (2016).

Ainda que em um primeiro momento as materialidades digitais tenham sido caracterizadas por uma artificialidade que as distanciava da palpabilidade do real, com o tempo foram desenvolvidas texturas capazes de simular em algum nível elementos do mundo real. *Jill* combina algumas qualidades materiais nos volumes que o corpo apresenta, ao mesmo tempo que exalta a sua aparência digital ao evidenciar os vértices dos objetos modelados. As escolhas plásticas desta animação proporcionam não somente fluidez, mas uma movimentação antinatural ao corpo, que se desloca e interage com o espaço e consigo próprio de formas que desafiam as leis da física.

O presente trabalho, através da movimentação da personagem, revela um desinteresse em representar o corpo de forma anatomicamente realista, assumindo sua taticidade digital ao mesmo tempo que questiona tradições materiais. Ainda que seja imaterial, o domínio de *software*<sup>44</sup> envolve uma relação direta entre as mãos e a mente do realizador e as ferramentas dos programas utilizados, os quais possibilitam uma experimentação táctil e intuitiva (Husbands, 2019b: 67).

Alguns artistas que exploram a materialidade digital 2D em seus trabalhos são: David Shrigley, por meio de traços simplificados em preto e branco e o tom humorístico

<sup>44</sup> Programas utilizados por computadores e aparelhos tecnológicos no geral.

amplamente presente na sua produção e Masha Krasnova-Shabaeva, através de suas experimentações com ritmos e sobreposições de personagens e cores. Já no âmbito da produção 3D, podem ser destacados o trabalho surrealista e rico em texturas de Chris Landreth, a produção de David Theobald, caracterizada pela artificialidade das imagens e pela utilização mínima de movimento, e a obra de Evert de Beijer, o qual se utiliza de texturas analógicas em modelos digitais a fim de criar um universo caótico e visualmente exagerado.

### **Animação direta**

A técnica da animação direta talvez possa ser considerada o meio mais imediato de relação com o corpo, posicionando-se, em alguns casos, num território limiar entre os casos de representação, da presença do corpo do animador na produção do trabalho e o corpo como matéria. A maioria dos trabalhos realizados através de tal técnica apresentam formas abstratas em movimento e manchas de cores, criados através de desenhos, pinturas, impressão por contato, colagem de materiais e arranhaduras na superfície realizadas diretamente na película cinematográfica. Porém, em alguns casos também podem realizar representações figurativas, geralmente bastante simplificadas. Independentemente do objeto retratado, o contacto entre a mão do artista e a superfície do filme enfatiza uma aproximação artesanal com o fazer da animação (Takahashi, 2019: 104).

Outro aspeto que reforça esta relação minuciosa entre realizador e o trabalho artístico é a dimensão da película, que por ser muito pequena obriga uma aproximação física para que seja trabalhada, revelando uma qualidade íntima da imagem. A animação direta, realizada sem câmaras ou lentes, em seu processo manual, contraria a homogeneidade plástica dos filmes industriais, revelando sinais do contacto físico condicional para sua execução. Este tipo de trabalho, em alguns casos pode ser definido como um “filme tátil”, na medida em que envolve um contacto inteiramente corpóreo com o filme, e não somente manual (Smith, 2012: 42).

Um exemplo enigmático da utilização da animação direta é a curta-metragem<sup>45</sup> *Bloodlust (Blutrausch, 1999)* de Thorstein Fleisch. O trabalho em questão apresenta *frames* embebidos em sangue, que, quando seco, cria degradês, manchas e craquelados, gerando efeitos que dificilmente poderiam ser recriados propositadamente. Ainda que a movimentação não seja planeada como tradicionalmente é feito na *single-frame practice*, este trabalho pode ser considerado uma animação na medida que há uma interferência manufaturada na película cinematográfica que leva em conta as mudanças que ocorrem entre um *frame* e o outro, mesmo que estas não sejam controladas.

---

<sup>45</sup> Filmes com quarenta minutos ou mais, segundo o American Film Institute (EUA). A duração mínima para ser considerado um longa-metragem pode variar conforme o país. Os filmes que possuem uma duração menor do que a mínima são chamados de “curta-metragem”.

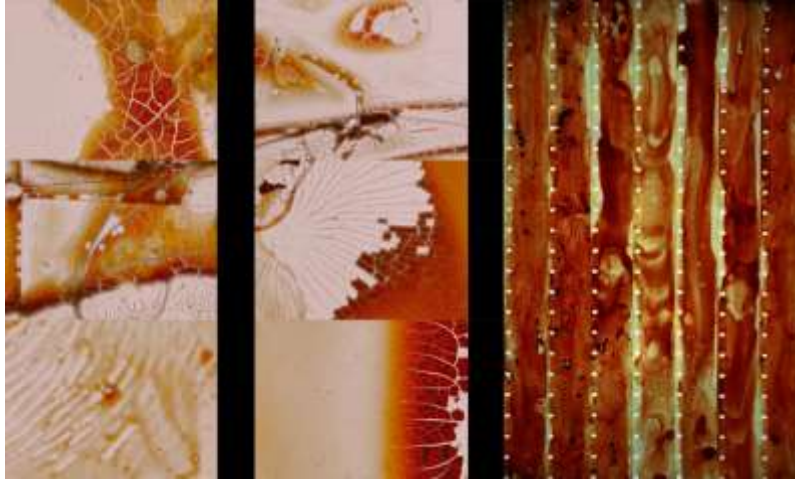


Figura 13 - Sequência de frames e películas cinematográficas que compõem o trabalho *Bloodlust*, de Thorstein Fleisch (1999).

O trabalho em questão foi construído por meio da aplicação do sangue do próprio autor tanto na área da imagem quanto na faixa de áudio, produzindo um efeito *flicker*<sup>46</sup> através do qual nenhum *frame* pode ser individualmente percebido de forma íntegra. Esta condição lembra os espetadores da natureza construída do trabalho, deixando evidências do corpo do artista e da ação da natureza na animação como traços indexicais do processo de realização, comunicando estados psicológicos e evocando efeitos similares nos observadores (Hayes, 2012: 209). Os sons gerados pela materialidade incutida na faixa sonora criam ritmo e adicionam textura às imagens, de forma que, ainda que não haja diálogos, é favorecida uma imersão por parte da audiência.

As práticas cinematográficas que realizam interferência direta sobre a película surgiram como uma reação ao desenvolvimento da tecnologia digital, considerando esta uma ameaça para a materialidade do filme (com a conseqüente diminuição na produção de tecnologias analógicas) e para seu caráter vanguardista (Takahashi, 2019: 102). A retomada do uso de materiais considerados obsoletos não somente posiciona uma reação aos avanços desenfreados dos recursos tecnológicos, mas também um contraponto ao que inicialmente era considerado um distanciamento entre o corpo do realizador e o filme.

No âmbito da utilização da técnica da animação direta também pode ser destacado o trabalho de Robert Breer, o qual, por meio de movimentações rápidas e sobreposições de formas e cores, gerou experiências perceptuais que dialogam profundamente com a sua produção no campo da pintura. Em adição, deve ser mencionado o trabalho Taku Furukawa, animador que explorou nesta técnica a progressão de movimentos de formas abstratas repetidas em padrão, e de Stan Brakhage, o qual produziu trabalhos que se utilizavam da colagem de objetos apropriados, ou que sobrepunham em imagens captadas em formato *live-action*, realizando modificações em cada *frame* para gerar ruídos visuais.

---

<sup>46</sup> Efeito visual criado através da variação intensa da iluminação ou falta de continuação entre um *frame* e outro.

## Considerações finais sobre a representação do corpo

Por mais que os exemplos citados sejam suficientes para representar uma grande gama de técnicas utilizadas na animação, é importante ressaltar que não devem ser lidos de forma limitadora. O campo da animação expande a cada momento e permite, para além de uma enorme experimentação, o surgimento de técnicas inovadoras. Há muitas outras que poderiam ter sido mencionadas, porém foram selecionadas aquelas mais recorrentes ou com maior potencial didático para os fins pretendidos.

Em todos os casos apresentados, independente da técnica utilizada, estes trabalhos possuem em comum a comunicação não verbal de estímulos sensoriais através da materialidade. Ainda que o espetador não realize o processo de racionalização de cada detalhe experienciado através de seus sentidos, seu corpo é capaz de compreender através da vivência corpórea e intelectual, mesmo quando de forma inconsciente. Mostra-se apropriada, para um processo de compreensão mais profunda deste aspeto, a visão apresentada por Jayne Pilling acerca da textura:

Say ‘texture’ and ‘animation’ to most people and they’ll probably assume you mean developments in new technologies, but, as model animator-turned-3D computer film-maker Joan Ashworth asks: ‘What is texture? What does it do or communicate in a film? Mind and senses need to be stimulated to be able to feel a feeling as well as see it.’ [...]. The textures of animated fantasy, conveying unconscious feelings, desires and sexuality. The texture of memory, [...], or the textural materiality of alternative universes, [...]. The texture of empathy, which animation can so mysteriously achieve. The textures of bodily experience, from raw visceral sensation to highly mediated analysis. Textures of reality, from ‘pure’ drawn animation to fascinating hybrids of live-action and animation. [...] So many different aspects of animation’s unique ability to make us feel what we see and hear. (Pilling, 2005)<sup>47</sup>

Pode-se concluir, através das perspetivas e exemplos apresentados, que a animação experimental, ainda que possa ser vista enquanto uma prática descolada dos meios tradicionais, e, portanto, mais “difícil” de ser compreendida, tem enorme potencialidade de conexão com o público. A materialidade, os aspetos sensoriais e a crueza que o meio permite, possibilitam uma experiência que, para além de intelectual, é corpórea, e, portanto, dotada de alguma horizontalidade perante o espetador. Ao transcender os limites da linguagem e transmitir sensações por vezes difíceis de articular (Pilling, 1992: 6), comunica-se uma experiência que, reside não somente no inconsciente, mas também no corpo.

### 1.3.2. Corpo como matéria

As duas formas principais pelas quais o corpo costuma ser utilizado enquanto matéria para animação encontram-se no uso da pixilação e no uso da pele como suporte. A primeira, já bastante explorada pela tradição da animação, trata-se da “captação quadro a quadro, por meio de fotografias, de seres vivos e objetos cotidianos que mudam de posição corporal e espacial a cada foto” (Kerber, 2021:79). O segundo caso diz respeito

---

<sup>47</sup> Citação retirada do programa de exibições cinematográficas e simpósios intitulado *Textures of Reality: Animating the Unconscious*

à apresentação do corpo com interferências animadas sobrepostas, realizadas geralmente por meio do desenho e da pintura analógicos ou digitais.

A animação *Yellow Fever* (2012) de Ng'endo Mukii exemplifica um possível uso do primeiro caso. Este trabalho combina diversas técnicas em sua realização, dentre elas o *live-action*, a animação de substituição, o *cut-out*, a animação digital e a pixilação. Para o fim da discussão proposta, serão apenas analisados os trechos construídos através desta última técnica.

Em *Yellow Fever*, a autora debate sobre assuntos raciais que atravessam a vivência de pessoas afrodescendentes ou nascidas em países pertencentes ao continente africano, levantando questões sobre a forma que esta comunidade e a sociedade lidam com a aparência de tais pessoas. O título se refere à cor pálida e amarelada da cor da pele de pessoas que realizam um processo de branqueamento da através do uso de determinados produtos de beleza com este fim.



Figura 14 - Sequência de frames retirados de *Yellow Fever*, de Ng'endo Mukii (2012), evidenciando os segmentos nos quais é utilizada a técnica da pixilação.

Os trechos em pixilação são constituídos por meio do *close-up* de partes de corpos, que por vezes tornam-se quase irreconhecíveis. As imagens em grande escala, por vezes ilustrando o que é dito na narração, revelam os poros, a textura dos pelos e cabelos, e os volumes dos corpos. Concomitantemente, os movimentos corpóreos naturais, como contração e expansão advinda da respiração e contorção criam uma relação entre a estranheza e o encantamento com uma materialidade recorrente à existência humana, porém apresentada de forma distinta e recontextualizada.

A questão política e física da pele e dos padrões de beleza é um ponto fulcral para *Yellow Fever*. A partir das técnicas utilizadas, Ng'endo concretiza sua intenção de retratar o sentimento de prisão que um corpo pode proporcionar, bem como as violências que o mesmo pode sofrer perante a sociedade racista e o processo de auto investigação que muitas pessoas racializadas passam ao reconhecer esta condição. Os resultados alcançados proporcionam um movimento de empatia para com a situação apresentada, de forma que ainda que o espectador não tenha passado por vivências semelhantes, ao ser exposto a tal condição de proximidade e visceralidade da situação, é condicionado em direção a um processo de imersão física e psicológica.

Outros trabalhos que se utilizam de tal técnica pertencem à produção de Norman McLaren, realizador amplamente reconhecido por combinar imagens em *live-action* com a animação em pixilação, a fim de gerar transformações e efeitos que se assemelham a acontecimentos mágicos. Pode também ser destacada a produção cômica de Michael

Langan, e os trabalhos experimentais de George Griffin, que se utiliza de diversas técnicas combinadas para realizar autorretratos.

Para o segundo caso, enquanto exemplo de uso da pele como suporte, é possível mencionar a animação *bEACH* (2020) de Declan McKenna. Nesta curta-metragem, o autor busca explorar as sensações de memórias que perduram e contá-las através do corpo. Apresentando essas experiências na pele, busca-se demonstrar os efeitos corporais de passar tempo com uma pessoa que se ama (McKenna, s/d), ao mesmo tempo que explora questões acerca da materialidade e da identidade *queer*.

Neste trabalho não há uma narrativa definida, apesar de ser possível reconhecer uma sequência de acontecimentos. As imagens desenhadas em caneta sobre pele em *close-up* fazem com que seja possível ver detalhes do corpo e da tinta, aproveitando-se, de tal forma, das materialidades que o corpo oferece. Pelos, poros, volumes, impressões digitais, tatuagens e pintas são alguns dos detalhes incorporados enquanto elementos plásticos na animação.

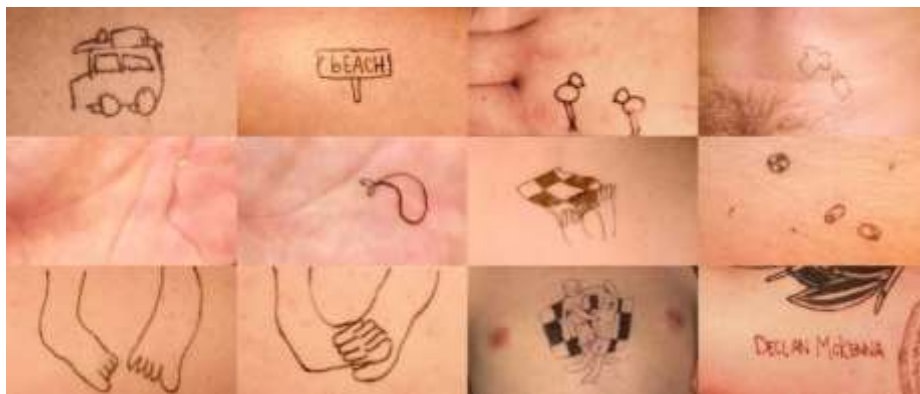


Figura 15 - Frames retirados de *bEACH*, de de Declan McKenna (2020).

Os efeitos sonoros utilizados conduzem o espectador a uma experiência imersiva, representando de forma sensorial as sonoridades presentes em uma ida à praia, como carros em movimento, pássaros, mar, chacoalhar de toalha, e vento. Como acompanhamento imagético, as linhas em *boil*<sup>48</sup> acompanham a movimentação do corpo, compondo a organicidade inerente ao suporte utilizado. Algumas mudanças da iluminação também são incorporadas, não como limitações técnicas, mas como escolhas visuais que constroem o ambiente pretendido e as sensações que o constituem, podendo dar a sensação das nuvens que passam no céu e variam a intensidade da luz. Esta escolha de suporte e as consequências perceptuais aqui mencionadas, serão aquelas resgatadas no fator prático desta investigação.

Alguns outros exemplos que seguem um padrão semelhante podem ser observados em animações como a série *Hands* (s/d) de TraceLoops, *tattoo* (2015) de Klára Míčková, e o projeto de tatuagens animadas realizadas por Phil Berge, que se apropria de animações

<sup>48</sup> *Boiling* é um termo usado para descrever um efeito na animação no qual as linhas de contorno de um personagem ou objeto são realizados sem uma preocupação com a sua constância, variando a cada *frame*. Através deste efeito é atribuído um efeito de movimentação algo frenética na imagem representada, oferecendo vitalidade ao mesmo (Torre, 2015). A utilização do *boil* também é amplamente explorada através do desenho e da animação direta, podendo ser considerada mais uma tática capaz de evidenciar a qualidade tátil e manufaturada das imagens.

conhecidas como fragmentos de *Betty Boop*, tatuando cada *frame* em uma pessoa diferente. Mais trabalhos artísticos que exploram a pele como suporte serão abordados posteriormente, no segmento acerca das referências utilizadas para o fator prático da presente investigação (páginas 80 e 81).

Em ambos os trabalhos mencionadas, o corpo não é representado, mas apropriado enquanto matéria. As experiências criadas através destas técnicas geram uma identificação espetatorial pautada na identificação e no processo mimético, responsáveis por intensificar a relação entre espectador e filme através da corporeidade. De tal forma, trabalhos de animação que utilizam estes efeitos potencializam o que a animação representativa já faz, adicionando ao processo de identificação o facto de a materialidade utilizada na imagem estar acessível a qualquer momento ao espectador, sendo esta o seu próprio corpo.

### 1.3.3. O corpo do animador no processo de produção e exibição

Em muitos trabalhos de animação tradicional e/ou comercial existe uma tentativa de apagar os rastros deixados pelo corpo do animador. Em trabalhos tradicionais de *cel Animation*, por exemplo, ainda que sejam construídos a partir de uma materialidade física, historicamente foram condicionados a uma busca pelo disfarce de sua materialidade, tendo como objetivo um aspeto final gráfico de plasticidade intangível (Torre & Torre, 2019: 86).

Outra técnica que por norma é construída através de efeitos que tentam anular os indícios do corpo humano é a animação *mainstream* digital, 2D ou 3D. A limpeza automática da inconstância das linhas desenhadas, a homogeneidade das cores e a perfeição das formas geométricas, por vezes distancia o trabalho do mundo material. Desta forma, o aumento do uso de ferramentas digitais na animação por vezes apresenta uma conexão direta na redução da gestualidade, na medida que estes trabalhos negam a sua materialidade digital ao invés de assumi-la. Em animações vetoriais é possível observar um afastamento da imagem da mão de quem a faz, podendo também gerar uma distância emocional com o espectador (Hayes, 2012: 210).

Nestas e em muitas outras técnicas, quando utilizadas de forma compulsória e não como uma escolha material, pode-se observar uma tendência de distanciamento de um fator indispensável para a criação e perceção do trabalho artístico: o corpo. Ainda que este seja um fenómeno bastante frequente em trabalhos de animação tradicional, no campo experimental torna-se mais raro. Há dois casos específicos que podem ser explorados a fim de compreender mais a fundo a presença do corpo do animador no processo de produção: a incorporação de rastros da interação corpórea com os materiais utilizados e a *live performance animation* ou *animação performática*.

O primeiro caso já foi exemplificado algumas vezes através dos trabalhos que representam o corpo, como por exemplo a incorporação das linhas trêmulas (mesmo que digitais) em *Crying and Wanking*, e a utilização do sangue como matéria e a consequente compreensão da interação corpórea necessária para a realização de *Bloodlust*. Porém, há outros trabalhos que podem ser evidenciados para uma compreensão mais aprofundada dos efeitos produzidos por tal condição.

Para o desenvolvimento desta discussão, mostra-se indispensável a compreensão do termo *craft*, que em português muitas vezes é traduzido para “artesanato”. Ainda que não haja uma só forma de o definir enquanto conceito ou prática, pode ser amplamente compreendido como algo feito à mão, através de uma habilidade específica, sendo produzido em pequena escala e fugindo de formatos industriais (Poffo, 2021: 29).

Its meaning, whether in the production studio or the classroom, is rooted in multiple values, including the physical process of making, an intimacy of tactile experience, the “truth” of its materials, the discipline of daily practice, and the skill of the hand. [...]. Those open to the expressive message of craft can read its meaning if given appropriate conceptual tools. We read the mark of the hand on every object. Whether recognized or not, every mark left on the work is a record of a decision made and an action taken by the hands that literally formed it (Fariello, 2011:40).

M. Anna Fariello, através desta leitura sobre o *craft*, explicita a intrinsecabilidade entre este tipo de trabalho e o corpo. A visão em questão mostra-se conveniente para compreender a presença corpórea do animador em trabalhos experimentais. A demarcada presença de aspetos materiais enquanto meios de expressão e contraponto ao ilusionismo da animação *mainstream* recorrentemente presente na animação experimental, em conjunto com o processo repetitivo e trabalhoso de execução e a necessidade de algum conhecimento técnico e habilidade para sua execução, revelam alguns pontos de intersecção entre a animação e o *craft* (Husbands, 2019b: 48).

O fazer repetitivo e corpóreo que permeia a manufatura das imagens é um fator que influencia a leitura destas, ainda que de forma inconsciente e informada através dos sentidos. Opondo-se às formas de produção industriais do sistema capitalista, o trabalho manual se apresenta como inalienado e pessoal, sendo capaz de criar uma conexão íntima entre realizador e espetadores. Quando aplicado à animação experimental, o *craft* tende a realizar uma desconstrução da habilidade e destreza geralmente presentes em trabalhos tradicionais, não se sujeitando aos parâmetros perfeccionistas que costumam ditar as regras nestes casos. Como consequência, ocorre um processo de *reskilling*<sup>49</sup>, que valoriza a utilização de técnicas alternativas que fogem ao tradicional enquanto aparatos expressivos (Husbands, 2019b: 61).

Alguns exemplos mais comuns dos gestos corpóreos deixados em trabalhos de animação são impressões digitais, linhas tortuosas, manchas e borrões criados através do atrito da mão do animador com tinta fresca ou grafite. Um dos artistas reconhecidos por explorar o contacto corpóreo com a animação, não só através da prática, mas também por meio de reflexões críticas é Len Lye. Impactado pela recente descoberta do DNA, Lye acreditava que o contacto físico com a película cinematográfica fazia com que seu *essential self*<sup>50</sup> fosse transmitido ao espetador (Takahashi, 2019: 106, 107).

Um trabalho enigmático capaz de traduzir estas relações é *Free Radicals* (1958). Nesta animação direta, o autor utiliza como base uma gravação de uma composição sonora da Tribo Bagirmi, os quais habitam a margem sul do Saara. O ritmo criado pelos tambores e a melodia cantada proporcionam a base para a composição imagética em preto

---

<sup>49</sup> Requalificação, ressignificação da técnica.

<sup>50</sup> Em tradução livre, o termo indica que o artista acreditava deixar a essência do seu Eu no trabalho.

e branco. Os desenhos realizados com objetos pontiagudos criam arranhões na película preta, revelando a luz branca que passa por entre estas brechas.

Free Radicals (1958) reduces and distils the dynamics of the hand-made film to a primitive kinetic dance of white lines and angles. The jaggedness of these meticulously executed scratches is an indexical evocation of the concerted energy required to etch them onto film. The film maker has described the quality of the movement as 'spastic'. Of his working method he has said: 'If I couldn't complete the etched line by forcing the needle to complete the design on the film, then the continuity of a dozen or so designs which preceded it would be lost. So, I wriggled my whole body to get a compressed feeling into my shoulders - trying to get a pent-up feeling of inexorable precision into the fingers of both hands which grasped the needle and, with a sudden jump, pulled the needle through the celluloid and completed my design.' (Lye, citado por Sitney, 1974: 235).

Através deste relato, é possível reconhecer que em *Free Radicals*, o tremor das linhas e formas que se movimentam ao ritmo da música, representam a resposta física espontânea do artista durante o momento de expressão (Wells, 1998). Len Lye, durante o processo de inscrição em *frames* de 16mm, adotou um processo de incorporação da coreografia realizada pelo seu corpo. As linhas em zigue-zague e as formas espontâneas revelam uma energia cinética semelhante à da dança. Ainda que não tenham sido realizadas perante a um público, as imagens permitem uma reconstrução mental dos movimentos realizados pelo autor por parte dos espetadores (Smith, 2015: 226).

A presença corpórea no processo de realização desse trabalho demonstra não somente o impacto que este tem na animação final, mas também na forma como o espetador se relaciona com a animação. Através de um processo de dedução guiado pela memória corpórea, a audiência pode presumir movimentos e gestos, podendo também experienciar os ritmos e texturas através de seus sentidos. Este estado de presença pode ser reconhecido em diversos trabalhos que evidenciam o corpo do artista e a vitalidade de seu movimento e gestualidade, na medida que as condições apresentadas permitem dar corpo à dinâmica visual e o estado psíquico e físico transmitido ao espetador.

O segundo caso que evidencia a presença corpórea do animador no seu trabalho pode ser observado na prática da animação performática ou *live animation*, que se encaixa não somente na categoria experimental, mas também na expandida. Esta é caracterizada pela transcendência da animação para fora do écran enquanto aparato único de transmissão, bem como pelo rompimento com a *single-frame practice*. Em muitos casos, a animação é incorporada em instalações artísticas, formatos que levam em conta a relação do trabalho e do espetador com o espaço no qual o trabalho é exposto (Smith & Hamlyn, 2018: 2).

Outras características que podem estar presentes são a utilização de múltiplas projeções e a incorporação de ações performáticas enquanto partes constituintes do trabalho, as quais por vezes expõem o processo de realização ao vivo ou interações corpóreas do artista com as projeções animadas. Estes trabalhos geralmente são exibidos em locais como espaços culturais e expositivos ou em locais públicos. Esta configuração requer um engajamento percetual diferente dos outros tipos de animação, na medida em que incorpora novos elementos espaciais e corpóreos (Smith & Hamlyn, 2018: 2).

A palavra *performance*, por norma, é utilizada na animação aplicada ao aspeto teatral dos personagens, bem como aos estudos realizados com atores e modelos como parte da produção de um filme (Roe, 2018). Por vezes, também pode adquirir o sentido de *performance musical* (Silvio, 2010) ou da ação humana no mundo em um contexto de espetacularização. Em alguns casos, o termo também pode se referir ao trabalho realizado por atores e dançarinos na utilização da tecnologia *motion capture*<sup>51</sup> (Starck & Hilton, 2007).

Entretanto, os trabalhos realizados dentro do campo da animação expandida se utilizam de uma aproximação da *performance* mais próxima daquela do campo das Artes Visuais, explorando uma performatividade guiada por outros parâmetros que não aqueles relacionados à atuação de uma personagem. Para que seja possível compreender com maior profundidade as consequências da fusão entre a arte performática e a animação, faz-se necessária uma análise de questões contextuais e uma busca por possíveis definições da primeira.

Ainda que tenha como origem primária uma inspiração em práticas ritualísticas advindas de diversas culturas e povos originários, a *performance* enquanto prática artística que dialogava (por convergência ou divergência) com a instituição, somente surgiu durante meados da década de 50. Neste período, artistas localizados principalmente na Europa, no Japão e nos Estados Unidos começaram a utilizar o corpo como um material pelo qual seus trabalhos se construía. Para além de constituir uma resposta ao contexto político mundial pós-guerra, o retorno ao corpo demonstrava um desejo pela experiência imediata com espectador, bem como de rutura com as convenções artísticas vigentes (Stiles, 2012: 798).

A relação da *performance* com o campo das artes visuais teve como um dos pontos de partida a reflexão acerca da corporeidade do artista no processo de realização de pinturas, como pode ser amplamente observado nas *action paintings*<sup>52</sup>. A performatividade neste tipo de trabalho também se apresentava através da relação criada com espectador, na medida que o olhar externo era um agente condicional para a consolidação da pintura, uma vez que não se tratava mais somente de uma ilusão ótica, mas de uma expressão gestual construída por um estado corpóreo do artista, revelada pela materialidade da pintura e duplicada pelos sentidos do observador através do processo de visualização (Levin, 1975: 121-122).

A *performance art*, quando em diálogo com outras artes performativas, como o teatro, a música e a dança, normalmente opera também através da rutura. Por meio da utilização de entonações vocais, expressões corporais e figurinos não usuais (Glusberg, 2016: 13), a *performance* tende a romper com a narratividade, com o ilusionismo, com os

---

<sup>51</sup> *Motion capture* ou *mocap* são os termos utilizados para designar a tecnologia empregada no reconhecimento e captura do movimento humano através de câmeras, que, por sua vez, é transposto para modelos digitais de personagens na animação 3D. Na animação *mainstream*, costuma ser utilizado para atribuir um maior grau de veracidade à movimentação e aparência da figura humana.

<sup>52</sup> Uma prática de pintura performática na qual a tela não se configurava como um potencial espaço ilusório, mas como uma arena de ação. Ao invés de reproduzir imagens, os artistas que realizavam trabalhos neste movimento valorizavam o encontro material entre o corpo e a tela, tendo também como intermédio os materiais que utilizavam (Rosenberg, 1952: 22).

padrões estéticos de perfeição e com a imobilidade desencarnada<sup>53</sup> do espetador (Levin, 1975: 122). Algumas das principais vanguardas Europeias que se apropriaram desta condição corpórea foram o Futurismo, o Construtivismo Russo, o Dadá, o Surrealismo e a Bauhaus. No período pós-guerra surgiram diversos outros movimentos da arte performática, que também complicaram a denominação da mesma, porém, a partir dos anos 70, todas estas ramificações foram agrupadas na categoria mais ampla de *performance art* (Melim, 2008: 10).

A palavra *performance*, neste contexto, é um termo guarda-chuva para pensar as práticas que levam em consideração o corpo como condição para a experiência artística em algum nível, seja na execução e percepção do trabalho, ou no corpo como objeto artístico. O que a define é o fato de existir somente através da ação do corpo performático, que por sua vez gera um modo de presença não discursivo e não representativo (Levin, 1975: 132).

A arte performática, ao contrário do que muitas vezes se pensa, não se caracteriza somente por um formato único “baseado no artista em uma ação ao vivo, visto por um público, num tempo e espaço específicos” (Melim, 2008:7), mas por uma multiplicidade de aproximações ao uso do corpo como matéria-prima e elemento constituinte de um contexto individual, social, político e cultural (Glusberg, 2016: 43). Desta forma, a *performance* configura-se como uma prática efêmera e corpórea, que, quando realizada perante ou por um público, o tem enquanto testemunho da ação e como elemento intrínseco à existência da mesma.

Neste sentido, a presença corporal – direta ou indireta – configura um oferecer do indivíduo ao olhar do outro, condição que denuncia fugacidade, conceito chave para compreender os tipos de relações que se criam através desse tipo de manifestação artística. A *performance* põe em questão não só o sujeito, mas a sua relação com o objeto, com o outro, espaço, tempo e consigo próprio. A relação empática do espetador que reconhece a materialidade do corpo do outro através do seu próprio corpo, bem como a carga subjetiva que a atmosfera performática gera, estreita a relação entre público e trabalho artístico (Rivera, 2013).

Algumas consequências que a prática performática possibilita são um direcionamento à liberação do ilusionismo e do artificialismo da arte, a exaltação e investigação das qualidades plásticas do corpo, a tendência em direção a desmaterialização artística e a valorização das ideias em detrimento do produto. Para além disso, pode ser caracterizada pela destruição de categorias rígidas, e pela maior facilidade de comunicação direta com o público (Goldberg, 2013: 7-8). Através destes processos, abre-se espaço para que a figura do artista passe a ser vista como um potencial mediador entre o social e o estético (Goldberg, 2013: 9).

Alguns dos artistas que tiveram êxito e reconhecimento institucional em cumprir com diversos destes parâmetros foram Chris Burden, Vito Acconci, Marina Abramović, Joseph Beuys, Allan Kaprow, Lygia Clark, Lygia Pape, Ayrson Heráclito, Grada

---

<sup>53</sup> Termo utilizado como semelhante ao *disembodied*, do Inglês. Neste contexto, se refere a uma ausência de consciência corpórea tradicionalmente atribuída ao lugar do espetador nas artes.

Kilomba, Hélio Oiticica, Ai Weiwei e On Kawara. Alguns outros nomes serão mencionados e aprofundados no capítulo sobre o fator prático da presente investigação.

Assim como a *performance art*, a animação performática, tendo surgido como uma reação à desmaterialização artística impulsionada pelos avanços tecnológicos, aparece enquanto uma linha de investigação sobre os processos perceptuais espetatoriais. Através dessa prática, a experiência visual, sonora e espacial é comunicada direto aos sentidos da audiência, fomentada pela imprevisibilidade da ação presencial e pela utilização de instrumentos analógicos. Como consequência, na animação performática é criado um diálogo entre a imagem projetada e a presença física do artista e/ou dos espectadores no espaço onde a performance ocorre, situação que produz uma experiência efêmera a ser vivenciada por meio de cada corpo presente. Através desta configuração, o trabalho artístico cria um diálogo com o aparato sensorial corpóreo, chamando atenção para o mesmo (Bruyn, 2018: 49).

Remontando à *performance art*, a animação performática propõe um contraponto não somente ao desenvolvimento tecnológico, mas também ao modo de produção capitalista e o estado de alienação consequente deste modo de produção. Desta forma, a performance propõe uma rutura com a instrumentalização do corpo, que se revela através desta prática como origem e condição *sine qua non*<sup>54</sup> para a concretização da expressão e percepção. O aspeto efêmero da ação performática inicialmente pretendia fugir à mercantilização da arte, valorizando a experiência efêmera que existe somente no momento original. Ainda que haja registos realizados em diversos meios (textual, fotográfico, videográfico etc.), a experiência corpórea só pode ser vivida integralmente durante a realização da ação e no espaço em que é realizada.

A animação performática geralmente incorpora o processo de realização de interferências diretamente na película perante a audiência, porém também pode ser realizada por outras materialidades analógicas ou por meios digitais. Há também casos que não evidenciam o processo de realização, mas de exibição da animação, colocando o corpo do artista ou do observador como variantes indispensáveis para a equação do trabalho (Smith, 2015: 224-225). Em qualquer uma das situações, a presença física da audiência e do animador criam uma condição de interferência dialética. Em trabalhos deste cunho, o público interfere no processo de realização do trabalho, e a presença do corpo do artista interfere na percepção do público (Smith, 2015: 225-226).

Uma das animadoras que possui um trabalho consolidado na prática da animação performática é Vicky Smith. Em *33 frames per Foot* (2013), a artista caminha sobre uma película de 16mm com os pés embebidos em tinta castanha. Por meio deste trabalho, Smith chama atenção para a insistência ao *medium*<sup>55</sup> analógico através da auto reflexividade sobre o aparato fílmico. As imagens criadas através da ação realizada perante a uma audiência revelam detalhes das digitais da animadora, amplificando texturas corpóreas que não poderiam ser percebidas de outra forma. Um registo escrito realizado pela artista demonstra ser útil em um processo de reconstrução de alguns dos pormenores da performance:

---

<sup>54</sup> Termo do latim que significa “sem a qual não”, tendo como sinônimos as palavras “indispensável”, “essencial”, “imprescindível”.

<sup>55</sup> Meio e materialidade através da qual se realiza um trabalho.

The paint on the sole of my foot made it slippery and it was hard to grip the film. The risk of falling increased my self-consciousness; I felt ungainly and discomposed, and, shaken by the extra exertion of hopping, I emitted involuntary audible gasps. Jennifer Barker (2009: 128) observes that habitual physical actions frequently go unnoticed by us. The action of placing one foot in front of the other to progress through a space typifies this type of unremarked upon habitual action. [...] Barker helped me to reflect on my own performance of awkwardly crossing the stage in a halting, brusque and anxious way, sweaty, heavy and succumbing to gravity. Despite the fatigue, [...] I resolved to complete the task and mentally recited the formula: two steps right foot, two steps left, paint the soles, step sideways, alternate the feet — a rhythm that propelled me to the end of the strip (Smith, 2015: 233).

Mediante uma escrita sensorial, a artista descreve o acontecimento tendo como guia as suas percepções corpóreas e evidenciando detalhes que não poderiam ser percebidos em registos fotográficos da ação, ou na animação resultante deste processo. Este contexto caracteriza o aspeto performativo deste trabalho, que nunca pode ser inteiramente apreendido por meio de seus registos (como fotografias, vídeos e a própria animação), mas existe somente enquanto a ação é realizada. Apesar da limitação espaço-temporal inerente à prática, é possível reconstruí-la parcialmente através das formas e texturas presentes na animação. Estas, oferecem pistas para um questionamento do seu processo de realização, condição esta que encoraja um engajamento crítico do observador.



Figura 16 - À esquerda, registos da performance *33 frames per Foot* (2013) realizada por Vicky Smith. À direita pode-se observar alguns segmentos da película cinematográfica utilizada na ação performática.

Nos trabalhos de animação direta de Vicky Smith, a película é apropriada como uma superfície tátil que registra a experiência corpórea e os estados psicológicos vividos durante o momento da performance (Knowles, 2013: 450). Nesta situação, não há uma mediação tecnológica (como a câmara, por exemplo) entre as imagens criadas na película e o que é projetado, de forma que esta passa a obter uma relação indexical com o seu processo de produção (Takahashi, 2019: 107). Tal condição aplica-se a muitos dos trabalhos em *direct animation*, porém, neste caso, a realização da ação performática perante uma audiência chama ainda mais atenção ao processo em detrimento do resultado.

A ênfase dada ao processo corpóreo presente na animação performática remove o filtro ilusionista geralmente presente nos trabalhos tradicionais e comerciais, revelando a

corporeidade do artista que a produz e convidando o espetador a realizar uma leitura através de seu próprio corpo. A fisicalidade advinda do evento performático efêmero estabelece uma comunicação direta com os sentidos da audiência, o que impossibilita sua reprodução através de registos ou por eventuais objetos residuais da performance que possam ser exibidos em outros contextos. Cada ação performática é um acontecimento único, através da qual torna-se possível sentir a reverberação de sons e ações no corpo do espetador, bem como os efeitos do espaço na percepção, os quais constituem uma apreensão centrada no estado de presença.

Outros artistas que realizaram trabalhos de animação performática foram Bruce McClure, por meio da manipulação de aparatos fílmicos e sonoros através de pedais e comandos, Sally Golding, Birgitta Hosea e Malcolm Le Grice, através da projeção de imagens animadas sobre os seus próprios corpos, e Annabel Nicolson, a qual realizou ações nas quais interferia diretamente na película cinematográfica se utilizando de uma máquina de costura.

#### 1.3.4. O corpo do espetador no processo de receção

O corpo espetatorial pode estar presente de diversas formas no processo de percepção de trabalhos de animação experimental e expandida. Parte desta relação foi esclarecida nas descrições de cada animação citada anteriormente, bem como nos vínculos criados entre espetador e o artista em ações performáticas. Outros aspetos sobre este tema ainda serão trabalhados por meio do desenvolvimento do conceito de *embodiment* no capítulo seguinte. Ainda assim, é possível realizar algumas considerações no que toca a esse nível relacional, e sobre algumas das estratégias que podem ser utilizadas para enfatizar a percepção corpórea do espetador.

A animação experimental, em cada uma de suas qualidades previamente mencionadas, configura-se de forma a ter em sua estrutura aberturas pelas quais o espetador pode verter sua subjetividade e construir um significado junto com o trabalho. Como consequência, subverte-se a tradicional posição de verticalidade através da qual o trabalho artístico envolve e conduz a audiência, abrindo espaço para uma horizontalização desta relação e para uma noção mais alargada de autoria e participação.

Em paralelo a esta forma de participação espetatorial, é possível reconhecer algumas formas de participação física no processo de percepção de trabalhos de animação experimental que levam em consideração o fenómeno da persistência da visão, ou *flicker fusion*. Estes termos se referem ao processo pelo qual imagens sucessivas apresentadas rapidamente tendem a fundir em uma única impressão através da percepção, contribuindo para a criação da ilusão ótica de movimento (Gunning, 2013: 56,57).

A aplicação deste fenómeno tem como origem os brinquedos óticos desenvolvidos a partir do século XVI, como os *flickbooks*, os *flipbooks*, a lanterna mágica, o *Phenakistoscope*, o *Zoetrope* e o *Mutoscope*. Os *flickbooks* se utilizavam da estrutura de livro como suporte, revelando imagens estáticas que desapareciam ou eram substituídas por outras através da manipulação de abas que permitiam ao manuseador selecionar as páginas que seriam exibidas. Este processo era realizado perante um público, de forma que este não se desse conta da forma como o objeto era operado, o que dava ao

acontecimento um teor de magia e a apresentação uma forma de espetáculo (Gunning, 2013: 56-57).

Os *flipbooks*, divergindo da tradição de conjuração e ilusões visuais dos *flickbooks*, concentraram-se em questões do corpo e da percepção no lugar de confundir e iludir o espectador, demonstrando pedagogicamente os princípios da percepção àqueles que o manuseavam. Ao invés do objeto ser apresentado para um público através de uma performance teatral, era ativado por ele, em um processo individual de manipulação e observação. Seguindo a proposição já presente no *Phenakistoscope*, os *flipbooks* criavam a ilusão de movimento através da apresentação em sequência de imagens que retratavam diferentes estágios de transição entre um estado e outro (Gunning, 2013: 56-57).

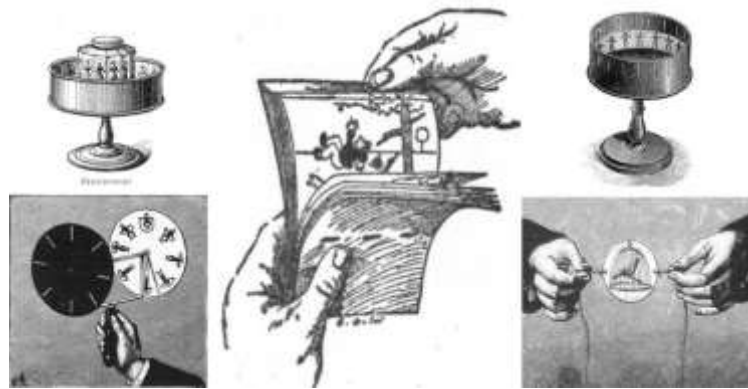


Figura 17 - Ilustrações de brinquedos óticos e dos seus manuseios. À esquerda, acima e abaixo, respetivamente, podem ser observados o Praxinoscope e o Phenakistoscope. A imagem central ilustra um Flipbook. À direita, pode ser observado um Zoetrope na imagem superior e um Thaumatrope na inferior.

O que todos os brinquedos óticos possuem em comum, para além do facto de criarem uma ilusão ótica, é a necessidade que possuem de interação corpórea . Tanto no processo de visualização, quanto na ativação do movimento, o corpo é um fator condicional, não somente para a experiência que propõem, mas para a concretização da percepção de movimento, que seria inexistente sem o aparato ocular. Apesar de serem artefatos utilizados desde a antiguidade, alguns artistas como Eric Dyer, Bill Brand e Gregory Barsamian se apropriam de tais estruturas, as adaptando para preocupações conceptuais contemporâneas, novas tecnologias, e para modelos escultóricos, instalativos, e, por vezes, performativos. Os trabalhos destes artistas proporcionam, cada um à sua forma, experiências diretas e não-mediadas por meio da animação física e concreta (Griffin, 2013: 276-277).

Em *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968), Paul Sharits se apropria do efeito *flicker fusion* para criar efeitos retiniais e sonoros. Intervalando blocos de cores com imagens do corpo humano acompanhados pela repetição sonora, o artista constrói no espectador um estado de transe, que faz com que este visualize e ouça elementos que não são aqueles presentes (Bruyn, 2018: 53). A exposição do *frame rate*<sup>56</sup> neste trabalho funciona como uma forma de exposição da materialidade da animação, fazendo com que a audiência registre visualmente a frequência e as mudanças entre as imagens ao visualizá-las. Ao invés de ocorrer um estado de relaxamento e entrega ocular ao movimento suave, o efeito *flicker*

<sup>56</sup> *Frame rate* é a medida utilizada para identificar a quantidade de *frames* por segundo presentes em trabalhos de imagem em movimento.

faz com que ocorra um processo de conscientização do processo corpóreo de percepção (Taberham, 2019: 32).



Figura 18 - Frames retirados de *T,O,U,C,H,I,N,G*, de Paul Sharits (1968).

Através desta experiência, o observador é incitado a observar e refletir sobre a experiência no qual se encontra, e a tomar consciência do espaço entre o que é percebido pelo seu corpo e o que está física e materialmente presente no filme. O resultado que se concretiza na retina é efêmero, imaterial e impossível de ser registrado por meios exteriores, revelando a importância do corpo como aparato perceptual (Bruyn, 2018: 45). De tal forma, trabalhos deste cunho se concretizam enquanto experiência somente através da materialidade corpórea.

Outra maneira pela qual o corpo do espectador se faz presente na apreensão da animação é por meio da interação espacial, no caso de instalações artísticas. Estas não são caracterizadas pela simples exibição de trabalhos videográficos em salas expositivas que emulam a estrutura espacial ilusionista do cinema, nas quais a audiência é absorvida pelo espaço da imagem projetada (Hamlyn, 2012: 266), mas pela incorporação do aspeto espacial enquanto elemento indispensável para a configuração do trabalho.

Para além disso, pode-se dizer que a intersecção entre animação experimental e instalação ocorre quando a convenção da percepção estática através do olhar é desafiada. Estes não podem ser discutidos somente através de seu conteúdo, mas também pelas relações espaciais e sensoriais que engendram (Hosea, 2018: 270). De tal forma, as experiências físicas proporcionadas pelas instalações reengajam o corpo do espectador enquanto medida (de escala, distância e materialidade) e aparato perceptual (Doane, 2009: 164-165).

As instalações animadas também são caracterizadas por definirem o espaço no qual o trabalho se encontra como um território único e particular, que ainda que tenha o artista como centro das decisões estéticas, propõe um ambiente de troca entre as pessoas que o habitam. Neste contexto, a totalidade do trabalho somente é apreendida através da movimentação dos corpos pelo espaço, sendo a percepção influenciada pela mobilidade e pelo poder de escolha dos espectadores (Hosea, 2018: 262-263). Além disso, trabalhos deste cunho também tendem a destacar o processo de construção da animação e de alguns aspetos materiais que a compõem, na medida que objetos e materiais utilizados em sua realização podem estar presentes no espaço expositivo (Wells & Hardstaff, 2008: 114).

Um trabalho que pode ser utilizado como exemplo desta prática é *Mountain Daily* (2015) de Xue Yuwen, exposto como instalação na aldeia de Itoshima, no Japão. Para a artista, a animação aparece como uma extensão da prática da meditação e da sua fé Budista, buscando estender esta relação para a audiência. A animação projetada é composta por quatro *loops* de ações cotidianas (comer, pentear o cabelo, ler e lavar o rosto), sendo que cada uma apresenta um estado de presença, inspirado nas vidas dos habitantes da aldeia. A característica instalativa deste trabalho reside no fato de ter sido projetado em montanhas, florestas e prédios antigos durante à noite, variando o

posicionamento a cada dez a quinze minutos, de acordo com a reação dos habitantes da aldeia (Hosea, 2018: 264-265).



Figura 19 - Registos das projeções instalativas de *Mountain Daily*, de Xue Yuwen (2015).

Yuwen revela que o processo de realização da animação também é caracterizado por um estado meditativo, e que quando desenha uma linha, naquele momento, ela torna-se a própria linha. A artista também relata que a reação da audiência foi positiva, e que a população local expressou a vontade de que mais pessoas pudessem acessar o estilo de vida da aldeia, “usando o corpo e os sentidos para viver ao invés de viverem dentro dos seus cérebros” (Yuwen, 2017)<sup>57</sup>.

Neste mesmo âmbito, pode ser mencionado o trabalho em animação expandida de Rose Bond, conhecida por projetar animações desenhadas à mão em janelas de edifícios, estabelecendo diálogos com as suas respetivas construções arquitetónicas. Além disso, devem ser destacadas as explorações formais e geométricas de Anthony McCall, bem como as composições multimédia alienígenas de Benedict Drew. Por fim, são relevantes neste sentido as preocupações investigativas acerca da espacialidade e da paisagem na produção de Pedro Serrazina e os trabalhos socialmente engajados de Tabaimo, a qual transpõe a espacialidade de suas animações para a localidade na qual o trabalho é exposto.

#### 1.4. Conclusão

A partir das perspetivas apresentadas, é possível concluir que a animação experimental valoriza uma forma de perceção ativa e capaz de abraçar diferentes formas de interpretação, expandindo os horizontes de interação espetatorial. Nesta prática, o corpo se mostra extensivamente presente, não somente quando representado ou apresentado enquanto matéria, mas também como parte indispensável no processo de realização e apreensão das produções artísticas destes trabalhos. Ainda que nem todo trabalho experimental seja somente corpóreo, e que muitos priorizem uma leitura intelectual contextualizada em diferentes embasamentos teóricos e interpretativos, a perspetiva adotada nesta pesquisa sugere que ambas as formas de interação podem coexistir de forma horizontal e não excludente, podendo elas serem estimuladas por meio de diversas ferramentas e estratégias capazes de aproximarem o espetador do trabalho com o qual interage.

---

<sup>57</sup> Entrevista realizada por Birgitta Hosea, com trechos publicados em *Experimental and expanded animation: New perspectives and practices* (2018). O trecho citado encontra-se na página 265, e foi traduzido pela autora do presente texto.

## 2. *Embodiment*

### 2.1. Contextualização e definição do termo

A partir da ascensão do pensamento Cartesiano, consolidado pela filosofia Iluminista e as lógicas modernistas que realizavam uma divisão entre corpo e mente, a percepção humana sofreu uma rutura dualista. A implementação social da lógica Cartesiana, ao considerar que o ser humano é constituído por uma mente e um corpo – que, apesar de se relacionarem intimamente, são tidos como elementos distintos – teve como consequência uma hierarquização da percepção, na medida que a primeira (a mente) é privilegiada e ambos se encontram subordinados à razão. O corpo, neste contexto, começou a ser lido como uma máquina ou um objeto no qual o sujeito se encontra, enquanto à mente foi delegada a função de perceber o mundo externo por meio da racionalização cognitiva. A dualidade entre mente e corpo e entre sujeito e exterioridade, foi responsável por constituir os alicerces da sociedade Ocidental, manifestando-se através de aspetos culturais, científicos e sociais (Howson, 2013: 3-4).

O movimento Iluminista, ao ter dado continuidade a tais lógicas, firmou a convicção prévia acerca da existência de uma hierarquia dos sentidos, valorizando a visão como o sentido mais próximo do intelecto e distante do corpo (seguido pela audição), sendo assim um possível instrumento de produção de conhecimento. Dentro desta lógica, o paladar, o olfato e o tato foram relegados ao “abandono sensorial”, tendo sido considerados responsáveis por um entorpecimento do saber (Marks, 2000: 118-119).

Durante os séculos XVII e XVIII, o movimento racionalista constituiu um movimento de descrença em relação ao corpo sensorial como fonte de conhecimento e meio de percepção objetiva da realidade. O legado deixado à sociedade contemporânea Ocidental, principalmente no eixo Europeu e Norte-Americano, se manifesta em diferentes níveis. No âmbito cultural, tudo aquilo que é corpóreo e não envolve um engajamento intelectual, passa, por esta lógica, a ser considerado como inferior. Ao mesmo tempo, no que toca ao conhecimento sobre o corpo e os métodos de investigação, os quais prezam por um aparente objetivismo descolado da natureza, é possível observar uma teoria pautada em uma visão maioritariamente “masculina”, utilizada instrumentalmente de forma a reforçar o machismo estrutural e subjugar tudo aquilo que foge dos padrões estabelecidos pela lógica científica (Stoller, 1997: xii-vxii).

A partir das perspetivas formadas por estas correntes filosóficas, quaisquer organizações culturais que invertem ou horizontalizam a relação entre corpo e mente, passaram a ser vistas como inferiores. A exotização que o pensamento eurocêntrico dominante alimenta em relação às culturas Orientais, faz com que estas sejam consideradas algo primitivas, implicando na convicção de que as relações que estas possuem com o corpo têm como consequência um afastamento do conhecimento intelectual. Esta forma de conhecimento é considerada como sendo diametralmente oposto à percepção sensorial, como se esta demandasse menos esforços do que o primeiro no processo de apreensão da realidade (Marks, 2000).

Pode-se afirmar, nesta medida, que a desconexão que o conhecimento académico possui em relação ao corpo tem como consequência diversos impactos na leitura antropológica que se realiza acerca do Outro, quando este se contextualiza em uma cultura divergente daquela dominante e/ou é um sujeito racializado. Assim, as perspetivas apresentadas por essa linha de raciocínio, mostram-se pautadas por uma ausência de sensibilidade ao papel da corporeidade na perceção humana, e pela reprodução da lógica colonial que insiste em concretizar um projeto de dominação cultural, que, em última instância, também limita as possibilidades do corpo (Stoller, 1997: xiv-xv).

Este afastamento da realidade corpórea em direção ao intelecto imaterial e “imparcial”, ao considerar os sentidos proximais<sup>58</sup> como inferiores aos outros, também consolidou um juízo de valor em relação às possibilidades de perceção. Os sentidos proximais são os mais centrais para a experiência da maioria dos seres vivos irracionais, bem como para a vivência da infância em seres da espécie *homo sapiens*. O facto desta forma de perceção ser desvalorizada enquanto ferramenta de apreensão da realidade e conhecimento, faz com que seja sustentada uma convicção de que crianças e animais são seres inferiores. Esta lógica também tem como consequência a animalização de indivíduos que se organizam por meio de construções culturais que divergem desta estrutura. Sendo assim, todos aqueles que cultivam uma relação mais direta com os sentidos proximais passam a ser considerados como seres primitivos e subdesenvolvidos em termos intelectuais por meio desta perspetiva (Marks, 2000: 144).

As correntes filosóficas dominantes, ao enfatizarem uma divisão entre “alto” e “baixo” corpo (ou intelecto e corpo), acabaram por refletir também na estruturação das normas do campo artístico. Neste sentido, construiu-se uma visão da arte como um produto intelectual de um “gênio individual”, alienada de interesses externos e, idealmente, distante da cultura popular (Shariatinia, 2016: 71). A aplicação deste pensamento no campo da cultura engendra a ideia de uma “alta arte”, a qual não deve ter como interesse um ímpeto de satisfazer ou entreter o público e gerar reações corpóreas – como o dançar, rir, chorar ou cantar, mas de concretizar e alimentar demandas intelectuais com preocupações estéticas e morais. As reações do público a estes trabalhos deveriam ser emocionalmente profundas e genuínas, providenciando reflexões intelectuais e perceptuais como forma de elevação do sujeito (Fisher, 2001: 476-477).

No campo cinematográfico, esta lógica tem como consequência o estabelecimento dos denominados “géneros do corpo”<sup>59</sup>, os quais são caracterizados por fomentarem reações corpóreas no espetador a partir da representação de corpos em situações extremas (como o suar, sangrar e chorar). Os trabalhos pertencentes a esta categoria são compreendidos como excessivos e dotados de um status cultural “baixo”. Ao lidarem com a corporeidade – espetatorial ou das figuras representadas – em diversos níveis, estes géneros revertem a lógica de uma relação desinteressada entre o espetador e o trabalho artístico a qual estética modernista preza (Elsaesser & Hagener, 2010: 121).

No campo da animação, a divisão entre alta e baixa arte, ao contrário do que geralmente ocorre no cinema de *live-action*, por vezes se confunde e dissolve. Por norma,

---

<sup>58</sup> Aqueles que dependem de uma aproximação ou interação física direta entre o sujeito e aquilo que é apreendido, sendo eles o toque, o olfato e o paladar.

<sup>59</sup> Como o melodrama, a pornografia e o terror.

trabalhos tradicionais, narrativos e destinados ao público *mainstream*, constituem-se através de uma estrutura mais objetiva e clara, tendo como fim direto o entretenimento do público. Ao contrário, trabalhos do campo experimental tendem a ser menos óbvios na forma pela qual se estruturam narrativa e visualmente, traduzindo maioritariamente interesses de grupos pequenos de artistas e podendo até serem realizados individualmente. Na lógica apresentada, os primeiros encontrar-se-iam em um status cultural baixo, enquanto os trabalhos experimentais possuem mais características normalmente atreladas à alta arte. Porém, a construção audiovisual de muitos trabalhos experimentais se dá por meio de diversas estratégias plásticas que convidam a participação ativa da percepção corpórea do espetador. Neste sentido, a lógica de divisão entre alto e baixo corpo se rompe, abrindo espaço para uma manifestação artística menos vertical.

Tendo sido reconhecido o impacto da vigência do racionalismo e do intelectualismo em diversos âmbitos do conhecimento, faz-se necessário evidenciar algumas outras consequências estruturais e cotidianas que esta organização do pensamento possui. Ainda que tenham sido formuladas em outro século, as lógicas apresentadas foram capazes de direcionar e alimentar dialeticamente o caminho da humanidade em todos os seus âmbitos, não fugindo a ela as organizações sociais, políticas e econômicas.

O atual contexto caracterizado pela dominância do modo de produção capitalista e industrialista, em cada âmbito de seu funcionamento, reproduz e expande as lógicas enraizadas no idealismo Iluminista. Tanto no que toca à necessidade de um corpo-máquina funcional que acompanhe o tempo das necessidades do capital, quanto na relação que se cria de cada indivíduo com o seu próprio corpo, reina a lógica da alienação, não somente com os produtos que o trabalho realizado pelo corpo gera, mas também dos próprios sentidos de percepção, atrofiados e subvalorizados pelas sociedades industriais e pós-industriais (Marx, 1844<sup>60</sup>). Desta forma, um esforço acadêmico e artístico de retorno à percepção sensorial que desvia do ocularcentrismo consolidado, revela ser um passo em direção a um posicionamento crítico dos alicerces que sustentam os modos de produção vigentes (Marks, 2000: 139-140).

O regime ótico que caracteriza a atual circunstância estrutural tem como consequência algo que pode ser denominado “hipertrofia da visão”, situação na qual “a multiplicação das imagens atrofia a imaginação e precariza, por excesso de estímulos, a percepção”, reforçando a hierarquia sensorial que coloca todos os outros sentidos submetidos à percepção ocular (de Carvalho, 2011: 6).

Neste contexto, a visualidade torna-se um instrumento de controle (por câmaras de vigilância, por exemplo) e manipulação (através de propagandas), sendo também um alicerce para padrões estéticos (Marks, 2000: 131). O corpo, nesta circunstância, torna-se sensorialmente suprimido. A visão, instrumental, é dominada pelos símbolos facilmente consumíveis e traduzíveis (Marks, 2000: 66). A audição, cada vez mais estimulada pelos barulhos das grandes metrópoles, torna-se menos atenta neste processo de imersão ruidosa. O olfato, mascarado constantemente por perfumes artificiais, é suprimido por meio da desodorização e silenciamento olfativo (Corbin, 1987), processo de anestesiamento reforçado pela corrente necessidade de utilização de máscaras

---

<sup>60</sup> Publicado em 1978.

respiratórias devido ao estado pandémico causado pela disseminação do coronavírus. O paladar, ainda que cada vez mais estimulado pela globalização alimentar e pelo crescente interesse gastronómico, por outro lado também é reduzido à lógica do nutricionismo<sup>61</sup> e às pressões estéticas, ou, assim como o olfato, passa por um processo de adaptação aos alimentos ultra processados e artificiais, cada vez mais presentes na alimentação humana.

Por último, e não por isso menos importante, resta o tato. A pele, invólucro do corpo, é o mais vital de todos os órgãos dos sentidos – não somente pelo seu tamanho, mas pela função fisiológica que cumpre. Sendo o primeiro órgão a surgir em um embrião, possui um papel fundamental na constituição do corpo humano, providenciando uma rica perceção do meio através da enorme densidade de recetores que possui, o que faz que o ser humano seja incapaz de ter controle sobre as receções vibrotáteis e eletrotáteis que chegam ao seu corpo (Anzieu, 1989: 30). Ainda que seja o primeiro lugar de encontro com o outro e com o ambiente externo, o senso de toque encontra-se cada vez menos alimentado na contemporaneidade, possuindo maioritariamente uma função objetiva em detrimento de uma imaginativa.

O ser humano, cada vez mais afastado da sua realidade corpórea em favor da imaterialidade e da intelectualidade, faz uma afirmação de diferenciação e distanciamento hierárquico em relação à sua natureza perceptual, compreendida como “animalesca”, e, conseqüentemente, inferior. Apesar desta ser a lógica dominante, há diversos autores e correntes filosóficas que abrem caminho para um reatar com os sentidos e uma restauração da união entre corpo e mente. Estas podem ser denominadas “*sensuous scholarships*”, ou seja, escolas de conhecimento académico que possuem como foco uma aproximação sensorial, as quais revelam uma tentativa de despertar novamente uma atenção ao corpo, não somente do estudioso em relação ao objeto de estudo, mas também à corporeidade de outras pessoas e objetos, demonstrando assim algumas formas pelas quais o inteligível e o sensível podem ser integrados e colocados em prática no âmbito académico (Stoller, 1997: xv-xvi). Os autores que fizeram – e fazem – esforços em direção a uma resignificação do corpo na produção de conhecimento, geralmente optam por uma aproximação sensível e subjetiva. Apesar disso, ainda há muitos estudiosos que acabam por reproduzir as lógicas dominantes e, conseqüentemente, por perceber a corporeidade como algo que pode ser analisado somente através de uma perspetiva científica e “objetiva”, articulando este conhecimento em uma linguagem desencarnada<sup>62</sup> (Stoller, 1997: xiv-xv).

Neste processo de resgate da sensorialidade, faz-se necessário salientar alguns autores e correntes do conhecimento que obtiveram algum êxito em sua articulação. Apesar destes serem muitos, e de variadas áreas do conhecimento, para os fins do presente estudo serão apresentados aqueles que corroboram para a ideia de que o trabalho artístico – mais especificamente no campo cinematográfico –, tanto em sua produção quanto em sua perceção, é permeado por diversos níveis de corporeidade. As teorias do

---

<sup>61</sup> O nutricionismo ou reducionismo nutricional é uma ideologia reducionista acerca de alimentos, que são vistos somente como intermédios para a ingestão de nutrientes e vitaminas (Scrinis, 2013:16).

<sup>62</sup> Termo utilizado como tradução da palavra “*disembodiment*”, que, no Inglês, significa o afastamento da realidade carnal e material do corpo.

*embodiment*<sup>63</sup>, ao contrário de se referirem ao corpo como um objeto passivo no qual a realidade social inscreve seus significados, consideram a corporeidade como uma condição básica para a existência da cultura e da percepção (Csordas, 1994: 7).

O *embodiment*, mais do que um conceito, é um estado, uma condição material do ser humano que, obrigatoriamente, considera o corpo e a consciência, a objetividade e a subjetividade enquanto âmbitos integrados que agem em conjunto (Sobchack, 2004: 4). Este termo, ainda que seja usado em diversos contextos, geralmente busca chamar atenção à experiência vivida como um ponto de partida para uma reflexão sobre uma análise social, antropológica, psicológica ou perceptual do ser humano (Howson, 2013: 214). Por fim, o *embodiment* é uma circunstância humana de ser um corpo e perceber através dos aparatos que este oferece. Este corpo, permeado pelo acúmulo de todas as experiências vividas (“*lived body*”), se configura como um “sujeito objetivo e um objeto subjetivo”<sup>64</sup>, uma materialização das capacidades sensoriais e sensíveis que possibilitam a percepção e a interpretação (“*making sense*”) do mundo, de si próprio, e dos outros (Sobchack, 2004: 2).

As teorias que refletem sobre e a partir do *embodiment*, geralmente se constroem a partir de uma releitura de teorias fenomenológicas. A fenomenologia, primordialmente, constituiu-se enquanto um estudo filosófico da experiência e da consciência, estando conectada com os estudos de Edmund Husserl. Para o autor, a fenomenologia transcendental era o estudo da definição das essências da percepção e da consciência (Merleau-Ponty, 1956: 59), tendo como objetivo uma busca pela “essência” das “coisas em si” (Sobchack, 1992: xiv), e como base a existência corpórea da consciência subjetiva, a qual permite que seja estabelecida uma relação entre sujeito e o mundo ao seu redor.

Desta forma, a pesquisa fenomenológica tem como ponto de partida a consciência de que a experiência é codificada através do espaço, do tempo e do sujeito carnal que a apreende. Ainda que a corrente existencialista da fenomenologia possua considerações significativas acerca da percepção, sua intenção primária Husserliana de uma busca por uma essência reducionista foi criticada por outros autores, como Maurice Merleau-Ponty, o qual foi responsável por desenvolver a corrente existencialista deste método filosófico. Considerando a impossibilidade de fixar uma essência da experiência, que, permeada pela vivência histórica, cultural e pessoal de cada indivíduo, é inevitavelmente mutável, a fenomenologia existencialista afirma que o significado emerge como a síntese da experiência subjetiva e objetiva (Sobchack, 2004: xv-xvi).

A corrente de Merleau-Ponty, a partir deste raciocínio, dá ênfase à experiência corpórea e sua relação íntima com o mundo, sendo o corpo o mediador entre o mundo interior da consciência e a realidade exterior dos objetos. Esta relação recíproca e dual entre o mundo e a existência material de cada indivíduo tem como consequência uma diluição das fronteiras entre sujeito e objeto, uma vez que o corpo é interpretado ao mesmo tempo como “um sujeito engajado em projetos conscientes da mente e um objeto

---

<sup>63</sup> O termo, neste sentido, será utilizado em inglês devido ao facto de não haver uma palavra equivalente na língua portuguesa. Apesar disso, em outros contextos, a palavra poderá ser substituída por outras, como “corporalizado”, “encarnado” ou “incorporado”.

<sup>64</sup> Tradução livre realizada pela autora.

no mundo material”<sup>65</sup>. Nesta lógica, o corpo é o meio pelo qual o ser humano existe e constrói sentido da sua realidade, é o seu instrumento de percepção (Barker, 2009:17).

Pode-se afirmar, nesta medida, que a fenomenologia existencialista propõe um intermédio entre a imaterialidade psicologista – que dá excessivo valor à vivência subjetiva –, e a limitação materialista – que considera como primária a existência exterior ao sujeito. A corrente fenomenológica, assim, considera que a descrição de cada acontecimento deve ser dar através do reconhecimento de aspetos tanto objetivos quanto subjetivos que os permeiam, por meio de atos de reflexão pelos quais a consciência toma reconhecimento de si mesma. A apropriação da teoria de Merleau-Ponty por estudiosas do cinema, ocorre, assim, como uma forma de valorizar a experiência corpórea do espectador, do filme e dos sujeitos retratados pelo mesmo, no processo de apreensão de trabalhos da imagem em movimento (Sobchack, 1992: 16).

Assim como toda manifestação artística, o cinema é uma prática que, por norma, permite que a vivência de cada sujeito preencha as lacunas – algumas vezes maiores, outras vezes menores – que o trabalho oferece. Este processo interpretativo, não sendo diferente de outras formas de percepção da experiência, pressupõe um papel ativo da subjetividade que habita o corpo vivo do espectador (Elsaesser & Hagener, 2010: 119). Este papel pode ser estimulado de forma explícita pelas qualidades audiovisuais (ou, por vezes, espaciais, no caso de trabalhos expandidos) de cada trabalho, ou não ser considerado de todo. Porém, a percepção sempre se constitui de uma maneira multissensorial, envolvendo todos os sentidos no ato de apreensão audiovisual (Marks, 2000).

We take in many kinds of "extradiegetic" sensory information, information from outside the film's world, when we "watch" a film. Compare the experience of a few people watching a video on a sixfoot home video screen; a lot of people gathered around a small TV to watch a bootleg import tape; the talking, picnicking audiences at Chinese theaters; the Friday night action movie packed with libidinous young couples; viewers huddling for warmth in nonprofit art spaces to squint at 16mm film. These examples should begin to suggest the wide range of ways spectatorship is "embodied." Especially at a public movie theater, sensory information of all sorts abounds. We are aware of the movement and warmth of the other people in the theater, as well as their whispered or shouted comments on the activity on screen or elsewhere. Smells of popcorn and all sorts of other food, perfume, cigarette smoke (in the old days), body odor, cleaning products, or mildew from musty theater seats: any of these may address the sense of smell so insistently that it is hard to pay attention to the audiovisual image on screen (Marks, 2000: 211).

Nesta citação, é possível observar uma forma de descrição fenomenológica<sup>66</sup>, a qual evidencia a forma como o processo de visualização de um filme, independente das estratégias que este utiliza em sua composição audiovisual, é sempre multissensorial e corpórea. Esta forma de análise emerge no campo cinematográfico, por vezes, como uma forma de exprimir as particularidades que a vivência de cada indivíduo pode oferecer neste engajamento com o mundo e com os outros (Sobchack, 1992). Neste contexto, considera-se que o significado atribuído por cada espectador para cada produção artística

---

<sup>65</sup> Tradução livre realizada pela autora.

<sup>66</sup> Para uma compreensão mais aprofundada sobre a descrição fenomenológica, consultar Sobchack (2015: 48-50).

é constituído concomitantemente como uma matéria carnal e um significado consciente que emergem simultaneamente através do sistema corpóreo e intelectual que constitui a vivência humana, de forma não hierárquica e reversível, por vezes indiferenciável (Sobachack, 2015: 59-60).

As perspetivas apresentadas pelas teorias fenomenológicas oferecem uma renovação à concepção tradicionalmente adotada no contexto da perceção artística, na qual geralmente são estimuladas interpretações teóricas e raciocínios lógicos que busquem desvendar ou justificar as escolhas plásticas e narrativas de cada trabalho. No momento em que se passa a considerar a experiência cinematográfica como um encontro entre o corpo sensorial do espetador e do filme, leva-se em conta que o contexto cultural e pessoal de cada um destes são fatores de condução da experiência (Marks, 2000). Esta interpretação abre caminho para uma aproximação menos elitista, intelectualista e distanciada para com trabalhos artísticos, que passam a acolher as diversas vivências e experiências trazidas ao seu encontro pelo contacto – material e imaterial – com os espetadores.

Film-phenomenology is written from the perspective of the now. What do you see when you sit in front of a film—in the cinema, on your laptop or tablet or mobile device, in a park with an open-air inflatable screen, on television, or in a dilapidated warehouse with performers enacting parts of the film in front of you? What do you experience? Do you remember that you have a body that is connected to and through your eyes? Or do you become so engrossed in the film that you wince if flesh is pierced or a fireball erupts from a car, as if you were inside the world of the film yourself? Do you shiver from the over-active air-conditioning in the cinema or classroom, or are there goosebumps on your skin from a particularly shocking film sequence? Do you feel invited by the film to consider something other than what you see—what you hear for instance, what you are enticed to reach out to touch, or even to smell? These questions are phenomenological: they are about interrogating, describing, and accounting for the conditions that give rise to, or emerge from, the experience of viewing film (Chamarette, 2017: 311).

Através da perspetiva apresentada por Chamarette, é possível afirmar que a fenomenologia existencial, ao preocupar-se com o momento presente, com o que o sujeito vê e como ele percebe o seu entorno, fomenta um interesse sobre a forma pela qual a sua perceção influencia o mundo que, ao mesmo tempo, constitui e é constituído por cada indivíduo. Desta forma, uma reflexão ou pesquisa de cunho fenomenológico no campo cinematográfico e artístico, ao invés de se questionar sobre o que aquilo significa em termos contextuais na história da arte ou conceptuais, pode partir de uma pergunta como “como o meu corpo é afetado pelo que eu vejo/ouço?”. Como consequência, esta aproximação permite uma compreensão da realidade que tem o corpo de cada espetador como medida e aparato perceptual.

Ainda que haja uma enorme potência para que esta perspetiva seja aplicada ao contexto de trabalhos em *live-action*, no presente estudo o foco será atribuído a trabalhos no campo da animação experimental. Este condicionamento justifica-se pelo facto desta forma de produção estar presente no cerne das questões teóricas e práticas desta pesquisa, bem como pela potencialidade tátil que oferece tanto em seu processo de produção, quanto de perceção. Mesmo que outros sentidos para além do tato possam ser amplamente

estimulados nestes trabalhos, o senso de toque será privilegiado em relação aos outros, pelo mesmo motivo mencionado anteriormente.

No desenvolvimento prático da presente pesquisa, estas perspectivas corroboram para a consciência das consequências que as correntes filosóficas e sociais dominantes possuem na prática artística, tanto na visão que se constrói sobre o artista e o seu trabalho, quanto na forma de engajamento espetatorial intelectual com cada produção cultural, o qual acaba por ser condicionado de forma compulsória e desencarnada. Desta forma, as reflexões apresentadas demonstram possíveis desvios para estes caminhos pré-definidos, sugerindo algumas maneiras pelas quais o conhecimento corpóreo pode ser utilizado como meio de interação espetatorial. Nos segmentos a seguir, serão exploradas de forma mais profunda algumas possibilidades perceptuais corpóreas, as quais serão resgatadas no exercício prático final através das qualidades espaciais, materiais e conceptuais incorporadas como partes constituintes do trabalho.

## 2.2. Origem da relação entre corpo e cinema

Para que sejam compreendidas as mais profundas e complexas relações entre corpo e cinema, um bom ponto de partida pode ser analisar a origem deste vínculo. Jennifer Barker, no livro “The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience” expõe alguns pontos acerca desta relação, dentre eles, o facto do cinema ter surgido em um contexto de parques de diversão, fliperamas e *arcades*. Estes ambientes, constituídos por estímulos físicos, faziam com que exibições de imagem em movimento existissem nos mesmos espaços que pavilhões de dança e praças de alimentação. Nestes parques, mutoscópios eram justapostos a jogos que, muitas vezes, criavam relações com o corpo humano através de testes de habilidades físicas e motoras (Barker, 2009: 132).

Mutoscópios são dispositivos cinematográficos que foram inventados no século XIX, fazendo parte da categoria de brinquedos óticos. Estes criam a sensação de movimento através da apresentação de cartões com figuras com pequenas diferenças entre si em sequência, os quais podiam apenas serem vistos por uma pessoa por vez, através do manuseio de uma manivela por parte do observador. Estas “atrações físicas” (sendo elas tanto os trabalhos de imagem em movimento, quanto os jogos), sugeriam um contexto de relação direta com o espetador e a movimentação corpórea do mesmo. Esta forma de interação, segundo Barker, pode justificar o fascínio do cinema não somente com o corpo humano, mas com o seu movimento (Barker, 2009:132).

A autora argumenta, desta forma, que a relação criada entre os primeiros aparatos cinematográficos em contextos espetaculares (também existentes nos Cinemas de Atrações<sup>67</sup>) e o corpo, não somente era uma de entretenimento, mas de interdependência. As máquinas de cinema primitivo tinham como condição para o seu funcionamento a interação do espetador, bem como a forma como ela ocorria, na medida que a intensidade e a duração dos movimentos corpóreos determinavam a velocidade de toda a interação

---

<sup>67</sup> Um cinema que pauta sua qualidade na habilidade de exibir algo, ao contrário de criar narrativas e um mundo fictício congruente. Neste género, ocorre com alguma frequência um rompimento do ilusionismo cinematográfico, como, por exemplo, com a quebra da quarta parede, responsável por estabelecer uma relação direta com o espetador. Desta forma, o cinema de atrações solicita a atenção do espetador e uma curiosidade visual através da apresentação de um espetáculo audiovisual (Gunning, 2006: 384).

(Barker, 2009: 132-133). Esta relação, segundo a autora, demonstra “a notável extensão em que o corpo humano é apresentado como um componente íntimo e integral do cinema”<sup>68</sup> (Barker, 2009: 134) fomentando uma perspectiva espetatorial ativa ao invés de passiva.

A relação de mutualidade entre os objetos óticos e o espetador não reside somente na necessidade de interação física para a ativação do movimento, mas também no facto que a persistência da visão<sup>69</sup> somente se materializa no ato de percepção visual humana. Neste sentido, uma perspectiva fenomenológica compreenderia que um trabalho cinematográfico somente existe quando as imagens sequenciais são apreendidas e processadas por um corpo que as compreende como movimento. Essa interrelação constitui a base para a codependência e difusão das barreiras entre sujeito e objeto, espetador e filme, internalidade e externalidade (Barker, 2009: 34).

### 2.3. Definição de conceitos relacionados

Para que seja possível realizar uma análise pautada em correntes do *embodiment* sobre trabalhos de animação, faz-se importante reconhecer alguns dos termos e raciocínios desenvolvidos nos estudos deste viés. Devido ao facto da teorização do *embodiment* no campo cinematográfico ser algo relativamente recente, o presente estudo se apoiará maioritariamente no trabalho desenvolvido por três autoras: Laura Marks, Jennifer Barker e Vivian Sobchack. Estas estudiosas oferecem perspectivas convergentes, porém com algumas particularidades, para o desenvolvimento de uma teoria cinematográfica ancorada no corpo. Desta forma, os seguintes segmentos buscarão definir e relacionar alguns dos principais conceitos trabalhados nesta bibliografia, a fim de amparar as futuras discussões.

#### 2.3.1. Percepção e Espetatorialidade corporalizados, mimese e memória

A espetatorialidade corporalizada<sup>70</sup> pode ser compreendida como uma forma de percepção espetatorial que se dá por meio da realidade corpórea. Nela, a relação que se estabelece entre o sujeito e o objeto percebido não é uma de domínio e poder, mas se dá de forma bidirecional. Neste sentido, as teorias cinematográficas da percepção corporalizada, reconhecem que a relação entre espetador e filme não se dá somente pela comunicação advinda da decifração de signos, mas por uma experiência que acontece no corpo, por meio de uma relação mimética (Marks, 2000: 145-153).

Advindo do termo grego *mimeisthai*, que significa “imitar”, o processo mimético é uma forma de representação na qual o sujeito evoca algo agindo como tal, reproduzindo materialmente, através do corpo, a presença deste. Este processo de percepção corpórea, ao inevitavelmente se dar através de um processo sensorial, requer uma relação íntima do sujeito com objeto percebido, horizontalizando a relação tradicionalmente hierárquica entre sujeito e objeto. Neste processo ocorre uma contaminação do sujeito com as

---

<sup>68</sup> Tradução livre realizada pela autora. A citação direta na página 134.

<sup>69</sup> Fenómeno já explicado anteriormente nas páginas 41 e 42, ao ser mencionado o *flicker fusion*.

<sup>70</sup> Tradução livre para o termo *Embodied Spectatorship*.

características do objeto, e um envolvimento do objeto com as qualidades percetuais do sujeito (Marks, 2000: 138).

Mimesis stresses the reflexive, rather than reflection; it brings the subject into intimate contact with the object, or other, in a tactile, performative, and sensuous form of perception, the result of which is an experience that transcends the traditional subject-object dichotomy. Through mimesis the subject is not stabilized or rigidified by means of its identifications. Indeed, mimesis *redefines* identification as process, a contagious movement that renders indeterminate, fluid, or porous the boundaries between inside and outside (Bean, 2001: 46).

Desta forma, a atividade mimética se dá através da percepção do objeto pelo sujeito, que, por sua vez, representa ou expressa o objeto de volta a si mesmo, sugerindo uma relação empática que muitas vezes se concretiza na visualização de trabalhos de imagem em movimento, principalmente aqueles que não possuem uma narrativa tradicional bem definida ou que não possuam atores (Barker, 2009: 75).

A partir destes termos, é possível realizar uma reflexão sobre o processo de percepção de trabalhos cinematográficos. Ao assistir um filme, um espectador é posto em um contacto íntimo com as imagens, não necessariamente se identificando em um sentido psicológico e pessoal com elas, mas vivenciando-as através de um processo de contágio. Neste processo mimético, o espectador cria uma relação participativa, corpórea e táctil com o filme, dissolvendo as barreiras entre sujeito e objeto na medida que ambos se constituem e se transformam (Shaviro, 1993: 255-257). Desta maneira, o arrepio, o tremor, a palpitação, o bocejar e a contração muscular, dentre muitas outras ações, traduzem algumas das transposições miméticas que constituem a espetatorialidade corporalizada.

Dentro deste contexto percetual, a memória possui um papel significativo. O processo de apreensão das imagens, ao refletir no corpo do espectador sensações evocadas pelo meio audiovisual, mas que transcendem a visão e a audição, o faz através da memória. Esta não é somente uma configuração mental, mas corpórea e sensorial, moldada tanto por experiências individuais, quanto coletivas. Neste sentido, concretiza-se o que pode ser denominado como “*attentive recognition*”<sup>71</sup>, uma forma de percepção na qual um objeto permite que o sujeito realize um processo de aprofundamento e projeção através do resgate de memórias que o mesmo suscita. Esta atenção, que faz com que a percepção seja mais intensa e detalhada (Bergson, 2005: 116-117), é compreendida por Laura Marks como uma das formas de engajamento espetatorial corpóreo.

Para que estes conceitos se tornem mais claros e palpáveis, pode-se retornar a alguns dos trabalhos de animação mencionados no primeiro segmento do Estado da Arte. Os objetos utilizados pelo realizador de animação Jan Švankmajer em *Dimensions of Dialogue*, ao convidarem o reconhecimento de sensações e materialidades cotidianas por parte do espectador, e suscitam pelo meio audiovisual cheiros, texturas e sabores. Estas qualidades sensoriais não são transmitidas diretamente para o espectador, mas revividas por meio das memórias que este carrega em relação às matérias apresentadas. Por vezes, a memória ganha dimensões tão grandes a ponto de suscitar reações miméticas, como a sensação de poder sentir os cheiros dos alimentos, a frieza dos metais, a fluidez do barro

---

<sup>71</sup> Do inglês, reconhecimento atento.

ou a aspereza dos objetos destruídos. Este processo de resgate do conhecimento através do corpo, oferece à espetatorialidade uma experiência rica e profunda, a qual valoriza a experiência de cada indivíduo que vivencia um trabalho audiovisual.

A espetatorialidade corporalizada, na investigação prática deste trabalho, é tida como a forma primária de engajamento para com o público. Neste sentido, o termo espectador-participante será utilizado como forma de traduzir uma forma de interação que é sempre ativa, na medida em que cada espectador, no processo de interpretação e engajamento – tanto físico, quanto psicológico –, tem um papel condicional na percepção do trabalho. Para além disto, este termo evidencia o processo participativo que cada interveniente possuiu no processo de realização do projeto prático, seja através do processo de conversa, seja através da utilização do corpo de cada um como suporte. Desta maneira, o termo em questão será incorporado como uma forma de contrariar a passividade espetatorial que persiste nas correntes de pensamento vigentes, e de incluir os participantes como fatores imprescindíveis para a realização e percepção do trabalho artístico que se constrói neste projeto.

### 2.3.2. Visualidade háptica e ótica e o erotismo

Imagine an eye unruly by man-made laws of perspective, an eye unprejudiced by compositional logic, an eye which does not respond to the name of everything but which must know each object encountered in life through an adventure of perception. [...]. Imagine a world alive with incomprehensible objects and shimmering with an endless variety of movement and innumerable gradations of color. (Brakhage, 1978: 120)

If I find a film dull, I find it infinitely more entertaining to watch the scratches (McLaren, s.d.)<sup>72</sup>.

A associação do termo “háptico” no contexto cinematográfico foi primariamente trabalhada por autores como Noël Burch (1986) e Antionia Lant (1995). Ambos os autores se utilizaram deste termo para se referir à construção espacial plana e destituída de profundidade que as imagens de trabalhos de cinema primitivo ou experimentais podem possuir enquanto escolha estilística. Apesar das discussões levantadas por estes autores irem de acordo com a presente pesquisa, o termo em questão encontrou definições bastante apropriadas no trabalho de Laura Marks. Tanto em “The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses” (2000), quanto em “Touch: sensuous theory and multisensory media” (2002), a autora define alguns dos parâmetros que acabaram por ser extensivamente apropriados por estudiosos do *embodiment* no cinema.

Apesar de ser normalmente utilizada como um sinônimo de “táctil”<sup>73</sup>, a palavra *háptico* se refere a uma relação com o tato em todas as suas formas, para além do toque

---

<sup>72</sup> Citado em Barker, 2009: 23.

<sup>73</sup> Um dos aspetos da percepção cutânea, mais especificamente referindo-se às sensações de pressão (Paterson, 2007:ix).

cutâneo<sup>74</sup>, incluindo a propriocepção<sup>75</sup>, a percepção vestibular<sup>76</sup> e a cinestesia<sup>77</sup>. Estas formas de apreensão foram renegadas historicamente por diversas áreas do conhecimento em detrimento de uma primazia visão, porém, são indispensáveis para a existência corpórea humana. Para além da função fisiológica que a pele cumpre, ela pode possuir metaforicamente uma conotação afetiva e imaterial, que permite uma forma de comunicação empática e aproximação com o outro e com o mundo (Paterson, 2007: 1). Ao contrário dos outros sentidos, o tato não pode ser privado naturalmente – como quando se fecham os olhos ou se tapam os ouvidos –, podendo fornecer, por norma, uma riqueza de informações ao corpo humano durante todo o tempo (Paterson, 2007: 2-3).

Para que seja possível compreender com maior profundidade a relação entre a percepção háptica e a visão, faz-se necessária uma contextualização de dois conceitos desenvolvidos pelo historiador da arte Alois Riegl, o qual compreende que uma composição artística pode possuir duas vertentes: uma háptica e outra ótica. A primeira caracteriza-se como um plano pictórico que valoriza a materialidade do suporte no qual se encontra, incorporando e valorizando as qualidades tácteis da superfície e caracterizando-se pela falta de profundidade. Em oposição, a composição ótica é definida como uma representação ilusionista de um espaço figurativo, aplicando noções de profundidade, perspetiva, luz e sombra que provocam uma distinção entre figura e fundo (Riegl, 1985).

As diferenças entre as composições hápticas e óticas não se limitam às características das produções artísticas, mas também na forma como são observadas. No primeiro caso, o olhar se dá de forma íntima, próxima do objeto, semelhante a um acariciar que reconhece as propriedades materiais que o compõem. Contrariamente, a composição ótica convida uma percepção distanciada e capaz de discernir os elementos figurativos presentes. Esta, ao negar o plano em detrimento de uma profundidade artificial, permite que o espetador se projete imaginativamente no espaço criado (Riegl, 1985), fomentando uma relação mais psicológica do que sensorial com as imagens.

Dado este contexto, torna-se possível compreender de maneira mais íntegra os dois tipos de visualidade desenvolvidos e estudados no contexto da imagem em movimento por Laura Marks. A autora caracteriza a visualidade háptica como sendo uma percepção da superfície de cada objeto através de uma movimentação pelas texturas que o compõem. Através desta forma de visualidade – que é considerada por Marks como sendo um dos tipos de espetatorialidade corporalizada –, os olhos se configuram como órgãos de toque, o que faz com que os detalhes da materialidade da imagem sejam privilegiados em detrimento de uma representação objetiva. Ao contrário, a visualidade ótica é qualificada por um mergulho na tridimensionalidade da imagem, o qual tem como finalidade distinguir as formas simbólicas e os espaços representados, fazendo com que seja necessária uma separação entre sujeito e objeto, entre espetador e filme (Marks, 2000:

---

<sup>74</sup> A percepção cutânea se refere à pele como um órgão de sentido, possuindo sensibilidade para a apreensão de pressão, texturas, dor e temperaturas (*Ibid*).

<sup>75</sup> Termo utilizado para se referir a capacidade de percepção e reconhecimento da localização do corpo e de seus membros no espaço (*Ibid*).

<sup>76</sup> Referente à percepção de equilíbrio, movimento, rotação e posicionamento da cabeça, a partir do ouvido interno (*Ibid*).

<sup>77</sup> Sentido que permite a percepção do peso, movimentação e posicionamento a partir dos músculos, articulações e tendões (*Ibid*).

162-163). Neste sentido, trabalhos que estimulam a visualidade háptica questionam a relação entre conhecimento e visão, na medida em que dificultam a apreensão fácil e direta de informações através da percepção ocular. Desta forma, estimula-se um olhar ativo e crítico, que questiona aquilo que vê ao invés de absorver a imagem de forma passiva (Marks, 2000: 133).

A “tactilidade cinematográfica”, portanto, pode ser definida como uma forma de expressão e percepção que, ainda que possa ser uma predisposição de cada sujeito em relação ao mundo ao seu redor, também pode ser fomentada pelas qualidades hápticas dos trabalhos de imagem em movimento. Este “tactilismo” se materializa através de uma relação permeável entre o corpo do espectador e o corpo do filme, e requer um engajamento íntegro por ambas as partes. A este toque, é atribuído um caráter que transcende a relação dérmica superficial, se dando de uma forma profunda, íntima e mútua (Barker, 2009: 2).

Desta forma, um cinema háptico, em seu cerne, pode ser compreendido como uma forma de sedução do observador, não através de um estímulo intelectual, mas por meio de um impacto sensorial em seu corpo como um todo (Stehlíková, 2012: 79). Esta prática cinematográfica pode ser observada em todos os trabalhos de animação citados no primeiro segmento, os quais apresentam, em sua maioria, um espaço háptico e sem profundidade e texturas que convidam um olhar que desliza sobre as qualidades da superfície da imagem. Mesmo quando há alguma perspectiva ótica aplicada na construção imagética destes trabalhos, como ocorre em algumas construções espaciais em *Jessica*, *Jill* e *Body Memory*, as características plásticas chamam atenção para a sua existência.

Neste sentido, as imagens hápticas que compõem esta aproximação cinematográfica, ao suscitarem o conhecimento mimético de cada corpo nas associações sinestésicas<sup>78</sup>, instigam uma confusão entre espectador e filme. Ainda que esta forma de visualidade seja uma aproximação muito frutífera para a arte, ela não existe de forma isolada na experiência de cada indivíduo. No processo de percepção ocorre sempre uma alternância – quando não uma coexistência – entre as perspectivas óticas e hápticas, sendo ambas necessárias para funções cotidianas em diferentes níveis. Esta oscilação entre proximidade e distância, doador e receptor, controle e descontrole, superfície e profundidade, tem como consequência a destruição e reconstituição da barreira entre o eu e o outro, constituindo uma relação erótica entre espectador e filme (Marks, 2002: xvi).

O eroticismo pode ser definido como uma disposição psicológica, que independe da atividade sexual física com o fim reprodutivo e/ou da busca pelo prazer. Esta condição requer um estado de vulnerabilidade, continuidade e comunicação – material ou imaterial – entre os corpos envolvidos (Bataille, 1962: 11). No contexto cinematográfico, esta relação erótica se concretiza na forma pela qual o observador se relaciona com cada trabalho, completando os espaços deixados pela imagem incerta e interagindo de forma íntima com estas (Marks, 2002: 13). Neste sentido constrói-se uma relação de perda e confusão do ego quando na presença do outro, que, por sua vez, renuncia a uma posição

---

<sup>78</sup> Sinestesia é a tradução de qualidades de um sentido para outro (Marks, 2002: ix), sendo ela a forma mais imediata e direta de experiência (Cytowic, 1993: 176), presente em toda experiência humana. Neste caso, a tradução sensorial ocorre entre a visão e o tato.

de domínio ou submissão, lugares substituídos pela mútua presença dos corpos que coexistem de forma intersubjetiva (Barker, 2009: 34-35).

[...] just as the optical needs the haptic, the haptic must return to the optical. To maintain optical distance is to die the death of abstraction. But to lose all distance from the world is to die a material death, to become indistinguishable from the rest of the world. Life is served by the ability to come close, pull away, come close again. What is erotic is being able to become an object with and for the world, and to return to being a subject in the world; to be able to trust someone or something to take you through this process; and to be trusted to do the same for others (Marks, 2002: xvi).

Pode-se concluir, a partir desta descrição, que a experiência erótica de percepção de um trabalho cinematográfico independe daquilo que é apresentado em termos de imagem (Barker, 2009: 23). Em alguns casos, como os trabalhos já mencionados anteriormente *The Hat* e *ADORABLE*, os corpos representados interagem de forma sexual. Apesar disto, o aspeto erótico existe para além da figuração explícita, residindo no intercalar entre a visão háptica e ótica, na medida em que o espetador alterna a sua atenção entre as texturas e as materialidades que compõem tais trabalhos audiovisuais, e as representações figurativas que os desenhos apresentam. Esta combinação pode ser bastante frutífera, na medida em que, nestes casos, corrobora para uma sensibilidade íntima do observador com os temas tratados – no primeiro, a violência sexual contra a mulher, e, no segundo, a reivindicação da vivência da sexualidade *queer*.

Ainda que haja uma grande potência para uma aproximação sensível, empática e horizontal nesta forma de representação, os tipos de toque que emergem desta relação são muitos, e podem, potencialmente, serem abusivos e dominadores. O ímpeto de tocar o outro, ainda que possa ser idealmente uma forma de intersubjetividade, quando concretizado de forma inadequada, pode gerar uma colisão violenta, reproduzindo preconceitos étnicos, raciais, de sexualidade e gênero. Nestes casos, retomam-se as características punitivas e controladoras do regime ótico, mesmo que as imagens façam esforços materiais no sentido contrário (Elsaesser & Hagener, 2010: 115).

Este caráter exotizador também se encontra presente no ímpeto de apropriação do aspeto corpóreo de outras culturas menos óticas e mais corpóreas, as quais cultivam uma relação mais íntima com os sentidos proximais. Dentro desta perspetiva, há um enorme risco de primitivização de culturas que se encontram fora do eixo Europeu e Norte-Americano, sendo muito mais frutífera uma busca pelas habilidades sensoriais presentes em cada contexto, que, por mais que tenham sido reprimidas por valores estruturais, nunca deixam de estar presentes (Marks, 2000). Estes aspetos devem ser levados em consideração e avaliados através de uma sensibilidade crítica e reivindicativa contra os valores que podem ascender da visualidade ótica, colonial e ocidental.

### 2.3.3. Corpo, pele, musculatura e víscera

Em “The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience” (2009), a pesquisadora Jennifer Barker desenvolve uma teoria do *embodiment* cinematográfico por meio da perspetiva do toque. Este toque não se configura como uma percepção somente táctil, mas que é experienciada no corpo todo, tanto em sua superfície quanto em maior

profundidade. Para além disso, o toque é apresentado como um estado bilateral, compartilhado entre o espectador e o filme, que torna a experiência cinematográfica íntima. Neste ponto de vista, a corporeidade da imagem em movimento é analisada por Barker em uma estrutura de aprofundamento, percorrendo a percepção cutânea, muscular e visceral.

Contextualizando-se em uma teoria que se apoia na fenomenologia existencialista, a autora em questão corrobora para as teorias do *embodiment* apresentadas anteriormente, na medida em que reforça a crença de que a relação que se cria entre espectador e trabalho artístico e entre corpo e mente é fluida, interconectada e corpórea (Barker, 2009). Dentro deste contexto fenomenológico, deve-se apontar que os termos que são desenvolvidos – como toque, pele, musculatura e víscera – nem sempre possuem somente uma conotação literal e materialista, referindo-se ao contacto corpóreo físico direto. Porém, ainda que não sejam termos concretos, tampouco são metafóricos: o contacto físico não é uma condição indispensável para o corpo humano poder suscitar a sensação de proximidade cutânea, podendo se dar também de forma “imaterial”<sup>79</sup> (Sobchack, 2015: 52).

Um dos termos que é utilizado neste sentido é o *corpo*. Barker compreende que este não existe somente enquanto a estrutura física do espectador, mas também na imagem e nos personagens apresentados, no filme em si, e no comportamento da câmara. O “corpo do filme” não se iguala ao corpo do espectador, do realizador ou do ator, mas se configura como um “*lived-body*” (2009: 7-8). Este ponto de vista tem como embasamento teorias desenvolvidas por Merleau-Ponty e posteriormente aplicadas à cinematografia por Vivian Sobchack. O primeiro autor, seguindo a linha de raciocínio fenomenológica previamente apresentada, afirma que o seu corpo “é o tecido no qual todos os objetos são costurados, e é, ao menos em relação ao mundo percebido, o instrumento geral da [...] ‘compreensão’”<sup>80</sup> (Merleau-Ponty, 2005: 210).

Adotando esta perspectiva, Vivian Sobchack desenvolve o conceito de “*lived-body*” de Merleau-Ponty. Este, quando se refere ao corpo do filme, não o posiciona como um corpo humano no sentido literal, mas indica e reconhece capacidades percetuais e expressivas que possui. Neste sentido, o filme apreende o mundo e as experiências que o circundam, encontrando-se imerso nestes. Em um sentido mais amplo, o “*lived-body*” pode ser definido como sendo:

[...] both a subject in the world and an object for the world and others. The lived-body's individual perception of the world is always also available for the world and others as the lived-body's objective expression, that is, the material and active realization of intentionality (Sobchack, 1992: 40-41). [...] lived-body experience [...] is [...] the activity of embodied consciousness realizing itself in the world and with others as both visual and visible, as both sense-making and sensible (Sobchack, 1992: 7).

O que este conceito acaba por explicitar, de uma forma mais clara, é o facto de que um trabalho artístico, assim como o corpo humano, é capaz tanto de expressar percepções e apreender expressões de outros indivíduos e do mundo externo. Assim como

---

<sup>79</sup> O termo imaterial foi colocado entre aspas pois, de alguma forma, o corpo também é capaz de materializar sensações apreendidas por outros sentidos que não os proximais e transpô-los a ponto de serem sentidos fisicamente, como já foi indicado na forma de percepção mimética.

<sup>80</sup> Tradução livre realizada pela autora.

qualquer *lived-body* humano, o corpo do filme absorve e se constitui por meio das vivências que possui. Esta relação dialética que se dá entre o filme e o espectador se constitui por meio de um toque bilateral, no qual ambas as partes se moldam e constituem (Sobchack, 2004).

Este “contacto material entre o observador e o observado”<sup>81</sup>, na teoria fenomenológica, é denominado como “*flesh*”, termo apropriado pela teoria cinematográfica para se referir ao espaço no qual o filme e o observador se constituem como elementos corpóreos, de forma recíproca e reversível. Esta apropriação do conceito de Merleau-Ponty contraria a ideia de um espectador-recetáculo que apenas absorve e aceita os significados que o filme despeja, bem como a noção de um espectador completamente autónomo, que somente apreende o filme através dos filtros criados por suas vivências culturais, pessoais e sociais. A partir desta perspectiva, o espectador apreende o trabalho por meio de ambos os ângulos, no encontro entre a expressão do filme e a expressão de sua individualidade. O conceito de “*flesh*”, desta forma, afirma que o sujeito se estende no mundo e vice-versa, de forma que ambos são elementos constituintes e coexistentes (Barker, 2009: 12).

As »lived bodies« (to use a phenomenological term that insists on »the« objective body as always also lived subjectively as »my« body, diacritically invested and active in making sense and meaning in and of the world), our vision is always already »fleshed out.« Even at the movies our vision and hearing are informed and given meaning by our other modes of sensory access to the world: our capacity not only to see and to hear but also to touch, to smell, to taste, and always to proprioceptively feel our weight, dimension, gravity, and movement in the world. In sum, the film experience is meaningful not to the side of our bodies but because of our bodies. Which is to say that movies provoke in us the »carnal thoughts« that ground and inform more conscious analysis (Sobchack, 2015: 46).

Jennifer Barker, dando continuidade a esta compreensão carnal da espetatorialidade, desenvolve a ideia de *pele*. Esta não se refere à superfície cutânea do corpo humano, mas uma forma de estar no mundo, um modo de percepção e expressão na superfície de um corpo. Neste contexto, a pele se caracteriza como um lugar de encontro e troca, na medida em que conecta o interior com o exterior, o *eu* com o *outro*, sendo o toque a maneira pela qual ela expressa a sua percepção do mundo. A pele, em adição, esconde e revela ao mesmo tempo: por um lado, age como uma superfície de proteção, um envoltório para os fluidos, órgãos e musculatura do corpo; por outro, demonstra os estados interiores do corpo, quando, por meio de sua coloração e texturas, revela doenças internas e estados psicológicos. Pode-se afirmar, desta maneira, que a pele existe em um lugar de fronteira fluida entre o interior e o exterior do corpo (Barker, 2009: 28).

Para Laura Marks, a ideia de pele é geralmente associada com a película fílmica, a qual após cada circulação sofre um desgaste e incorpora elementos específicos ao espaço na qual foi exibida, como pequenas arranhaduras, partículas de poeira e impressões digitais (Marks, 2000: xi-xii). Esta concepção também se reflete nas relações criadas com a audiência, na medida em que a vida interna do filme é alimentada pelas

---

<sup>81</sup> Tradução livre realizada pela autora.

projeções espetatoriais sobre ele, expandindo e completando o sentido de cada trabalho (Marks, 2000: 20).

No ponto de vista apresentado por Barker, a pele do filme não é somente reduzida à superfície na qual a imagem é projetada, nem mesmo à materialidade do celulóide, em casos de trabalhos analógicos. Contrariando um possível paralelo materialista, a pele do filme na perspectiva desta autora abrange todas as particularidades expressivas e perceptuais do trabalho, como elementos técnicos, estilísticos e temáticos. Estes, podem-se manifestar através de texturas, superfícies, temperaturas, sobreposições, sombras etc. Geralmente estas características dificultam a visão ótica do espetador, de forma que este tenha que se aproximar e compreender a imagem de forma háptica. Neste sentido, a pele do filme e suas manifestações texturais não são expressões unilaterais a serem apreendidas pelo espetador, mas um lugar de engajamento mútuo (Barker, 2009: 25-26). No contexto da animação experimental, pode-se dizer que a pele do filme se manifesta através de cada escolha material e estratégia plástica responsável por criar a relação dialética entre a imagem em movimento e o espetador. Algumas das táticas utilizadas neste sentido serão mais detalhadamente explicitadas no segmento 2.5.

Em um movimento de aprofundamento, Barker prossegue para explorar a musculatura do filme. Esta se manifesta através de movimentos, comportamentos e gestos, os quais permitem que o corpo do filme e do espetador se posicionem em relação ao espaço, a objetos e aos outros. Enquanto a musculatura humana se articula por meio de movimentações de membros, tendões e músculos, o filme o faz com movimentos e posicionamento de câmara, lentes de *zoom*, padrões de edição, proporções, velocidades, efeitos especiais e som. Todas estas escolhas constituem uma espécie de linguagem corporal do filme, que possibilita uma empatia muscular entre o corpo do filme e do espetador, na medida em que ambos estruturam sua forma de estar de forma semelhante.

Como exemplo, pode-se dizer que a utilização do *zoom*, pode manifestar um desejo muscular mimético de aproximação, intimidade. Em paralelo, um posicionamento de câmara pode ser a sensação de inflexibilidade ou imobilidade, e guiar o desejo do olhar do espetador para determinadas direções. Desta forma, a manifestação muscular do filme constitui um jogo recíproco de repulsa e atração entre filme e observador, podendo gerar sensações como apreensão e empatia (Barker, 2009: 118-119).

No contexto da animação experimental, o emprego destas técnicas se dá por meio de estratégias semelhantes, mas que, ao contrário de se constituírem por movimentações espontâneas (como um movimento de câmara contínuo em trabalhos de *live-action* que reflete diretamente o deslocamento realizado por quem a opera), são gerados por meio de fragmentações de movimentos manipulados. Neste caso, qualquer movimento de câmara seria construído por meio de uma aproximação ou deslocamento gradual em relação a um objeto ou da regulação da objetiva e do posicionamento da câmara, ou por meio da criação desta ilusão no suporte bidimensional.

O primeiro caso pode ser observado em um dos trechos de *Yellow Fever*, já analisado anteriormente por sua utilização da técnica da pixilação. Num dos segmentos nos quais esta técnica é utilizada, a mudança de perspectiva se constrói por meio da movimentação da câmara ao redor de uma das atrizes retratadas. Este permite uma réplica de um deslocamento corpóreo que conduz o ponto de vista do espetador. No caso em

questão, a expressão muscular do filme vai de encontro com a de quem o apreende, fazendo com que o observador possa sentir os movimentos em seu corpo, na medida em que estes são familiares.



Figura 20 - Sequência de frames retirados de *Yellow Fever*, de Ng'endo Mukii (2012), evidenciando o movimento de câmara fragmentado realizado em pixilação.

O segundo caso mencionado pode ser observado em *The Hat*. Sendo um trabalho realizado no suporte do papel, cada movimentação é construída gradualmente de forma ilusória através da diferença entre um *frame* e o outro. O *zoom in* é simulado em diversos momentos, corroborando não somente para as transições, mas também para a necessidade de aproximação do espetador com as imagens apresentadas. Um dos momentos mais notáveis no qual esta técnica é empregada constitui-se quando o observador é conduzido em um movimento de aproximação do sexo da dançarina, que, inerte e de pernas abertas, coloca o espetador em um lugar *voyeurístico*<sup>82</sup> (Roy, 2012: 20).



Figura 21 - Sequência de frames retirados de *The Hat* de Michèle Cournoyer (1999), evidenciando a construção do movimento de câmara *zoom in* através da aproximação gradual da personagem.

No contexto narrativo desenvolvido nesta animação, o movimento de aproximação pode gerar resistência ou aceitação no espetador, que pode ou não rejeitar o aproveitamento da vulnerabilidade da personagem. Esta forma de engajamento muscular, de uma forma ou outra, gera uma relação empática, íntima e corpórea e por vezes contraditória entre filme e audiência.

Por fim, no cerne deste aprofundamento, encontram-se as vísceras do filme. Segundo Jennifer Barker, estas se articulam por meio de um pulsar rítmico, uma reação que surge das entranhas ao que se apreende sensorialmente do filme, revelando reações viscerais de desejo, antecipação, medo e alívio (Barker, 2009: 120). A relação visceral entre espetador e filme é considerada pela autora como a mais próxima, na medida em que o caminho até ela passa sempre pela pele e pela musculatura. Neste sentido, o termo “víscera”, em sua vaguidão, reflete a experiência humana cotidiana na qual o corpo interno é experienciado como uma massa de órgãos que produzem sensações incontroláveis pela consciência humana. Tanto no contexto cinematográfico quanto humano, a sua função é de sustentar a vida, animar e regular o corpo de forma a manter a sua continuidade e movimentações (Barker, 2009: 123-124).

No filme, a víscera é constituída pelas estruturas que, assim como nos seres humanos, não são possíveis de serem diretamente controladas, como, por exemplo, o

<sup>82</sup> Neste contexto, o termo voyeurístico diz respeito à condição de observador do espetador, o qual visualiza uma ação íntima, neste caso de teor sexual, na qual não está diretamente envolvido.

ritmo do celulóide a passar pelos furos da roda dentada, e a captação e projeção de luz por meio da lente de um projetor. Estas estruturas temporais que se encontram no cerne da experiência filmica, evocam ritmos no corpo do observador (Barker, 2009:10). No contexto da animação, a intermitência e fragmentação do movimento humano – geralmente percebido tanto na vida cotidiano, quanto em trabalhos de *live-action* como contínuo –, é evidenciada (Barker, 2009: 128). De forma semelhante aos soluços e às palpitações, o evidenciar da segmentação do movimento cria uma autoconsciência dos tempos corpóreos internos (Barker, 2009: 126-127).

Human movement could be—and has been—similarly reduced to a set of static "moments" in serial combination. Indeed, we could liken the regular but intermittent passage of images into and out of the film's material "body" to human respiration or circulation—the primary bases for what we deem animation. The lungs fill and collapse before they fill again. The valves of the heart open and shut, and both respiration and heartbeat are not continuous, but segmented, rhythmic activities. Yet, we do not consider ourselves in "intermittent motion." Similarly, we do not visually experience our attentive gaze as intermittently disrupted by the blinking of our eyelids (Sobchack, 1990: 23).

O paralelo evidenciado entre o corpo do filme e o corpo humano revela a afinidade dos ritmos viscerais entre estes. Este tipo de relação se concretiza em de diversos trabalhos de animação, tendo como destaque a fragmentação cinética e a manipulação rítmica possibilitada por brinquedos óticos. Em ambos os casos, o efeito *flicker* pode emergir como uma manifestação visual da rutura temporal, que, ainda que por vezes possa ser incómodo ao olhar do espetador, nunca falha em trazer consciência corpórea ao ato de apreensão do trabalho.

O *flicker* no contexto da animação experimental se concretiza por meio da diferença brusca de movimentação entre um *frame* e o outro. Este efeito pode ser observado de maneira bastante explícita em *T,O,U,C,H,I,N,G*, já mencionado anteriormente. A relação visceral que este trabalho manifesta no espetador não somente diz respeito ao reconhecimento dos ritmos internos do filme e de si mesmo, mas também pela confusão sensorial que é capaz de gerar. A incerteza acerca daquilo que está sendo dito na faixa sonora, assim como a dificuldade de apreender as imagens em rápida mudança sem uma conexão fluida entre um *frame* e outro, podem até mesmo produzir sensações físicas de tontura, confusão e desconforto visual. A visceralidade torna-se ainda mais salientada pelo ritmo semelhante a batimentos cardíacos presentes na composição sonora da animação.

No que toca os brinquedos óticos, a visceralidade pode ser observada na relação que se cria entre o ritmo do corpo humano e o ritmo do objeto, e, conseqüentemente, das imagens em movimento. A necessidade de movimentação e interação corpórea para a ativação das imagens, faz com que a velocidade entre um *frame* e o outro seja diretamente influenciada por esta interação. Esta estrutura rítmica oferece ao espetador uma possibilidade de reavaliação e conscientização dos seus tempos internos, bem como uma relação profunda e interdependente entre ele e o objeto de apreciação.

Por meio desta estrutura de aprofundamento, Barker desenvolve uma linguagem corpórea que permite uma análise fenomenológica de trabalhos de imagem em

movimento. Os termos *pele*, *musculatura* e *víscera*, concretizam um reconhecimento da corporeidade das estruturas cinemáticas, tendo o corpo – humano ou fílmico – como ponto de partida e chegada, e reconhecendo suas convergências e divergências. Tendo sido uma invenção humana, o cinema age como um reflexo da percepção corpórea inerente à existência, fazendo com que a perspectiva fenomenológica seja extremamente apropriada como aparato analítico e perceptual. A animação, como o ápice da manipulação da corporeidade da imagem, mostra-se ainda mais apropriada para ser analisada por meio desta corrente.

#### **2.4. Considerações sobre o *embodiment* do espectador no processo de recepção e do animador no processo de produção**

Em adição a todas as formas de *embodiment* presentes na percepção espetatorial, é possível reconhecer algumas outras formas de interação que a animação experimental permite. Esta prática, em todas as suas principais características – sejam narrativas, plásticas ou sonoras – ao invés de impor histórias definidas a serem decifradas pelo espectador, permite que as possibilidades interpretativas sejam amplas, ou por vezes inexistentes (Taberham, 2019: 18). Neste sentido, a compreensão de um trabalho experimental não requer necessariamente um engajamento intelectual, na medida em que esta muitas vezes é valorizada de forma equiparada à experiência sensorial.

A partir deste ponto de vista, é possível argumentar que a animação experimental não possui somente a função de transmitir signos, mas de testemunhar a existência material de um objeto, transferindo a sua presença para o espectador (Marks, 2000: xvii). A tendência para a ausência de narrativa, personagens definidos, e à valorização de imagens plasticamente ricas com tendências à abstração, são todas características que tornam a animação experimental uma forma de produção cinematográfica háptica. Contrariando a relação de maestria ótica que formas mais tradicionais de produção tendem a possuir em relação ao conteúdo e à forma de representação – mais figurativa e com menos indícios da interação corpórea com os materiais – trabalhos experimentais de animação apelam para uma audiência que perceba com todos os seus sentidos. Este modo de apreensão háptica busca valorizar a inteligência do corpo, colocando em foco a existência material do objeto fílmico.

Para além do *embodiment* na participação espetatorial, também deve ser evidenciada a corporeidade inerente ao processo de realização de trabalhos animados. Neste campo cinematográfico, os animadores são responsáveis por construir universos, tendo como base o conhecimento adquirido através da sua existência corpórea ao decorrer de sua vida. Seja por meio da percepção espacial, de movimento, peso, texturas ou cores, as imagens são criadas através de um processo no qual o ser humano empresta a sua corporeidade a seres, objetos e espaços inanimados – ou que, ainda que, ainda que tenham vida, se comportem naturalmente de forma distinta àquela retratada.

O processo da animação, é, por definição, o ato de “dar vida a” algo, sendo este processo possibilitado pelo conhecimento háptico do *lived-body* de cada animador. Cada elemento que compõe um trabalho de animação tem uma vida própria, uma forma de ação que comunica sem necessariamente se expressar verbalmente. Através deste processo, o

ser humano dá pele ao corpo do trabalho por meio de suas superfícies materiais, oferece musculatura através das movimentações incorporadas (por meio da câmara ou dos objetos em cena), e víscera nos ritmos fragmentados e na manipulação temporal descontínua e por vezes exagerada. Este caráter háptico pode ser ainda mais enfatizado através de algumas estratégias e características em trabalhos de animação, as quais serão desenvolvidos a seguir.

## 2.5. Estratégias hápticas e o Tactilismo

Muitas estratégias hápticas já foram mencionadas previamente, tanto no segmento sobre a animação experimental, quanto no presente capítulo. Ainda assim, podem ser salientadas algumas outras características que atribuem esta qualidade sensorial aos trabalhos de animação. Há duas perspectivas acerca das táticas que fomentam uma visualidade háptica: uma delas opera através do exagero sensorial e a alta resolução das composições imagéticas e sonoras, e outra pela privação de detalhes objetivos da imagem.

O primeiro conjunto de táticas foi amplamente explorado pelo animador Jan Švankmajer, por meio do desenvolvimento do “tactilismo”. Este termo tem como origem um manifesto publicado por Marinetti – fundador do movimento Futurista – em 1921. Este documento buscava uma categorização e uma exploração dos potenciais de transmissão de informações advindos da percepção tátil, compreendendo o tato como um “condutor de pensamentos”, e tentando equipará-lo, em algum nível, à visão e à expressão verbal. Ainda que, neste contexto, o tactilismo não fosse aplicado às Artes Plásticas, reconhecia-se o seu potencial de funcionar como um instrumento pelo qual artistas – ou quaisquer outros indivíduos – poderiam perceber o mundo de forma mais rica e dotada de prazeres sensoriais (Marinetti, 1921: 2).

Švankmajer, durante um período de repressão política na Checoslováquia<sup>83</sup>, deparou-se com este manifesto, apropriando-se das perspectivas oferecidas por Marinetti e adaptando-as ao seu contexto artístico. Entre 1972 e 1979, o artista realizou diversos estudos e experimentos que tinham como finalidade compreender as formas pelas quais cada indivíduo poderia apreender informações através do senso de toque, bem como as potencialidades imaginativas que o toque enquanto sentido oferece à vivência cotidiana. Durante este período, esta pesquisa prevaleceu no lugar de sua produção cinematográfica, a qual havia sofrido limitações devido à censura governamental (Švankmajer, 2014: xix).



Figura 22 - Imagens de diferentes fases do experimento *Restorer*, realizado por Jan Švankmajer com membros do grupo Surrealista Checo em 1974. A primeira imagem, à esquerda, trata-se de um recorte retirado de um jornal, sendo retratado um restaurador profissional (Švankmajer, 2014:13) . A seguir, a releitura objetual de Švankmajer da fotografia em questão (Švankmajer, 2014: 15). A terceira imagem retrata a forma que o objeto era exposto para os

<sup>83</sup> Atualmente denominada República Checa.

*participantes o perceberem através do toque, e, posteriormente, descreverem verbalmente o que haviam tocado, de forma imaginativa (Švankmajer, 2014:12). Por fim, pode-se observar uma tradução visual da percepção tátil de um dos participantes (Švankmajer, 2014: 17).*

Estes exercícios artísticos permitiram o desenvolvimento de uma linguagem táctil que oferecia uma forma alternativa de comunicação. Esta, sendo não-verbal, era impossível de ser controlada pelas estruturas governamentais, tendo como meio de atuação uma interação direta com o corpo de cada participante, que era incorporado em cada trabalho como um agente mediador da experiência (Volloch, 2004: 180). Uma vez que a repressão política foi atenuada, Švankmajer retomou a sua produção no campo da imagem em movimento, aplicando inevitavelmente os conhecimentos adquiridos durante o período anterior e questionando-se sobre as formas pelas quais a percepção tátil poderia ser estimulada em trabalhos audiovisuais (Švankmajer, 1989)<sup>84</sup>.

Apesar de, em um primeiro momento, ter considerado uma tarefa paradoxal, eventualmente o artista foi capaz de desenvolver um conjunto de estratégias que facilitavam a transferência da percepção tátil através das imagens (Noheden, 2013: 4). Em seus estudos, o artista evidencia ter entrado em contacto com a teoria de Merleau-Ponty (Švankmajer, 1989: xxii)<sup>85</sup>, a qual o convenceu da capacidade da visão em transmitir sensações tácteis ao espectador (Švankmajer, 2011)<sup>86</sup>.

No que toca à construção imagética, as estratégias em questão são as que se sucedem: atenção extrema aos detalhes e texturas que compõem as imagens, principalmente através do emprego do *close-up*; utilização de iluminações que salientem o contraste da imagem, corroborando para a estratégia anterior; justaposição de diferentes materialidades de formas não usuais; intercalação entre segmentos de animação e *live-action*; utilização de uma edição que ressalte ritmos e frequências específicos, semelhantes ao ato de toque; utilização de movimentos de câmara que simulem movimentos corpóreos (Stehlíková, 2012: 44).

Referentemente ao Som, a tática utilizada é a incorporação do *foley*<sup>87</sup> exagerado e artificial. As sonoridades que se criam por meio da forma de captação em questão podem ou não estarem relacionadas de forma direta com aquilo apresentado em termos de imagem. Apesar disto, a sincronia que apresentam em relação à movimentação dos objetos em cena amplifica as ações e a sensorialidade das imagens (Owen, 2011: 193), acionando uma percepção espetatorial háptica em conjunto com as outras características incorporadas.

Estas características, tanto no quesito imagético quanto sonoro, estão presentes em trabalhos como *Dimensions of Dialogue*, *ADORABLE*, *Bun in the Oven*, *bEACH* e *Body Memory*. Sobre este último, faz-se significativo ressaltar os movimentos de câmara iniciais, que transpassam pela árvore em um movimento semelhante ao acariciar.

No outro lado do espectro, mas com a mesma finalidade, algumas das qualidades que configuram uma imagem háptica são a incorporação de: mudanças no foco,

---

<sup>84</sup> Publicado em “Touching and Imagining: An Introduction to Tactile Art” (2014: 21).

<sup>85</sup> *Ibid.*

<sup>86</sup> Entrevista publicada em “Tangible Territory: Inviting the Body into the Experience of Moving Image” (Stehlíková, 2012: 128).

<sup>87</sup> *Foley* é o processo pelo qual os sons que acompanham as imagens em trabalhos cinematográficos são criados, realizado no processo de pós-produção.

exacerbação do grão da imagem, diminuição ou aumento excessivo da exposição<sup>88</sup> da câmara (Marks, 2000: 172) e a pixelização<sup>89</sup> (Marks, 2000: 176). Para além disso, podem ser mencionadas a utilização da manipulação digital e eletrónica, e a incorporação do processo de declínio da imagem, seja ela digital ou analógica. Estes processos podem gerar alterações tanto na qualidade material da imagem, quanto nas cores e tons que a compõem (Marks, 2002: 9-10).

Referentemente à composição sonora, Marks indica que trabalhos hápticos tendem a utilizar o *voice-over*, por vezes estando acompanhado do texto escrito. Ao invés de apresentarem um teor narrativo, estes se dão de forma poética, buscando uma desconstrução na linguagem (Marks, 2000: XV). Adicionalmente, podem ser incorporados ruídos, mudanças no volume, nitidez e intensidade do som e/ou sonoridades descontextualizadas em uma espécie de colagem ruidosa.

As estratégias nomeadas por Laura Marks podem ser observadas em *Crying and Wanking* (com atenção à utilização do *voice-over*), *Free Radicals* e *Bloodlust*. Pode-se evidenciar o facto destes dois últimos trabalhos, ao se utilizarem da película – e, principalmente no último caso que se utiliza do sangue como matéria -, incorporam o declínio temporal e criam o paralelo entre o suporte que utilizam e a pele.

Ainda que o tactilismo de Jan Švankmajer e as qualidades hápticas mencionadas por Laura Marks operem em sentidos opostos – um pela vivacidade e outro pela privação da claridade objetual da composição audiovisual – ambos são bem-sucedidos em sobrecarregar as capacidades perceptuais da visão ao ponto de se tornar necessário um resgate dos outros sentidos. Muitas destas características não são incorporadas isoladamente, mas combinadas da forma mais apropriada para a finalidade de cada trabalho, ou de forma aleatória por meio de escolhas inconscientes. Através destas qualidades, torna-se possível que o espetador crie uma relação íntima, multissensorial e corpórea com trabalhos de imagem em movimento (Marks, 2002: 133).

Cada uma destas ferramentas compõem um arsenal de estratégias que possibilitam que as imagens gerem sensações complexas e profundas no espetador, mesmo quando estas fogem do reconhecimento racional e intelectual. No fator prático desta pesquisa, algumas destas táticas são evidenciadas e combinadas a fim de fomentar uma relação sensorial e háptico-erótica com cada espetador, tendo sido também desenvolvidas algumas outras qualidades plásticas que não as mencionadas pelos autores em questão. Neste sentido, pode-se indicar que nem sempre a implementação destas qualidades ocorre de forma consciente na prática artística, podendo por vezes ocorrer de forma espontânea ou emergir por meio de imprevistos e acasos que ocorram no processo de criação artística.

---

<sup>88</sup> A exposição é a quantidade de luz que a câmara capta de acordo com as configurações de abertura do diafragma. Este efeito é capaz de aumentar ou diminuir a claridade e a nitidez da imagem fotografada.

<sup>89</sup> *Pixel* é o menor elemento que compõe uma imagem digital. Sendo assim, a pixelização se refere à exposição do pixel da imagem, podendo ser alcançada por meio da ampliação ou da incorporação de uma imagem de baixa qualidade.

## 2.6. Considerações sobre o *embodiment* na animação expandida

Tendo em vista as diferenças explicitadas anteriormente entre a animação experimental bidimensional e a animação expandida, torna-se importante realizar algumas considerações sobre as formas pelas quais o *embodiment* se faz presente na segunda. Ao incorporar a movimentação espacial, a tridimensionalidade, e a performatividade como elementos constituintes dos trabalhos pertencentes a esta categoria, a animação expandida chama atenção diretamente àquilo que constitui a base para a materialização do *embodiment*: o estímulo da percepção corpórea.

Neste sentido, pode-se afirmar que um trabalho de animação experimental somente é percebido de forma integral a partir da interação espacial direta, seja ela por parte do animador-performer, como no caso de *33 frames per Foot*, ou por parte do espetador, como em *Mountain Daily*. Em ambos os casos, “o ato físico de caminhar por esses espaços forma uma parte integral da experiência”<sup>90</sup> de cada indivíduo que participa desta interação (Hosea, 2018: 271). Através da valorização deste tipo de experiência, estes trabalhos chamam atenção ao facto do conhecimento humano ser adquirido através de todos os seus sentidos em conjunto, não como entidades separadas, mas como um corpo integral, um *lived-body* (Sobchack, 1992). Este não existe de forma isolada, mas como um *being-in-the-world*, termo que pode ser compreendido a partir do ponto de vista que se segue:

The human subject as Body, then, is an embodied subject connoting physicalities as well as intentionalities. A Body defines the human subject functionally in relation to a World as the ground for an interlocking set of enviroing horizons. Being-in-the-World implies being now related to one horizon, now to another. The Body, then, that a subject uses or experiences as his/her own may at times [...] include processes external to the organism. At all times, what is perceived is immediately and directly in contact with the perceiving Body [...] (Heelan, 1983:13).

Esta compreensão do estado de *being-in-the-world*, bastante desenvolvida no trabalho de Maurice Merleau-Ponty, aponta que a percepção emerge de uma posição orientada que guia cada sujeito no mundo, corroborando para a ideia do corpo como parte constituinte do mundo ao redor de cada sujeito (Merleau-Ponty, 2005: 68-69). Neste sentido, cada decisão, consciente ou inconsciente da forma pela qual o corpo se movimenta e interage com o ambiente ao seu redor, emerge na intersecção entre ambas as partes, movida pelo conjunto de fatores que formam as inclinações de cada indivíduo, sendo elas questões emocionais, e/ou relacionadas a experiências prévias, memórias e contextos socioculturais.

Em trabalhos de animação expandida, este estado é evidenciado pelo tipo de interação estimulada: a forma pela qual cada espetador interage com o espaço afeta diretamente o resultado do trabalho em si, através dos diversos ângulos e distâncias possíveis entre estes (Hosea, 2018: 271). No caso de instalações com múltiplas projeções, a narratividade também passa a ser afetada pelo jogo de interesses que emerge na relação entre cada espetador e o espaço no qual ele se encontra. Independentemente da forma pela

---

<sup>90</sup> Tradução livre realizada pela autora.

qual se configuram, trabalhos de animação expandida materializam o conceito de “território tangível”, o qual pode ser compreendido como:

[...] a term which encompasses both an external geographical space and an internal psychological or emotional landscape. It consists of a network of dynamic relationships and interdependencies, and comes to life through motion (that can also be emotion), changing form and meaning depending on external factors such as the context of scenes or point of view of the camera, and internal or subjective factors such as emotional state or the subjective associations of the viewer/participant. It displays the characteristics of permeability, voluminousness, malleability; it can be entered into while also entering the “enterer”, making them thus feel affected, open and vulnerable. (Stehlíková, 2012: 122).

Desta forma, pode-se dizer que o “território tangível” se materializa através de espaços cinemáticos que convidam uma interação háptica do espectador, estando o corpo deste diretamente envolvido com a experiência proposta por cada trabalho expandido. Este tipo de relação busca reestabelecer um equilíbrio entre a visualidade ótica e háptica, enfatizando a necessidade de um envolvimento multissensorial por parte da audiência em trabalhos de imagem em movimento (Stehlíková, 2012: 4). Assim como o tactilismo e as estratégias hápticas fazem com que cada sujeito abdique da passividade do olhar, instigando a movimentação através da superfície e das texturas de cada imagem, a estrutura dos trabalhos de animação expandida demanda uma posição ativa de cada espectador, horizontalizando a relação entre ambas as partes e reconhecendo a interdependência de ambos para a existência da experiência.

## 2.7. Conclusão

As perspectivas que se abrem por meio das teorias do *embodiment*, ao reconhecerem a natureza intrínseca do corpo na vivência humana, valorizam a experiência corpórea em equivalência com o raciocínio subjetivo, horizontalizando as possibilidades de compreensão artística e abrindo caminho para uma relação mais profunda com o espectador. Todo ser humano é dotado de um corpo, que, ainda que seja física ou psicologicamente divergente daquilo que é tido como norma, permite uma percepção dos acontecimentos ao seu redor. À prática artística, cabe reconhecer e estimular as potências que nascem deste encontro, e fomentar uma aproximação horizontal para com os seus espectadores, para que estes possam, cada vez mais, serem incorporados enquanto fatores indispensáveis dos trabalhos artísticos.

No capítulo a seguir, serão explorados os aspetos conceptuais, processuais e os procedimentos realizados no fator prático da presente investigação, sendo que, em sua conclusão, serão resgatados alguns dos termos e reflexões levantados no presente segmento para que eles se tornem mais palpáveis e para que haja uma integração entre o fator teórico e os exercícios práticos.

**Parte II**  
**Investigações e experimentos práticos**

## 1. Investigação

### 1.1. Trabalhos e pesquisas realizados anteriormente

O presente projeto se constrói em um contínuo com pesquisas realizadas anteriormente, não somente de cunho teórico, mas também prático. Estas se consolidaram através dos campos das artes visuais, da performance, da imagem em movimento e da mediação expositiva. Em tais áreas, foram realizados trabalhos que se completavam através da percepção corpórea e subjetiva do espectador, por meio do toque, da movimentação pelo espaço e da interação física, não somente entre sujeitos, mas também entre sujeito e objetos.

O que todas estas vivências tiveram em comum são o fato de terem sido permeadas por reflexões sobre o corpo e sobre as possibilidades de contacto com o outro, sendo este o espectador e/ou participante das dinâmicas propostas, integrado como um terceiro elemento que, através da resposta corpóreo-subjetiva, completava o significado e direcionava o desdobrar do trabalho.

Seguindo este fio condutor, ao decorrer da realização do mestrado em Som e Imagem com especialização em Animação, foram realizadas pesquisas práticas sobre as possibilidades de imersão subjetiva num projeto experimental autobiográfico. Na curta-metragem “tudo que fica na superfície morre” (2021), realiza-se um paralelo entre um mergulho e um processo de imersão em feridas emocionais. Este projeto, ao ser construído por meio de diversas técnicas analógicas visualmente ricas em texturas, almeja instigar um processo imersivo e corpóreo em sua visualização por parte de cada espectador.



Figura 23 - Frames retirados da animação *tudo que fica na superfície morre* (2021), evidenciando algumas das diferentes técnicas e aspetos plásticos incorporados.

A narrativa deste trabalho, guiada através de um texto lido em *voice-over*, busca reforçar este mergulho espetatorial, que ganha também uma dimensão emocional. Desta animação interessam ao presente projeto, para além das qualidades já mencionadas, a utilização de uma grafia simplificada na construção pictórica, bem como a textura sonora advinda da gravação em meios analógicos.

Em paralelo, no âmbito teórico, foi desenvolvido um artigo sobre o papel do Tactilismo no estabelecimento de uma relação com o espectador no trabalho do artista Jan Švankmajer, já mencionado anteriormente. Este estudo permitiu que ocorresse um primeiro contacto com a teoria do *embodiment*, nomeadamente as pesquisas de Laura Marks e Vivian Sobchack, o qual acabou por guiar o fator teórico do projeto corrente. Além disso, algumas das táticas plásticas e sonoras utilizadas por Švankmajer fomentaram as decisões estratégicas e estéticas que serão explicitadas posteriormente.

Outra experiência prévia responsável por direcionar a aproximação deste fator prático foi a realização de trabalhos no campo da tatuagem. Tal vivência, para além de

gerar questionamentos não somente sobre a inversão da relação entre espectador e artista – na medida em que os projetos neste campo são maioritariamente direcionados por quem recebe a interferência – também abriu novas percepções sobre as possibilidades materiais que o corpo oferece. A relação íntima com a pele e o sangue propicia uma percepção das nuances existentes em cada região do corpo, bem como das texturas que cada uma delas oferece visualmente. Esta atenção, coexistente com a realização de trabalhos no campo da animação, deu origem ao cerne da plasticidade e dos conceitos desenvolvidos neste projeto.

De tal forma, é possível concluir que o presente trabalho resulta de um processo de pesquisas artísticas interdisciplinares que se estendem no tempo, mas que convergem através do desejo de estabelecer uma relação de profundidade e vulnerabilidade com o outro, bem como pela valorização da interação física com o trabalho, proposições amplamente exploradas na prática que será descrita nas páginas que se sucedem.

## **1.2. Contextualização, motivações e intenções**

O fator prático do presente projeto emergiu através da necessidade de dar continuidade à concretização de conceitos e vontades pré-existentes, bem como de materializar diálogos, não somente com a forma como a arte se estrutura dentro das instituições e da sociedade, mas também com a sua audiência. Tendo como motivação uma horizontalização das relações entre artista, arte e espectadores/participantes, bem como uma valorização da corporeidade que permeia estes três – tendo a arte também como um corpo vivo -, foi buscada uma ruptura na tendência de interiorização da figura do artista, que, neste projeto, se abre para construir sentido com e para o outro.

É possível perceber, através do parâmetro dado sobre as experiências anteriores, que apesar de haver uma forte tendência de priorização da relação com o espectador, na maioria daqueles casos, os temas surgiram de necessidades individuais e subjetivas. Após muitas reflexões sobre esta condição, pareceu apropriado que esta pesquisa partisse do espectador-participante, para que as pautas do conteúdo não continuassem centralizadas na figura do artista, ainda que fossem catalisadas através da proposição temática do projeto.

Faz-se importante reconhecer que este projeto foi desenvolvido num contexto pandémico, permeado pelo isolamento e distanciamento social e pelo resultante aumento das interações imateriais e digitais, o qual revelou as consequências negativas advindas da ausência da conexão interpessoal e do toque. A prática desenvolvida buscou resgatar, da forma mais segura possível, uma ligação corpórea e intersubjetiva – considerando que a subjetividade também reside no corpo – com os participantes das dinâmicas que constituíram este projeto, bem como com potenciais espectadores.

O contacto físico realizado diretamente com os participantes também revelou uma tentativa de efetivar na realidade material um posicionamento de aproximação que muitas vezes acaba por encontrar-se somente na teoria. O que em trabalhos anteriores se revelava por vezes somente como uma interação subjetiva e interpretativa, neste projeto passa a ganhar uma dimensão física e sensorial. Em um contexto em que o contacto é considerado algo contagioso e temido, buscar uma intimidade intradérmica com outras pessoas é

posicionar um contraponto ao distanciamento e caminhar em direção a um horizonte utópico das relações interpessoais que a arte pode fomentar.

A valorização da corporeidade pretendida neste projeto também aparece como uma estratégia de valorização das diferentes experiências que constituem as vivências dos espectadores-participantes. O corpo biológico, ainda que a inteligência artificial e imaterial tenha ganhado destaque nos avanços científicos do século XXI, continua a se constituir como um fator básico da existência humana. Desta forma, a valorização do conhecimento que nasce através do corpo e da experiência, apresenta um contraponto à hipervalorização da racionalidade instrumental que estrutura a sociedade contemporânea.

Este direcionamento providencia à arte um movimento de diminuição da hierarquização entre corpo e mente, e de valorização de aparatos de percepção disponíveis a todos os seres humanos: os sentidos. Embora estes variem de acordo com cada indivíduo, como nos casos de neurodivergência<sup>91</sup>, de pessoas com deficiência<sup>92</sup>, de formações socioculturais e vivências individuais, todos os corpos devem ser considerados válidos como instrumentos de percepção independente da forma pela qual apreendem o mundo.

Jorge Larrosa Bondía, no texto “Notas sobre a experiência e o saber de experiência” propõe uma reflexão que concretiza a visão aqui proposta. Neste escrito são propostos dois sujeitos: um movido através da informação, e outro pela experiência. O primeiro configura-se como um ser com excesso de opinião, falta de tempo, fragmentado, com uma carga excessiva de trabalho e superestimulado. O segundo, em oposição, é compreendido como um ser que é afetado por aquilo que o acontece, “uma superfície sensível” (Bondía, 2002:24) que se abre para que a experiência inscreva marcas e deixe vestígios e efeitos em si.

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (Larrosa, 2002: 24).

Por meio da valorização da experiência em detrimento da informação, o autor em questão abre caminho para que as possibilidades individuais sejam valorizadas, demonstrando que o conhecimento também se constrói através da vivência particular e corpórea e não somente através do racionalismo intelectual. O excesso de estímulos pelo qual o sujeito é submetido na era digital tem como consequência um entorpecimento sensorial que o impede de gerir as experiências que o acontecem de forma profunda e corpórea. Nesta perspectiva, a prática proposta no presente projeto pretende fomentar a

---

<sup>91</sup> Uma pessoa é considerada neurodivergente quando seu desenvolvimento neurológico foge, em algum nível, aos padrões estabelecidos pela sociedade. Pessoas neurodivergentes podem possuir variações cognitivas e cerebrais que podem afetar âmbitos como a sociabilidade, atenção, aprendizado, estados de humor, percepção sensorial, entre outros (De Alencar et al., 2022).

<sup>92</sup> “O conceito de deficiência diz respeito às restrições sociais impostas às pessoas que possuem variedade nas habilidades corporais.” (Santos, 2008: 501).

percepção sensorial não através da hiperestimulação, mas da atenção ao corpo enquanto materialidade e recetor que constrói o trabalho artístico.

Por meio do reconhecimento das formas de *embodiment* que o presente trabalho pode suscitar em participantes e espetadores, reverte-se o processo normativo de sobreposição da informação intelectual sobre o conhecimento que se cria através da experiência. Esta prática, ao reconhecer do corpo como ponto de origem e de chegada, pretende abraçar a perspetiva fenomenológica como um possível caminho para a democratização da arte, através do qual as possibilidades de percepção se expandem e abrangem a diversidade espetatorial e a bagagem corpórea que carregam durante a interpretação e vivência de um trabalho.

A presença da corporeidade também age como um fator de posicionamento contra a divisão dual entre mente e corpo, e entre alta e baixa arte. Esta categorização, sendo uma construção social e cultural, legitima valores eurocêntricos pautados na hipervalorização do intelecto. Ainda que o presente projeto tenha algumas características normativamente atribuídas à “alta arte” – como o seu experimentalismo e a atribuição de um raciocínio concetual em seu fator teórico –, a valorização da resposta e da interação corpórea age como um fator que dilui algumas fronteiras da divisão presente na categorização em questão. Esta separação, sendo uma estratégia de diferenciação e união de interesses aliada à estrutura hierárquica do poder, torna-se excludente, e concede pouca ou nenhuma experimentação para os trabalhos que se propõem a dialogar com o público mais amplo, na medida em que trabalhos *mainstream* tendem a produzir ideologias e valores dominantes, bem como técnicas padronizadas e consolidadas, limitando o envolvimento espetatorial.

A estruturação deste trabalho, ao amparar-se em narrativas e experiências trazidas pelos participantes, tem como intenção propor um contraponto à auto referencialidade da arte iniciada na arte moderna e sublinhada pela arte concetual. Foi buscado, de tal forma, um retomar do corpo e da percepção sensorial como fonte de conhecimento e porta de abertura para a horizontalização das relações entre espetador-participante e artista. A narrativa, no fator prático, admitiu um papel de fio condutor, enquanto a imagem buscou transmitir a experiência e causar uma resposta corpórea em quem a vê. Tal estrutura, ainda que estabeleça diálogos e se ampare em teorias advindas do campo das artes, também tem como objetivo estabelecer conexões com a vida das pessoas.

As perguntas que nortearam o processo tanto a interpretação teórica quanto as decisões práticas foram: de qual forma o *embodiment* numa animação experimental pode afetar a sua relação com os seus espetadores? A utilização da pele e do sangue como matérias artísticas criam uma relação háptica com o espetador-participante? A valorização e aplicação do conhecimento corpóreo num trabalho artístico é capaz de motivar uma horizontalização nas relações criadas dentro da arte? Como a corporeidade pode auxiliar na construção de um conhecimento *com e a partir* do outro?

O outro neste projeto pode ser definido como o espetador e/ou participante, sendo aquele que se encontra para além da divisão porosa estabelecida pelo invólucro corpóreo que a pele é, bem como o que habita neste espaço: a subjetividade construída pelas vivências de cada indivíduo e a(s) cultura(s) que o atravessa(m). Por meio desta perspetiva, pretendeu-se valorizar a singularidade do indivíduo formado através de suas

experiências. O outro, assim, aparece enquanto sujeito que se confunde com o objeto artístico, tanto ao carregá-lo em seu corpo, quando ao percebê-lo através de seu aparato sensorial. Num nível mais concreto, os outros, são, neste trabalho, intervenientes e potenciais espetadores em exposições e instalações que o projeto poderá ter futuramente. Estes, ao tornarem-se parte constituinte e necessária para a percepção do trabalho artístico, diluem a polaridade entre o eu e o outro, sujeito e objeto.

### 1.3. Processo de realização

#### 1.3.1. Desenvolvimento concetual

Como já foi mencionado, a prática em questão revela-se como um resultado do acúmulo de experiências realizadas anteriormente, que, convergindo com os interesses teóricos, caminharam em direção ao interesse pelo corpo. Através de questionamentos sobre as possibilidades que este oferece, em um primeiro momento, foi colocada em questão a possibilidade de utilizar a tatuagem como meio para a realização deste trabalho artístico. Porém, o receio da ausência de participação devido ao nível de comprometimento necessário neste caso, em conjunto com o interesse de uma aproximação menos tradicional e mais experimental para esta técnica, fez com que surgisse um questionamento sobre a possibilidade de realização de uma tatuagem sem tinta, e, portanto, efêmera.

Algumas pesquisas informais revelaram a existência de uma prática denominada *bloodline*<sup>93</sup>, que se caracteriza como um procedimento de desenho na pele com todos os materiais utilizados na tatuagem, mas que, ao invés da tinta, se utiliza somente do atrito entre a agulha e a pele – podendo também ser utilizado um diluente incolor como intermédio – para criar uma guia para o sombreamento ou colorização da tatuagem. Embora esta técnica seja tradicionalmente para este fim, algumas pessoas se apropriam da mesma como um intermédio entre a escarificação e a tatuagem.

O processo da escarificação pode ser realizado através do arranhar, queimar ou cortar da pele, com a finalidade de produzir uma cicatriz em relevo, sendo geralmente uma modificação corporal com intenções ritualísticas, artísticas ou estéticas. Já a tatuagem configura-se como uma interferência mais superficial que a primeira, na qual pigmentos são inferidos por meio dos espaços criados pela agulha na derme. Sendo esta mais amplamente incorporada pela sociedade moderna, pode ter finalidades decorativas e/ou simbólicas. O que ambas possuem em comum é um processo de inscrição da experiência e de potencialização da particularização do indivíduo (Pires, 2001: 119).

---

<sup>93</sup> Em português, o termo geralmente utilizado é “tatuagem sem tinta”. Em uma tradução literal, *bloodline* pode ser compreendido como uma *linha de sangue*.



Figura 24 - Exemplo de escarificação e tatuagem realizadas em Laurence Moniasse Sessou. Fotografia e direção de arte por Josh Brandão.

A *bloodline*, não sendo nem tão agressiva como a escarificação, nem tão permanente quanto a tatuagem, costuma desaparecer com o tempo. A depender do tipo de cuidado oferecido à pele pela pessoa que realiza esta interferência e pelo recetor, pode ficar mais ou menos evidente, e ser visível por mais ou menos tempo. Como esta prática tinha como objetivo uma intervenção efêmera, foram realizados testes e pesquisas a fim de compreender qual seria a forma menos invasiva de realizar este procedimento.



Figura 25 - Imagens retiradas da internet, ilustrando como uma *bloodline* pode cicatrizar se for realizada de forma brusca e se os cuidados forem direcionados para a criação de uma cicatriz em relevo.

Através de leituras sobre modificações corporais, suas tradições e significados, foi definido um significado metafórico para a prática da *bloodline*. A pele é apresentada como um paralelo com o suporte artístico (geralmente o papel ou a tela), enquanto o sangue é a tinta que permite que a inscrição seja realizada no primeiro. O sangue, como algo que deve permanecer invisível e dentro do corpo, ao ser exteriorizado, ganha o lugar de “abjeto”. O processo de explicitar uma materialidade que se preza por ser interiorizada contraria as expectativas do corpo e revela do que é feito. Este processo também ocorre na apropriação dada à materialidade na animação experimental, que expõe a constituição do objeto por vezes através da sua destruição ou desconstrução. Assim como o reconhecimento da materialidade pela qual a animação é feita gera no espectador uma reflexão sensorial sobre o mesmo, a presença do sangue torna-se capaz de conferir uma autoconsciência da constituição de seu próprio corpo.

A noção de abjeto, nomeado por Julia Kristeva, define um sentimento humano acerca daquilo que não tem limites, barreiras, regras ou posições fixas, causando uma perturbação na identidade, no sistema e na ordem. Assim como a pele, as secreções

corporais (como sangue, saliva, urina, fezes e lágrimas) encontram-se em um estado de latência entre ser parte do corpo e ser uma parte separada do mesmo. O interior do corpo, quando revelado, compensa o colapso da fronteira entre o dentro e o fora, destruindo a integridade da pele enquanto barreira (Kristeva, 1941).

O corpo, ao sofrer modificações e interferências, passa a expor seu caráter de abjeto, desestabilizando as expectativas sociais criadas em relação ao mesmo. Desta forma, o lugar da *bloodline* enquanto uma prática de interferência corporal, foi escolhido enquanto técnica capaz de manipular a barreira corpórea, expor o que há dentro dele, não necessariamente se restringindo a uma intenção de provocação, mas de comunicação e diluição da barreira entre o Eu e o Outro, entre o corpo interno e externo (Lemma, 2010).

Algumas perspectivas adotadas em relação à pele foram: o lugar de encontro com o outro e relação com a exterioridade, um meio de comunicação dos estados psicológicos entre sujeitos e uma fronteira porosa entre sujeitos (Lemma, 2010: 92). Falar sobre pele, em uma sociedade sistematicamente racista que se apropria de características físicas como um fator de discriminação, faz com que seja necessário um processo de reconhecimento do recorte da situação tratada. A socialização do corpo, algo que reflete na percepção subjetiva de cada indivíduo, tem como consequência a impossibilidade de universalização de experiências e aproximações em relação ao mesmo. Desta forma, faz-se importante salientar que no presente projeto, a relação que se pretende criar com a pele é uma poética e pautada pelo sensível, buscando enxergá-la como uma condição comum entre os seres vivos, e não de diferenciação.

Neste projeto, o corpo, lido como “reduto de intimidade e dor” (Pires, 2001: 18), abre espaço para uma aproximação afetiva entre sujeitos. Desta forma, a estrutura corpórea é apropriada como origem, meio e fim para a concretização do trabalho artístico, sendo fonte de memórias, conhecimentos, experiências e sensorialidade perceptual, independentemente de suas condições físicas, sociais e culturais.

A aproximação mais superficial e menos permanente que a técnica da *bloodline* possui em relação a outras modificações corporais cria a possibilidade de uma interpretação menos violenta e mais sensível sobre a pele e o sangue. A modificação corpórea no presente projeto ganha então o sentido de tornar visível uma atribuição subjetiva, de criar um momento de intimidade entre quem realiza a interferência e quem a carrega e de permitir uma autocriação, transformação e autonomia em relação ao corpo (Lemma, 2010).

É importante salientar que a escolha de construção do trabalho através da técnica da *bloodline*, para além de todos os motivos mencionados, também se deu pelo facto das práticas de marcações corporais serem inerentemente atreladas ao corpo humano, e, consequentemente, fontes dos estímulos sensoriais – maioritariamente tácteis – pretendidos aos participantes, e, posteriormente, aos espetadores. Os tipos de toque que podem advir deste tipo de relação íntima com a pele do outro são muitos, podendo, potencialmente, terem um caráter problemático. Tendo a consciência desta possibilidade, foi definido desde o início que cada interação seria guiada por uma relação que demarcasse o seu caráter consensual, dando ao participante total escolha sobre a forma como o seu corpo participaria do projeto.

### 1.3.2. Desenvolvimento visual e estrutural

#### Estudos e decisões plásticas

Como a técnica utilizada era uma ainda não havia sido explorada, foi necessário realizar alguns testes antes de definir como seria a plasticidade final do projeto. Em primeiro lugar, foram feitos alguns desenhos espontâneos, sem qualquer planeamento, direto na pele. O processo foi gravado com um telemóvel e posteriormente editado como um teste de animação. Alguns dos desenhos foram feitos utilizando o líquido diluente aplicado a agulha, enquanto outros foram realizados diretamente com a agulha na pele. Durante o processo de cicatrização pôde-se perceber que as interferências realizadas da primeira forma tiveram um processo de cura mais rápido, de forma que foi o método utilizado posteriormente.



*Figura 26 - Primeiros testes realizados. O traço de cima foi feito com o líquido diluente, e o de baixo somente com o atrito da agulha. É possível perceber uma subtil diferença no que toca à maior irritação da pele e a velocidade de cicatrização.*

O primeiro teste de animação foi realizado de forma algo espontânea, sem que houvesse uma preocupação temática ou plástica nas imagens e palavras utilizadas. Apesar disso, é possível analisá-lo em congruência com algumas imagens que surgiram posteriormente. A linha tracejada, seguida de um X, indica um caminho que leva até um lugar no corpo. O escrito “me mostra onde dói” sugere uma frase de teor cuidadoso e maternal, resgatando um sentimento bastante presente na infância. Ainda que a dor não tenha sido delimitada como temática principal do trabalho, ela acabou por surgir neste experimento devido a sensação inerente ao processo de realização da *bloodline*, semelhante à da tatuagem.



*Figura 27 - Sequência de frames do primeiro exercício de animação realizado.*

O vídeo de realização do procedimento foi editado sem que as secções nas quais a mão realizava a interferência aparecesse, dando a impressão de que o desenho emergia na pele de forma espontânea. Durante este primeiro experimento foi possível perceber algumas condições que a utilização desta técnica em um projeto de animação poderia trazer, como a limitação na quantidade de desenhos, devido à sensação de desconforto

presente no procedimento e nos cuidados necessários para a cicatrização, bem como a dificuldade de estabilidade ao utilizar um corpo vivo como suporte e a dificuldade de controle da velocidade e volume da emersão do sangue.

Para que o aspeto da linha fosse mais demarcado e aparente, foi necessário reforçar o traço, tendo sido realizado o mesmo caminho da agulha algumas vezes, com o cuidado para que fosse uma interferência superficial e não machucasse a pele de forma a criar cicatrizes permanentes. A preocupação acerca da efemeridade da *bloodline* foi algo presente durante todo o procedimento, para que fosse possível assegurar a cada interveniente sobre o desaparecimento da mesma. Embora os primeiros testes realizados tenham desaparecido em aproximadamente dois meses, foi reconhecido que este tempo poderia variar de acordo com cada corpo e cada cicatrização.

Foram realizados alguns estudos pensando sobre a possibilidade de retratar o desaparecimento das intervenções ao decorrer do tempo, em animação *time-lapse*, como as imagens indicadas na figura 26. Porém, o contexto temporal que o projeto se enquadra, e a necessidade de acompanhamento diário da cicatrização apareceu como um empecilho na medida que haveria uma necessidade de comprometimento muito maior dos participantes, o que poderia agir como um impedimento para a aderência dos mesmos ao projeto.

A prática do *time-lapse* é um ramo da animação que se constrói através da captura de imagens de objetos pré-existentes no mundo. Estes não se movimentam perante a câmara pelo animador, mas sim pelas interferências externas advindas do meio em que se encontram, dando a impressão de que possuem uma vida própria e animam a si mesmos. A manipulação temporal que existe na escolha do momento da captura da imagem gera uma movimentação mais rápida do que se perceberia caso houvesse uma observação sem intermédios do objeto, que, sem este aparato, se mostraria como relativamente estável e aparentemente imutável (Smith, 2018: 81-82).

Apesar desta técnica não ter sido escolhida para retratar o processo de cicatrização, a edição realizada para transformar o vídeo de registo da intervenção na animação final revela algumas características em comum com o *time-lapse*. A impressão de autonomia que a pele adquire, embora seja fruto de uma interferência humana, revela alguma organicidade em sua movimentação. Este deslocamento da perceção habitual da pele estimula uma nova perspetiva sobre a mesma, dando a impressão de que o corpo é o único agente responsável pela sua mutação.

Pode-se perceber na figura 27 que a animação em si foi limitada somente ao processo de construção dos elementos visuais, que não mudam de posição a cada quadro no decorrer do vídeo como tradicionalmente é realizado na animação. Para que fosse possível realizar algo deste género, seria necessário realizar cada *frame* separadamente em partes diferentes do corpo, algo que tomaria mais espaço e dependeria da possibilidade de cada interveniente. De tal forma, pareceu mais apropriado manter a técnica de aparecimento da imagem, semelhante à prática do *time-lapse*, ainda que a segunda possibilidade permanecesse em aberto.

Durante este mesmo período de investigação, foram feitas algumas experimentações em vídeo, retratando texturas e movimentações que a pele e as

articulações do corpo poderiam oferecer como possibilidade plástica. Ao utilizar o *close-up* sem um tripé, uma dificuldade de manter uma constância no foco mostrou-se presente, de forma que a imagem acabou por incorporar variações embaciadas intercaladas por trechos em alta-definição. Esta transmutação pareceu algo interessante de ser explorado ao passo que estimulava um processo imaginativo e sensorial em relação à imagem, que não se revelava de forma óbvia e constante.



Figura 28 - Frames retirados de vídeos experimentais realizados no processo de estudo do aspeto visual do trabalho.

Em uma busca por aparatos tecnológicos que poderiam ser utilizados como câmara, também foram realizadas experimentações com um microscópio digital com ampliação de até 1600X. Os resultados alcançados suscitaram um interesse plástico, porém a necessidade de extrema proximidade entre a câmara e a pele para a captura das imagens mostrou-se incongruente com a necessidade dos procedimentos de respeitarem as normas de biossegurança durante o processo de realização da *bloodline*.

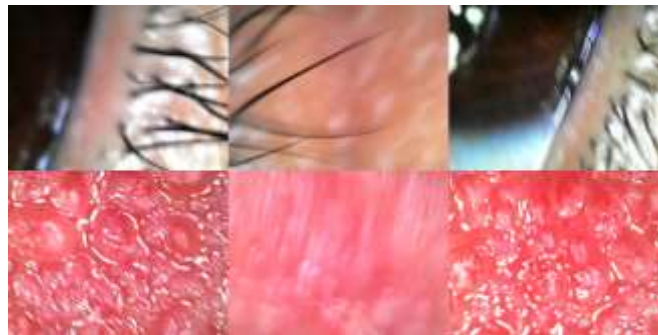


Figura 29 - Imagens capturadas utilizando o microscópio digital, explorando diferentes qualidades materiais de partes do corpo.

Alguns estudos em fotografia digital também foram realizados como parte do processo de ensaio visual com ferimentos espontâneos que eram observados na pele. O *zoom* utilizado para a captura das imagens amplificava algumas qualidades texturais da pele que sem este intermédio não poderiam ser observados. A pele, nestes três últimos contextos, é apresentada de forma não tão facilmente reconhecível, encontrando-se num limiar entre a figuração e a abstração.

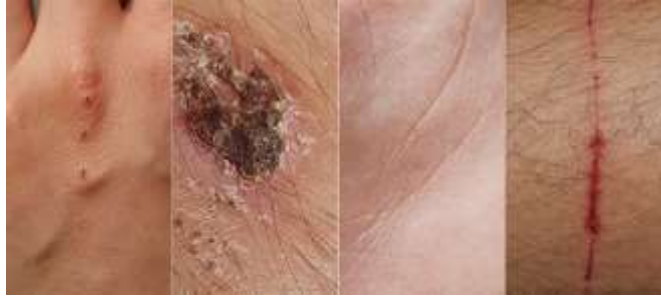


Figura 30 - Fotografias tiradas ao longo do processo de realização do fator prático, explorando cores e texturas que a pele pode oferecer.

Concomitantemente aos estudos práticos, durante a leitura de textos e a visualização de trabalhos que exploravam as potencialidades tácteis da película cinematográfica<sup>94</sup>, a possibilidade de trabalhar com este meio foi levantada. Apesar de parecer uma técnica não somente interessante plasticamente, mas também adequada concetualmente, a dificuldade de processamento e a ausência de aparatos para a realização de trabalhos deste cunho fez com que, para o contexto deste experimento, esta possibilidade fosse descartada.

### Referências práticas

Em paralelo com tais experiências, houve um processo de busca e resgate de referências que pudessem sugerir caminhos para este projeto. O enfoque dado nesta busca foi direcionado para trabalhos que utilizassem do corpo e da pele como materialidades artísticas, podendo ou não se utilizarem de modificações corpóreas como forma de interferência. As principais referências utilizadas se enquadram na prática da imagem em movimento, tanto em animação, quanto *live-action*, e da performance.

Na primeira categoria, os trabalhos que mais influenciaram o desenvolvimento do projeto foram: a curta-metragem *bEACH* (2020) de Declan McKenna, o projeto *Hands* (s/d) de TraceLoops, e *Hey Presto* (2017), concetualizado, dirigido e produzido pelo estúdio DBLG e animado pelo estúdio Animade. O que todos estes trabalhos possuem em comum, para além de serem práticas experimentais no campo da animação, é o facto de se utilizarem do corpo como suporte para a criação artística. Nos dois primeiros casos, os desenhos foram realizados com tinta preta, enquanto no último foram “gravados” na pele das pessoas através de carimbos em auto relevo, que ao serem pressionados na pele das pessoas, deixavam uma marca.

---

<sup>94</sup> Como os trabalhos de animação direta e as reflexões propostas por Laura Marks em “*The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*”, ambos já mencionados anteriormente.



Figura 31 - Imagens do projecto *Hands*, de TraceLoops (s/d).



Figura 32 - Frames retirados de trechos da animação *Hey Presto* (2017), realizado por uma parceria entre os estúdios DBLG e Animade.

Algumas características destes trabalhos que se demonstraram interessantes de serem, em algum nível, incorporadas no presente projeto, são o uso do *close-up*, a atenção aos volumes que cada parte do corpo possui (também explicitada através do tipo de iluminação), o carácter experimental e a leveza subjetiva que carregam. Para além disso, interessa nestes projetos o facto da identidade de cada pessoa ter permanecido anónima.

Ainda no âmbito cinematográfico, mas inseridos da prática do *live action*, os filmes tidos como referência são: *Pieles* (2017) de Eduardo Casanova, *The Act of Seeing With One's Own Eyes* (1971), de Stan Brakhage, *Junior* (2011), de Julia Ducournau e *Skin Sketches* (1998) de Thorsten Fleisch. Estes possuem em comum o facto de terem uma maior densidade não somente nos temas, mas também nas imagens viscerais que apresentam. Embora estas não sejam qualidades pretendidas no fator prático deste projeto, o estado imersivo que estes trabalhos suscitam no espetador, bem como as reações corpóreas e os estímulos sensoriais que o mesmo experiencia ao visualizá-los, são características apropriadas para o trabalho desenvolvido.



Figura 33 - Frames da curta-metragem *Junior*, de Julia Ducournau (2011).

No campo da imagem em movimento no contexto das artes visuais, o trabalho de Pipilotti Rist também teve algum impacto num nível concetual. Em uma entrevista realizada para o Louisiana Channel<sup>95</sup> a artista diz que possui duas câmaras nos olhos,

<sup>95</sup> Canal do *youtube* que tem como entidade responsável o Museu de Arte Moderna de Louisiana.

movidas a sangue (Rist, 2019: 25"). Para além disso, ela define as suas exposições como jornadas através de um corpo, revelando uma preocupação com a fisicalidade humana como um dos temas centrais de sua prática. Através de projeções dos seus vídeos em instalações, a artista não somente representa o corpo humano de formas inusitadas, mas encoraja uma percepção imaginativa e espacial por parte do espectador, que passa por um processo de imersão sensorial.



Figura 34 - Uma das instalações de Pipilotti Rist na exposição *Sip my Ocean*. Museum of Contemporary Art Australia, Sydney.

O processo de projeção da imagem de volta ao corpo, o suscitar da consciência corpórea do espectador-participante e a intenção de reversão da hierarquia entre objeto e sujeito são características do trabalho de Rist também apropriadas no presente projeto. Para além disso, a ideia proposta pela artista acerca dos olhos enquanto câmaras vivas foram incorporadas concetualmente no projeto. A partir do contacto com esta perspetiva, foi definido que ela seria apresentada para os participantes após a realização da *bloodline*, de forma que a observação do processo de cicatrização da intervenção poderia ser lida como uma espécie de animação *time-lapse* feita pelo corpo com um *frame-rate* espontâneo e alongado, tendo o próprio corpo como agente causador de mudança.

Já na área das práticas performáticas, alguns trabalhos que serviram de inspiração durante a construção da estrutura do projeto foram *Note to Self* (2005) e *Blood Script* (2008) de Mc Coble, *a efemeridade da existência e a permanência da moeda* (2000-2014), de Priscilla Davanzo, *The Letting Go* (2014-2016) de Natascha Stellmach, “modelo vivo com máquina radical” (2019) de Helena Obersteiner, e *AIGA Detroit* (1999) de Stefan Sagmeister. No geral, também emergiram neste contexto o trabalho de Regina José Galindo e Gina Pane.



Figura 35 - Registos da performance *Note to Self* (2005) de McCoble.

Um dos pontos de convergência entre os trabalhos mencionados e o presente projeto é a apropriação de técnicas de modificação corporal como práticas artístico-

performáticas, e a consequente exposição da pele e do sangue enquanto materialidades pelas quais os trabalhos se constroem. Para além disso, interessa para este projeto a visceralidade, a relação criada entre o corpo das artistas e o corpo dos outros, e a apropriação da corporeidade como um possível lugar de diálogo, encontro e manifestação de ideias e conceitos.

Alguns caminhos seguidos nestes trabalhos que não pretendiam ser trilhados neste projeto foram a centralização somente no corpo do artista como alvo de intervenções e a apropriação da modificação corporal como um comentário sobre violências e desigualdades sociais. O teor agressivo que alguns destes projetos carregam, apesar de terem estabelecido afirmações políticas de enorme relevância nos contextos socioculturais em que foram realizados, cria algum conflito com a vontade de construção de uma relação afetiva com o espectador-participante aqui pretendida.

Com base nas técnicas utilizadas nos referidos trabalhos de Mc Coble, foi levantada a possibilidade de realizar também uma animação com impressões dos fluidos corporais que emergem durante a realização da *bloodline*. Porém, com a realização de testes, percebeu-se que a rapidez em que estes secam quando a intervenção é realizada em uma camada mais superficial da pele impossibilita que os detalhes sejam transpassados para o papel. Além disso, este fator interferiria na forma como o surgimento das imagens na pele seria retratado na câmara.

Tendo em vista as ações performáticas em questão, é possível compreender que, no presente projeto, a *bloodline* é inserida como uma prática de *skin marking*<sup>96</sup> apropriada a um processo que tem qualidades performáticas no estado de interação e presença necessários por parte do artista e do espectador, durante momentos de troca que constituem a conversa e a realização da interferência.

## 2. Desenvolvimento prático

### 2.1. Estruturação das intervenções, convocação dos participantes e materiais utilizados

A partir destas reflexões, experimentações e referências, foi possível definir algumas das características que o trabalho possuiria. Neste processo, foi formulada a estrutura de três fases que o projeto obteve: um momento de conversa, outro momento para a realização do *bloodline* com base nos temas suscitados pela primeira fase, e, por fim, uma conversa de retorno dos participantes após o processo de cicatrização e desaparecimento da intervenção corporal. Todas as fases foram realizadas presencialmente, com a exceção da última, que foi feita através da ferramenta *Zoom*. Foi definido um grupo de cinco participantes adultos, sem uma determinação etária e de género específicas na medida que os dados analisados não levariam estes fatores em conta.

---

<sup>96</sup> Termo utilizado por Lemma (2010) para se referir às interferências corporais realizadas de forma mais superficial no corpo, como tatuagens, piercings e escarificações.

Os participantes foram convocados através de dois chamamentos realizados em publicações na plataforma *Instagram*, um no dia 9 e outro no dia 22 de dezembro de 2021, por meio das ferramentas *posts* e histórias. Estas continham o experimento animado “me mostra onde dói”, bem como uma explicação resumida do que seria proposto aos participantes desta prática. As intervenções foram realizadas em dois períodos e lugares diferentes: nos dias 11 e 12 de dezembro de 2021, no espaço artístico DE LICEIRAS 18, e entre 28 de janeiro e 2 de fevereiro de 2022, em um contexto de estúdio domiciliar.

No primeiro momento, o projeto se estruturou da seguinte forma: em uma das salas do espaço artístico, foi montada toda a estrutura necessária para a realização da *bloodline*: uma bancada esterilizada com os materiais, e uma marquesa. Em um dos cantos da sala, havia um sofá pertencente ao espaço, o qual foi utilizado como recinto para as conversas e a captação sonora das mesmas. Apesar da divulgação realizada digitalmente, foi necessário que o projeto fosse explicado para os visitantes que lá estavam, tendo tido a aderência de duas pessoas.



Figura 36 - Registos da sala na qual o primeiro momento da parte prática foi realizado, no espaço DE LICEIRAS 18.

Ainda que alguns visitantes tenham manifestado interesse após a exposição das motivações e dos procedimentos que o trabalho propunha, um número muito pequeno de participantes foi conseguido. Desta forma, foi reconhecido o grau de comprometimento e entrega do participante que, mesmo que carregasse uma intervenção efêmera, teria que passar por um procedimento doloroso como parte do processo. O procedimento análogo à entrevista poderia ter sido percebido como mais um fator de comprometimento por parte dos participantes, porém, a abertura que algumas pessoas (visitantes e organizadores do evento) tiveram em relação aos temas suscitados pelo projeto durante conversas informais, revelou o interesse e a vontade de troca sobre as temáticas da pele e do corpo.

Após a aderência de cada participante, um termo de consentimento<sup>97</sup> foi entregue para que a pessoa entendesse mais profundamente os detalhes da pesquisa, os procedimentos realizados, bem como os cuidados que deveria ter com a *bloodline* para que esta curasse e desaparecesse de forma adequada. A seguir à leitura e assinatura deste documento, iniciou-se a conversa, gravada em formato digital e analógico. Este diálogo foi utilizado como ponto de partida para a realização de um desenho simples que, posteriormente, foi gravado provisoriamente na pele do participante por meio da *bloodline*. Por fim, realizou-se uma organização da bancada para que o participante recebesse a intervenção corpórea, enquanto o processo foi gravado em formato de vídeo.

---

<sup>97</sup> Incorporado no anexo A.

Ao contrário do processo comum de animação, no qual as imagens são captadas quadro-a-quadro, neste caso foi privilegiada a gravação para que fosse evitado o contacto entre as luvas contaminadas pelo processo de interferência corporal e a câmara, na medida que todo o procedimento foi realizado sem o auxílio de uma equipe. Mais informações sobre a transformação do modelo de vídeo *live-action* para animação serão dadas no segmento a seguir.

No caso dos trabalhos realizados em 2022, em contexto de estúdio domiciliar, a estruturação sofreu algumas modificações. Ao invés da conversa e da interferência corpórea serem realizadas no mesmo dia, cada fase do projeto foi feita em uma semana diferente, dando um espaço maior para que houvesse uma reflexão sobre os relatos levantados e quais seriam as melhores imagens possíveis para traduzi-los. Para além disso, esta mudança foi realizada para que a tensão dos participantes fosse aliviada durante o momento da conversa, na medida que a intervenção seria realizada com algum distanciamento temporal.

Neste novo contexto, os procedimentos se organizaram da seguinte forma: no primeiro dia de cada interveniente ocorria a apresentação e assinatura do termo de consentimento, seguido da conversa, no segundo dia, após aproximadamente uma semana de intervalo, cada participante selecionava uma imagem das possibilidades apresentadas e a área do corpo na qual seria realizada, seguindo-se da realização da *bloodline*, por fim, após aproximadamente um mês, foi realizada a conversa de retorno. Este último momento também foi efetuado com os participantes da primeira fase, no mesmo intervalo temporal mencionado.

No momento da conversa, ao invés de se sentarem no mesmo sofá, interveniente e proponente ficavam em poltronas diferentes. Entre estas, foi posicionada uma mesa de centro para que pudessem ser colocados os gravadores e recipientes com chá e água. A organização espacial do ambiente domiciliar foi capaz de oferecer maior comodidade e intimidade na relação criada com cada indivíduo, algo que refletiu na entrega subjetiva dos intervenientes. A mudança espacial foi motivada não somente pela limitação temporal da disponibilidade do espaço DE LICEIRAS 18, mas também pela observação dos empecilhos que a impessoalidade deste ambiente ofereciam para a aderência e abertura dos participantes.

Os aparatos tecnológicos escolhidos para ambos os contextos foram selecionados de acordo com a disponibilidade tanto de acervo pessoal como da Universidade Católica do Porto. A câmara utilizada (Canon EOS 550D, com uma objetiva 18-55mm), foi escolhida para que fosse possível realizar o registo em *close-up* com algum distanciamento entre o corpo do interveniente e a câmara, e para que houvesse um espaço para o manuseio da máquina de tatuagem de forma que o afastamento impedisse a contaminação do aparelho. O aparelho foi, em todos os casos, posicionado num tripé com a flexibilidade de 90° (modelo Manfrotto 190X PROB com cabeça 804 RC-2), com o objetivo de obter uma visão mais bidimensional do recorte da pele capturado.

A iluminação empregue – dois painéis LED (modelo Aputure Led: AL-528W) com filtro difusor de cor laranja – foi escolhida para que fossem proporcionados um efeito difuso e um tom quente para a imagem. Cada painel de luz foi posicionado num tripé em lados opostos do membro do corpo a receber a interferência, valorizando as texturas e

volumes que cada pele e parte do corpo oferece naturalmente. Os gravadores de som (sendo o digital um Roland do tipo Edirol e o analógico um Silvano Cassette Recorder com microfone externo<sup>98</sup>) foram posicionados em proximidade com os intervenientes, para que fosse possível captar com alguma clareza a conversa. A escolha pelo emprego de dois tipos de gravadores foi definida pelo interesse na textura da sonoridade analógica em convivência com a digital, dando a possibilidade de escolha posteriormente sobre qual sonoridade seria utilizada em cada segmento.

Por fim, os materiais utilizados no processo de execução da *bloodline* foram os mesmos que aqueles empregues na tatuagem, sendo eles: agulhas descartáveis, máquina rotativa<sup>99</sup>, líquido diluente, álcool etílico 70°, bem como todos os outros materiais descartáveis de proteção necessários em um ambiente estéril (como luvas, máscara respiratória, película aderente etc.).

## **2.2. Reflexão sobre as primeiras conversas e imagens geradas a partir das mesmas**

Tendo sido apresentadas as características técnicas e formais que constituíram a base para o projeto, faz-se importante realizar uma análise das conversas, tanto em fatores individuais como nas suas convergências. Para além disso, deverão ser exploradas as relações entre as conversas e as imagens construídas em conjunto com cada participante.

Como consequência do processo de descentralização da figura do artista e da necessidade de abertura para o outro, foi determinado como ponto de partida temática a conversa com os participantes, que ao responderem a uma série de perguntas abertas, providenciaram o conteúdo para a animação desenvolvida, tanto a nível sonoro quanto a nível visual. As perguntas realizadas na primeira conversa, tendo como base os levantamentos teóricos e os interesses práticos feitos anteriormente, foram as seguintes:

1. Reconheço que esse projeto pressuponha alguma vulnerabilidade por ambas as partes. O que te trouxe a aceitar esse convite? Quais suas expectativas e interesses dentro dessa experiência?
2. Imagino que você tenha visto a animação de divulgação do projeto. Se sim, de que forma você se relacionou com ela, e quais sentimentos – sensoriais ou emocionais – foram ativados no momento da visualização?
3. Qual a sua relação no dia a dia com os seus sentidos? Qual deles você sente que é mais estimulado?
4. Através dessa prática, queria conhecer melhor a sua relação com o seu corpo, e, mais especificamente, com a sua pele. Você pode me falar um pouco sobre isso?
5. Mais diretamente em relação à pele, de qual forma você experiencia a sensação de toque no seu cotidiano? Pode ser de forma material ou imaterial, por exemplo: através da relação sinestésica com imagens, sons e sonhos.
6. Você consegue se lembrar da sua primeira memória tátil?
7. Eu gosto de pensar que nosso corpo todo – órgãos, músculos, ossos – têm memória. Cada parte de nós tem pequenas caixas que guardam experiências. Ainda que não nos lembremos conscientemente, nosso corpo carrega essas memórias, podendo as libertar de acordo com estímulos cotidianos. Você consegue identificar uma dessas caixas e me mostrar o que tem dentro?
8. Você já teve alguma experiência significativa com algum trabalho artístico? Se sim, se importaria de falar um pouco sobre ela? Você consegue pensar e descrever essa experiência através de sentidos do seu corpo? Ou ela carrega um teor mais emocional?

---

<sup>98</sup> O modelo Edirol foi escolhido por ser apropriado para um modelo análogo ao de entrevista.

<sup>99</sup> Um tipo de máquina de tatuagem, a qual utiliza um motor para acionar o movimento da agulha, sendo ela mais leve, silenciosa e estável que as de bobina.

9. Houve alguma parte dessa conversa que te marcou de forma mais significativa? Se sim, você consegue traduzi-la numa imagem?

As duas conversas realizadas no espaço DE LICEIRAS 18, em um formato de *work in progress*<sup>100</sup>, tendo sido as primeiras experiências realizadas com outras pessoas, foram conduzidas somente através de algumas das perguntas acima, nomeadamente as de número 1,4,5,7 e 9. Num dos casos, foi possível realizar as perguntas restantes na conversa final, porém, no outro, tais perguntas permaneceram sem respostas.

Faz-se importante salientar os motivos pelos quais estes momentos são nominados como conversas e não entrevistas: esta escolha foi feita na medida que foi prezado um ambiente informal e espontâneo, no qual o diálogo era construído em mão dupla e não de forma unilateral. Entre uma resposta e a pergunta seguinte, foram realizados comentários e exposições de vivências pessoais, de forma que não pareceu tão congruente com o que o modelo de entrevista propõe.

### 2.2.1. S.D.

O primeiro participante do projeto, S.D.<sup>101</sup>, ao responder às perguntas, revelou alguns pontos chave para a compreensão da construção conceitual deste segmento. Primeiramente, é relevante ressaltar a relação inconstante que ele indicou possuir com a sua pele devido a uma doença crônica que gera irritação, descamação e coceira dérmica. Sentimentos de vergonha, vulnerabilidade e dor física e emocional foram expostos como processos consequentes de sua condição. Além disso, o participante indicou que o estado em que sua pele se encontra interfere na forma como se sente psicologicamente. Por fim, S.D. sugeriu como tema para o *bloodline* uma tradução da sensação que possui de seu corpo estar em um ciclo permanente de destruição e criação, propondo um antagonismo entre o fogo, que sugere a sensação de vermelhidão e ardência da pele, e um elemento da natureza como simbologia de regeneração.



Figura 37 - À esquerda, um rascunho dos elementos que fariam parte da composição de S.D., e, à direita, o aspecto final da interferência.

Em relação às escolhas plásticas presente neste trecho, é possível salientar a incorporação dos pelos da perna como elementos materiais, que agem como uma espécie de registo da movimentação realizada pela mão responsável pela interferência. A mudança do posicionamento dos cabelos entre um *frame* e o outro oferece uma nova

<sup>100</sup> Termo utilizado para se referir a projetos inacabados, em processo de realização.

<sup>101</sup> Cada participante será indicado apenas pelas iniciais do nome e apelido, de forma a preservar sua anonimidade.

camada de animação, para além daquela presente no processo de aparecimento das inscrições na pele.

Em um âmbito simbólico, a sugestão da incorporação do fogo e da flor como representantes dos polos presentes no ciclo foram apresentados visualmente em diagonal, sendo intermediados por um círculo tracejado com uma seta, que demonstra a repetição do processo de cura e desgaste da pele. Além disso, foi acrescentada uma linha vertical que busca resgatar a visão da pele como limiar poroso entre o interior e o exterior, algo apropriado como uma continuidade visual em alguns dos outros segmentos. Estes elementos foram inicialmente planeados para se encontrarem em uma disposição mais centralizada no espaço do écran, porém, devido à ausência de marcações prévias, acabaram por se concentrar à esquerda.

No que toca à dinâmica da conversa, é válido indicar que foi permeada por alguma objetividade e rapidez, reforçada pelo fato de ter sido dinamizada por menos perguntas que o restante dos participantes. Também foi possível perceber o papel que o ambiente mais impessoal teve neste momento, que, em conjunto com a falta de experiência prévia e o facto de ter sido o único participante que não tinha nenhum tipo de contacto ou intermédio com a interveniente para além da mediação do espaço artístico, limitou as possibilidades de troca que a conversa oferecia.

### **2.2.2. J.F.**

A segunda pessoa a participar do projeto, J.F., apesar de também ter feito parte da dinâmica localizada no espaço DE LICEIRAS 18, não apresentou os mesmos empecilhos de expressão e troca que o primeiro caso. Um dos temas levantados em suas respostas foram os impactos da socialização feminina na forma pelo qual o toque se efetiva em suas relações interpessoais e nas pressões estéticas que o seu corpo é submetido. Em adição, mencionou-se a necessidade de ressignificação do contacto com o outro, fomentado por um paralelo entre os questionamentos políticos e sociais mencionados, e as contaminações oferecidas ao toque consequente do atual estado pandémico. Relativamente à redescoberta do toque, a importância do consentimento e dos limites dentro da afetividade e da sexualidade foi sublinhada.

Ao longo de uma de suas reflexões sobre a sua pele, J.F. demonstrou o facto de enxergá-la não como uma barreira divisora, mas como um lugar poroso de conexão com o outro, que reage ao ambiente e demonstra a interioridade de cada indivíduo. Como possibilidade temática para interferência visual, foi sugerido que o toque fosse explorado num caminho mais afetuoso e maternal, em detrimento das outras condições mais agressivas mencionadas, na medida que estas já se encontravam suficientemente aprisionadas como traumas em seu corpo.



*Figura 38 - Respetivamente, da esquerda para a direita, um estudo de posicionamento da imagem pretendida no segmento de J.F., e duas imagens do resultado alcançado.*

Tendo o contacto com o outro como tema, foi sugerida a possibilidade de utilização de uma das articulações do corpo, que, ao movimentar-se permitiria um movimento de aproximação e afastamento entre as duas partes. Desta forma, a intervenção foi realizada próxima ao joelho, que, ao unir a coxa e a perna, possibilitou o toque entre as duas mãos desenhadas. A mão, ao ser representada através do desenho, busca suscitar um interesse táctil na medida que representa um órgão frequentemente utilizado como intermédio e percepção com e do outro. A pele, nesta configuração, é retratada simbolicamente como um canal de transmissão entre sujeitos.

### **2.2.3. L.S.**

A terceira participante do projeto L.S., já num contexto residencial, através de suas respostas ofereceu relatos de forma mais demarcada sobre os seguintes tópicos: a dificuldade de conciliar uma boa relação com o corpo e com a pele devido à pressão social estética e a consequente vontade de realizar interferências para “melhorar” certas qualidades, a vivência com acne e a baixa estima advinda desta experiência e a importância da percepção espacial e da consciência corporal através do pé.

Em adição a estes temas, também foi relatada sua vivência com tendências TOC<sup>102</sup> e a divisão vertical que percebia em relação ao seu corpo. Esta percepção se manifestava através da sua relação com o tato e com a necessidade de que ambas as partes de seu corpo vivenciassem a mesma sensação, ou seja: tudo que uma mão tocasse, a outra também teria que tocar. Ao ser questionada sobre as imagens que foram suscitadas e dos tópicos que gostaria que fossem explorados na animação, L.S. demonstrou interesse sobre a divisória vertical do corpo, sugerindo também que fossem usadas linhas retas e curvas.

---

<sup>102</sup> O Transtorno Obsessivo Compulsivo trata-se de um distúrbio psicológico caracterizado pela presença de comportamentos obsessivos e ou compulsivos, muitas vezes concretizados por meio da repetição de ações, pensamentos, ideias, comportamentos e impulsos que se dão de forma intrusiva (Rosario-Campos & Mercadante, 2000).

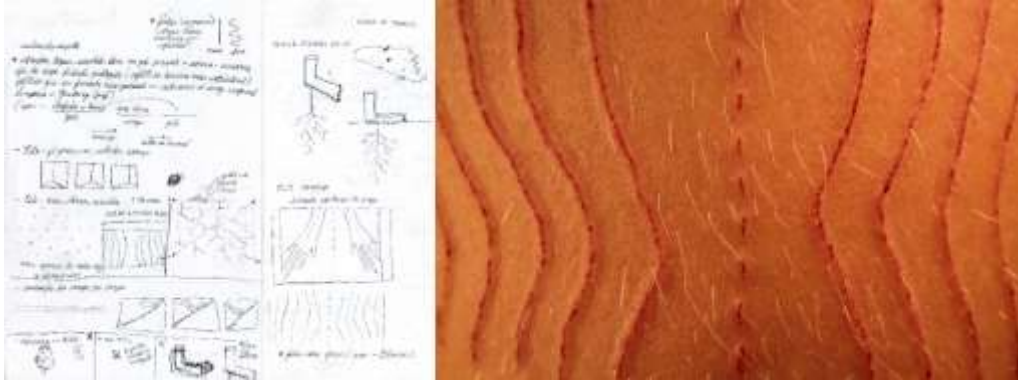


Figura 39 - À esquerda, estudos realizados levando em conta algumas das possibilidades levantadas a partir da conversa com L.S. À direita, a aparência final da interferência, com a imagem selecionada pela participante.

Alguns dos elementos gráficos que compõem este segmento e podem ser observados na imagem apresentada são a presença da linha tracejada ao centro, que não somente representa a segmentação do corpo, mas também faz alusão à metáfora da pele como superfície permeável de troca. As linhas curvas que a acompanham também remetem aos desenhos formados pelas estrias nos corpos, oferecendo um reforço da volumetria da coxa, também valorizada pelo desfoque das margens da imagem.

Os pelos loiros, destacados pelo *close-up* e pelo tom quente da iluminação utilizada, providenciam uma textura complementar à imagem, mas não tão dominante como no primeiro segmento. Por terem uma menor dimensão e estarem presentes em menor quantidade, não formam as tramas que os pelos ofereceram no trecho de S.D., de forma que não revelaram movimentação, mas uma adição à composição visual.

#### 2.2.4. S.M.

A penúltima participante do fator prático desta pesquisa, S.M, assim como os dois últimos casos, também se manifestou sobre a relação de insegurança e autoconsciência que tem com o corpo, advindas dos padrões de beleza que responsáveis por reger as normas da sociedade Ocidental, e da necessidade de desconstrução destas pressões e construção de uma nova relação consigo mesma. Além disso, ela expôs a sensação de vulnerabilidade causada por vivências em relação à acne, principalmente na região do rosto.

A participante também mencionou a sua forte relação com o olfato, e a conexão com a memória e com a percepção e reconhecimento de indivíduos e espaços que este sentido a proporciona. Porém, outro sentido que a participante revelou ter função semelhante na sua vida foi o tato, algo reforçado pela vivência exposta quando foi abordada a questão acerca de sua primeira memória tátil.

S.M., ao descrever esta memória, disse se lembrar de ter aproximadamente sete anos e estar num campo de verão, no qual foi proposta uma dinâmica de olhos vendados. Os baldes em sua frente, cada um com materiais diferentes, tinham que ser explorados através do tato para que fossem encontrados certos objetos. A participante relatou a impossibilidade de se lembrar o que exatamente havia tocado, mas que num dos baldes

havia uma matéria viscosa capaz de proporcionar uma experiência sensorial muito intensa e de manifestar sensações corpóreas até durante o momento da conversa.

A impossibilidade de visualizar aquilo que o seu corpo entrava em contato, em conjunto com a riqueza textural que a sua pele sentia, foi capaz de deixar uma marca, uma memória corpórea. A participante, ao analisar a situação relatada, afirma que acredita que a ausência da visão – responsável por uma grande consciência do mundo externo, que, através deste sentido se afasta do corpo – possibilitou a intensidade e o estranhamento das sensações experienciadas. Em determinado momento, S.M. disse que a impressão que tinha desta memória era semelhante a de estar a pescar com as mãos. Neste contexto, foi definido que este seria o foco temático dos desenhos a serem marcados na sua pele.

Este foi o único caso em que um *animatic*<sup>103</sup> foi realizado, a fim de planear como esta experiência poderia ser transcrita para a pele. Assim, definiu-se que haveria dois momentos: um retratando olhos a aparecerem, piscarem e desaparecerem, e outro representando o toque da mão na substância descrita. Para que fosse possível oferecer aos olhos um movimento de abrir e fechar, teriam que ser realizados desenhos em partes da pele separadas, ao contrário do efeito empregue nos outros casos, nos quais o desenho foi construído progressivamente.



Figura 40 - Frames retirados do animatic de estudo para a interferência de S.M.

Com a autorização e liberdade dada pela participante para que um espaço maior de seu corpo fosse ocupado, a composição definida foi desenhada na pele, tendo sido escolhida a coxa como membro recetor da interferência. Os olhos aparecem como uma alusão à visão, que ao ser impedida, permite uma nova compreensão do mundo através dos outros sentidos. A seguir, retoma-se o tracejado como um espaço de contacto entre sujeitos e entre sujeito e objeto, bem como a mão como alusão ao sentido de toque e elemento mediador deste encontro.



Figura 41 - Aspeto final dos dois trechos presentes dentro da secção de S.M.

A textura ao redor da mão foi desenhada de forma a traduzir a viscosidade mencionada, representada por formas orgânicas que se encaixam ao redor da mão. As

<sup>103</sup> Um *animatic* pode ser definido como uma espécie de *storyboard* animado, ou seja, uma série de imagens em sequência que constituem um rascunho daquilo que será realizado na animação.

variações tonais do sangue seco e fresco foram utilizadas como qualidades materiais oferecidas pelo corpo, assim como as ranhuras da pele craquelada, que se assemelham à rugosidade e ao grão que o papel possui enquanto suporte artístico. Este trecho busca retomar um toque imaginativo bastante presente durante a infância, a fim de retratar e valorizar este tipo de percepção sensorial do meio.

### 2.2.5. P.M.

A última interação foi conduzido por P.M. Alguns dos tópicos levantados durante a conversa foram a vivência social do corpo feminino, a forte relação com o sentido de visão e tato como instrumentos de percepção artística e afetiva, e o potencial que este último carrega como meio de recordação de experiências da infância. Dentre as memórias suscitadas, foi dado um foco maior à cicatriz que a participante possui no pé, fruto de um acidente no qual este ficara preso numa porta no colégio.

A lembrança foi descrita de forma vívida, com uma riqueza de detalhes na narrativa. Como sugestão de imagem, a interveniente propôs que fosse desenhada uma porta em seu pé, envolvendo a cicatriz como elemento visual e uma marca de batalha. O tracejado foi retomado como a mesma metáfora dos outros casos, mas também como uma técnica que facilita a construção da imagem aos poucos, ao contrário da linha contínua. Em adição a isto, a linha descontinuada também representa um ligar de pontos e um processo de construção de identidade através de memórias e vivências.



Figura 42 - À esquerda, rascunhos de estudo para a solução imagética sugerida por P.M. À direita, o aspeto final da interferência selecionada pela participante.

A porta entreaberta, para além de fazer alusão ao acidente vivenciado, também surge como um elemento que simboliza um lugar entre as memórias conscientes e inconscientes, passagem entre interioridade e exterioridade. A cicatriz foi incorporada não somente como componente plástico, mas como uma memória que o corpo regista fisicamente, na estrutura celular da pele. Por fim, o tracejado pode também por admitir uma semelhança com o processo de costura, tendo a agulha como intermédio e o desenho como a linha.

### 2.3. Organização das respostas e pontos de convergência

Para além dos relatos transcritos no segmento anterior, também foram mencionadas outras vivências e temas que apresentam suficiente relevância para que sejam expostas e analisadas. Em um parâmetro geral, as respostas à primeira pergunta revelaram que a adesão dos participantes foi motivada maioritariamente por um interesse pessoal e curiosidade sobre a técnica utilizada, bem como pela prática da tatuagem, sendo que 3 dos 5 intervenientes já haviam tido experiências com a segunda. Além disto, todos os participantes manifestaram como condição para a participação uma vontade de verbalização sobre temas que circundavam o corpo e a pele.

Neste contexto, o processo de resposta às perguntas e contribuição para o projeto foi percebido pelos participantes como um meio de autoconhecimento, autoconsciência e possibilidade de troca sobre os assuntos sugeridos. Tal aspeto revela a necessidade de acolhimento e verbalização análogas ao processo terapêutico, como indicado por um dos participantes (S.D.). Esta qualidade foi reconhecida como um elemento significativo na construção de uma relação mais profunda entre proponente e interveniente, indicando a importância de uma relação horizontal que valorize um conhecimento que advém da experiência corpórea e subjetiva.

Ao responderem a segunda pergunta, acerca da visualização da animação utilizada como divulgação do projeto, os participantes indicaram a importância dada ao elemento linguístico, que se sobrepôs ao elemento táctil da imagem. A alusão à dor e a incorporação da frase “me mostra onde dói” os condicionou maioritariamente a vivências da infância, a um cuidado maternal e à possibilidade de sensações desagradáveis que a realização da intervenção poderia vir a causar. J.F., ao ser questionada sobre este aspeto, indicou que o tipo de toque suscitado pela imagem era mais semelhante ao carinho, ainda que a palavra “dor” e o sangue estivessem presentes como elementos visuais.

Apesar da hierarquização do elemento linguístico em relação à experiência táctil ter revelado uma relação espetatorial que não vai de encontro com as intenções sensoriais do projeto, na construção dos experimentos animados foram utilizadas outras técnicas que visavam incitar uma relação menos pautada pela predominância da interpretação subjetiva, e mais corpórea.

No que toca à terceira pergunta e a relação dos participantes com os seus sentidos, alguns dados podem ser levantados: os mais mencionados foram o tato (três de quatro pessoas)<sup>104</sup>, seguido pelo olfato, visão e audição (duas de quatro pessoas). Os papéis que estes possuem no quotidiano dos intervenientes são a perceção espacial e material, a afetividade e a locomoção (pelo tato), a relação com a memória (pelo olfato), com o trabalho (pela visão), e com o consumo de música (através da audição). Dentre estes, talvez os únicos que possuam uma relação mais imaginativa sejam o olfato e a audição, na medida que remetem ao processo de rememoração e de consumo de produtos de cunho artístico.

Faz-se importante salientar que os intervenientes tiveram pouco ou nenhum reconhecimento sobre a utilização compulsória da visão numa atualidade digital, que cada

---

<sup>104</sup> Nos trechos em que foram indicados “X de quatro”, deve-se levar em consideração que um dos participantes não respondeu a certas perguntas.

vez mais oferece estímulos em ritmo desenfreado. De tal forma, a visão quase que não se configura como um sentido, mas como um instrumento hiper estimulado com finalidades objetivas e instrumentais. Os outros sentidos, seguindo o mesmo caminho, por vezes foram apresentados com funções pouco imaginativas e predominantemente utilitárias.

As respostas dadas à quarta pergunta foram, maioritariamente, de cunho problematizador e conflituoso. Ao falarem sobre as relações que possuíam com o corpo, três de cinco intervenientes relataram situações de abuso sexual (realizadas por pessoas do género masculino), enquanto quatro de cinco pessoas relataram as opressões e dificuldades advindas das idealizações de beleza impostas pela sociedade. Estes dados, ainda que não advenham de um grupo extenso e uma pesquisa mais rígida, são sintomáticos e necessários de serem expostos, na medida em que todas as pessoas que se manifestaram neste sentido possuíram uma socialização feminina.

Ainda que a identidade de género não tenha sido levada em consideração como um parâmetro analítico, estes relatos denunciam um comportamento social. O abuso e as exigências compulsórias de corpos lidos como femininos na sociedade, age como mais um fator impeditivo de exploração das potencialidades sensoriais, sensíveis e sinestésicas que a corporeidade oferece. Esta prática, apesar de fomentar a autoanálise e acolher estas vivências, não tinha como objetivo este encaminhamento temático, pelo facto destas memórias e opressões já serem demasiadamente marcadas nos corpos das pessoas que sofrem estes tipos de violência.

Apesar de não haver um tratamento direto deste assunto, pode-se compreender a potencialidade de resgate de autonomia sobre o corpo que as interferências e modificações corporais permitem. Esta perspetiva é suportada por pesquisas de cunho psicanalítico e de práticas artísticas, como em *Under the skin: A psychoanalytic study of body modification* (2010) de Alessandra Lemma e nas ações performáticas de Regina José Galindo.

Nos seus estudos sobre modificações corporais, Lemma indica que estas podem ser apropriadas em casos de abuso enquanto tentativas de recuperação da autonomia do corpo e apagamento do outro, responsável por invadir o seu corpo. Além disso, é ressaltada a importância psíquica do corpo como meio de articulação e comunicação dos estados internos e das experiências vividas por cada sujeito. Desta maneira, o corpo é apresentado como o meio mais maleável e apropriado enquanto marco da forma como os seres humanos se sente consigo mesmos e com os outros, é um ponto de partida para o funcionamento mental e processamento de traumas e vivências sociais (Lemma, 2010: 7-16).

Em um processo análogo, Regina José Galindo, ao se submeter voluntariamente a estados de desconforto, automutilação e métodos de tortura, não se posiciona enquanto vítima, mas enquanto agente de uma série de escolhas investigativas e artísticas. Ao falar sobre a performance *Perra* (2005), a artista afirma fazer uma referência a uma série de assassinatos de mulheres na Guatemala ocorridos no mesmo ano, no qual os cadáveres das vítimas tiveram a frase “*muerte a las perras*” gravada. Ao auto infligir através de uma faca a palavra *perra*<sup>105</sup> em sua coxa, Galindo toma uma atitude autorreferencial, fazendo

---

<sup>105</sup> Do espanhol, cadela.

a seguinte afirmação: “Eu mesma já me infligi essa dor, vocês não podem mais infligi-la a mim” (Galindo, 2018)<sup>106</sup>.



Figura 43 - Registo da performance *Perra* (2005), de Regina José Galindo.

Ao longo de uma de suas reflexões, a participante S.M. indicou ter uma relação semelhante quanto à função que as modificações corporais (nomeadamente *piercings* e tatuagens) possuíram na sua relação com o corpo. Ela indica que estas serviram como uma forma de fomentar vivências e ressignificar partes do corpo, que outrora eram rejeitadas por si mesma pela sua aparência, algo revertido após a inserção das intervenções. Neste caso, assim como na prática proposta neste projeto, a maleabilidade do corpo se disponibiliza enquanto uma tela de reinvenção subjetiva e material, mesmo que estas experiências não tenham sido diretamente trabalhadas na parte prática de forma visual.

No que toca à quinta pergunta, os participantes manifestaram as seguintes relações com a pele: vulnerabilidade e insegurança (nos casos de doenças de pele e vivências com a acne); o papel sexual do toque; uma tentativa de resgate do toque afetivo e a relação sinestésica que o mesmo proporciona (na sensação de tecidos utilizados em vestuários e deduções de texturas de objetos). Além disso, foram destacados os empecilhos tácteis gerados por meio do estado pandémico, que atrelou ao tocar uma sensação de medo e uma potencialidade infecciosa, desencorajando a relação sensorial entre sujeitos e entre sujeitos e objetos, e limitando as possibilidades de percepção olfativa através do uso da máscara.

A sexta e a sétima pergunta, por sua vez, suscitaram memórias de infância, tanto de cunho positivo, quanto negativo. Algumas memórias diziam respeito a texturas e temperaturas de animais (como coelhos e galinhas), à sensação que certos espaços traziam ao corpo (como o contacto entre o pé e um concreto pontiagudo do chão e a sensação de estar dentro de uma piscina), o toque maternal, entre outras já mencionadas anteriormente. Em paralelo, também foram mencionadas recordações de abusos físicos de teor sexual e toques agressivos e indesejados que se mantiveram presos ao corpo.

A oitava e última pergunta (na medida em que a nona já foi mencionada no trecho anterior), referente às experiências significativas com trabalhos artísticos, merece alguns destaques. Primeiramente, faz-se válido reconhecer que a música e o cinema foram os meios mais mencionados enquanto criadores de uma relação emocional e subjetiva, capazes de gerar reações corpóreas, como chorar e dançar. Dois trabalhos, um instalativo

---

<sup>106</sup> Em entrevista com Judith Waldmann (2018).

e um cinematográfico, foram ressaltados como fonte de estímulos sensoriais: *Respirare l'ombra* (1999-2000) de Giuseppe Penone, e *Le fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001), dirigido por Jean-Pierre Jeunet.



Figura 44 - Giuseppe Penone, *Respirare l'ombra*, 1999-2000. Instalação de dimensão variável composta por rede de arame, folhas de louro e escultura em bronze dourado. Centre Pompidou, Musée National d'art Moderne, Paris, 2010. Fotografia de Roland Halbe.



Figura 45 - Stills da longa-metragem *Le fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001).

O que estes dois trabalhos possuem em comum é a valorização de um posicionamento ativo do espetador através da perceção sinestésica dos elementos apresentados. O primeiro, por meio da utilização de materiais orgânicos que exalam cheiros, dispostos espacialmente de forma a incitar um posicionamento corpóreo do observador. O segundo, através da exposição de imagens que, valorizadas pelas texturas, cores e sons, podem ser percebidas através de todos os sentidos da audiência. O facto destes trabalhos terem sido mencionados enquanto significativos para duas das participantes revela a importância da valorização do conhecimento corpóreo enquanto fator de aproximação com a vivência do espetador.

Em paralelo aos relatos verbais, também foi possível observar as reações corpóreas que cada pessoa tinha durante a conversa, como a gestualidade, contração e relaxamento, abertura e encolhimento da postura, entre outros. Estes movimentos são responsáveis por uma camada de comunicação não-verbal, as quais foram levadas em consideração durante o processo de troca proposto. O discurso corporal presente na interação também revelou uma busca por conforto através do estímulo tátil, como através do coçar, acariciar e tocar da própria pele.

Neste âmbito, faz-se importante indicar que, no contexto em que foram realizados, todas as intervenções presenciais foram feitas com a utilização de máscaras respiratórias.

Estas, apesar de serem de extrema importância na contenção pandémica, causaram empecilhos no que toca à leitura da expressão facial de cada participante. De forma semelhante, nas conversas realizadas à distância, perdeu-se a gestualidade do corpo. Mesmo com estas limitações, as interações presenciais com os participantes demonstraram ter sido um aspeto condicional para a criação de uma relação de confiança, entrega e profundidade subjetiva.

#### 2.4. Análise e reflexão sobre as conversas finais

A terceira e última fase que compõe este segmento do fator prático foi condicionada por meio das conversas de retorno com os participantes. Com a intenção de avaliar os possíveis impactos que a dinâmica poderia ter tido em cada interveniente, as seguintes perguntas foram realizadas:

1. Como foi a sua experiência com o processo de cicatrização?
2. Houve algum sentimento de frustração com desaparecer, com o passar do tempo, da *bloodline*, tendo em consideração que houve algum gasto de energia para realização e cura da mesma?
3. De qual forma a intervenção alterou sua percepção e sua relação cotidiana com o seu corpo em termos de cuidados, dor etc.? Houve algum tipo de atenção corpórea na região tatuada durante a cicatrização ou até mesmo depois de cicatrizada?
4. Você sente que as vivências propostas por este projeto geraram algum tipo de impacto interno, não somente através da conversa, mas das experiências tácteis consequentes da *bloodline*?
5. Como você descreveria a relação criada com este trabalho?

No geral, as respostas indicaram que experiência de cicatrização foi considerada algo simples, sem grandes empecilhos e limitações. No que toca à sensibilidade da região interferida, a maioria dos participantes relatou ter tido mais atenção durante os primeiros dias, mas que, assim que a vermelhidão e sensibilidade diminuía, também reduzia a consciência da existência das *bloodlines*.

A respeito do sentimento de frustração, 4 de 5 participantes relataram um descontentamento sobre a efemeridade da interferência, não somente pela apreciação visual que geravam, mas por remeterem à experiência vivida. Também foi mencionada por uma das participantes a sensação agradável que a interferência oferecia, já em estado de cicatrização, ao acariciá-la. A participante restante indicou não compartilhar desse sentimento, na medida que reconhece que o resultado não se sobrepõe ao processo.

Ao responderem à terceira pergunta, os participantes chamaram atenção a algumas vivências que acionavam uma consciência corporal, como o processo de tomar banho, o esbarrar em objetos e a fricção com as vestimentas, bem como o toque alheio e pessoal e o receio do desconforto como consequência destas interações.

Acerca da quarta pergunta, dois dos participantes disseram que não houve um impacto significativo, justificando este fator através da dificuldade de visualização (por estar localizado na perna e ser distante dos seus olhos), pela rapidez da cicatrização, e pela familiarização com o processo de tatuagem. Ao mesmo tempo, foi mencionada a maior importância do processo de conversa e do pensamento ao redor do trabalho, os

quais permitiram um acesso a memórias que de outra forma não teriam sido rememoradas, bem como uma autoconsciência do corpo e da pele e dos posicionamentos subjetivos acerca destes temas.

Outro fator levantado por meio destas respostas foi a atenção à facilidade de regeneração do corpo como uma metáfora subjetiva em relação a coisas más que acontecem, e as possíveis maneiras de se lidar com estas. Além disso, foi indicado um reconhecimento da impermanência do corpo, e a possibilidade de enxergar características corpóreas normalmente rejeitas (como acne e estrias) como algo superficial que não são capazes de definirem a identidade de cada indivíduo. Por fim, foram mencionadas uma maior atenção a certas partes do corpo outrora esquecidas, e a possibilidade de um olhar para o corpo com a intenção de cura, no lugar de julgamento e rejeição.

Algumas das percepções expostas nas respostas por meio da última pergunta, foram: uma relação de segredo entre ambas as partes (propositora e interveniente); uma conexão entre a parte da pele na qual a interferência foi realizada com a experiência vivida e o momento da realização; um momento de troca, aproximação e uma maior consciência de si e dos outros corpos, e uma conexão do projeto com o seu contexto pessoal e com as memórias trazidas à tona. Como um todo, os participantes mostraram-se satisfeitos com a proposta e curiosos com os resultados, valorizando o grau de intimidade e personalidade criados durante todas as fases do projeto.

### 3. Resultados

Como resultado de todos os processos mencionados anteriormente, foram realizados três projetos para diferentes contextos de exibição, sendo estes: uma animação digital, um projeto instalativo e cinco *flipbooks*. Cada um deles possui características particulares que buscam valorizar diferentes tipos e níveis de interações corpóreas e subjetivas a partir do espectador. Para que seja possível compreender o processo de construção e montagem de cada um deles, serão explicitadas primeiro as fases em comum, e, por fim, suas especificidades.

#### 3.1. Animação digital

No intervalo entre a realização da intervenção e a última conversa, foi iniciado o processo de edição dos registos videográficos para o formato de animação. Num primeiro momento, os vídeos foram inseridos no programa de edição *Adobe Premiere Pro*, no qual foi utilizada a ferramenta “exportar quadro” para que cada *frame* fosse salvo separadamente, retirando aqueles em que o momento da realização do *bloodline* estavam retratados.



Figura 46 - Exemplo de um dos frames intermediários que foram eliminados no processo de seleção das imagens.

Após o percorrer de toda a gravação e exportação dos quadros, estes foram colocados em sequência no *Adobe After Effects*, sendo cada imagem temporizada para entre 3 e 5 *frames*, de acordo com a necessidade de cada segmento. Nesta fase, também foram corrigidas quaisquer imperfeições, através do redimensionar das imagens, da edição de saturação, nitidez etc. Por fim, cada sequência foi transferida novamente para o *Premiere*, no qual foi executada a montagem sonora a partir dos respetivos trechos das gravações das conversas.

Embora tenham sido realizados em pessoas, dias, e a partir de imagens e relatos diferentes, os segmentos possuem algumas características em comum que podem ser evidenciadas. Em primeiro lugar, pode ser salientada a variação que a luminosidade possui entre alguns dos *frames*, característica esta que se deve a dois fatores: à interferência corpórea entre o foco de luz e a pele, e o modo automático da câmara. Este último foi somente aplicado acidentalmente em dois dos casos.

Mesmo que este aspeto não tenha sido uma decisão consciente durante o processo de captação da imagem, e que visualmente não seja algo tradicionalmente valorizado enquanto estratégia técnica, esta característica foi incorporada como elemento plástico experimental, adquirindo valor simbólico num dos casos, que será futuramente explicitado.

Além disso, outra característica presente em todos os segmentos é a instabilidade do corpo no quadro, originado por movimentações de outras zonas do corpo que não aquela retratada, contrações musculares, reações à dor e impossibilidade de permanecer na posição pretendida por parte dos intervenientes. Ao invés de terem sido editados de forma a falsear e apagar estas movimentações, elas foram agregadas no trabalho de forma orgânica, oferecendo ao espetador uma possibilidade de atenção e autoconsciência das micro movimentações que o corpo pode apresentar.

Outra característica presente em todos os segmentos é a variação da velocidade de aparecimento do sangue. O tempo de aparecimento da linha é algo incontrollável e varia de pessoa para pessoa, e, por mais que tenham sido realizados esforços para que a transição fosse feita o mais suavemente possível e o desenho fosse construído aos poucos, é possível observar momentos em que a linha se compõe mais ou menos rapidamente.

Por fim, um aspeto comum entre todos os trechos é a qualidade simplificada dos desenhos e do traço, algo importado de uma poética pessoal de forma oportuna na medida que a técnica utilizada não permite um alto nível de detalhamento. Neste contexto,

evidenciam-se algumas características que contrariam padrões plásticos e estéticos vigentes na prática cinematográfica e artística. Através da incorporação destas qualidades, reverte-se a lógica dominante que acredita que a imagem em movimento deve retratar uma realidade ilusória que, por mais surreal que seja, deva ser convincente e coerente em suas dinâmicas pré-definidas.

Esta resignificação do erro e da “imperfeição” dá abertura ao espetador para um questionamento acerca da origem e do processo de construção da imagem, e oferece aos realizadores uma liberdade de fuga dos caminhos pré-concebidos enquanto corretos dentro da prática da imagem em movimento. Ao contrário de serem reconhecidos enquanto defeitos, estas qualidades são incorporadas como elementos que adicionam corpo ao trabalho, em um sentido tanto literal quanto simbólico.

Tendo sido evidenciados alguns atributos compartilhados por todos os trechos, devem ser exploradas as qualidades individuais destes, bem como as motivações por trás das decisões tomadas. Na primeira secção, como já foi mencionado anteriormente, foram tratadas questões de vulnerabilidade, ciclicidade, construção e destruição da pele. Em paralelo com a imagem, que é construída pouco a pouco através dos tracejados e linhas, foi associado o trecho da conversa em que tais tópicos foram tratados.

[...] I feel quite vulnerable, like, I feel vulnerable, and I feel very *tensed*.  
[...] The skin is, like, hurt and I feel like the skin behaves. Like, it's hurt, and the skin is very tense, so, *tensed*, and I also feel like it. I think, for me what typically comes to mind is always like...I'm always in the path of destruction and creation, so my body does all the best to heal, so it is always constantly doing what's wise, and, also, on the opposite, I'm also the one that also destroys, and this kind of thing. But that's the same person, so it's not like I can't do it...so, like, I don't know, it's always a circle of creating and...and this is a more random destruction also. With this kind of disease, you're always like...sometimes you...scratch it very hard, so it gets very red, and it's very hot also [...]  
(S. D., 2021).

Relativamente à construção imagética da animação, podem ser observadas algumas escolhas que ainda não foram mencionadas anteriormente. Dentre elas, a inserção do processo de foco e desfoque da câmara no início da animação, o qual, ainda que não tenha sido realizado propositadamente durante o momento da intervenção, foi integrado enquanto elemento táctil.

How does cinema achieve a haptic character? Many prohaptic properties are common to video and film, such as changes in focus, graininess (achieved differently in each medium), and effects of under- and overexposure. All of these discourage the viewer from distinguishing objects and encourage a relationship to the screen as a whole (Marks, 2000: 171-172).

Nesta citação, Laura Marks evidencia algumas características que, incorporadas a trabalhos videográficos, fomentam uma relação háptica entre o espetador e a imagem. Nem sempre estes aspetos são utilizados enquanto estratégias, porém, no presente contexto, a escolha de não excluir este trecho revela-se enquanto contaminação entre o fator teórico e prático. Sendo este o primeiro segmento, responsável por introduzir o

espetador na visualidade e na atmosfera criadas, o movimento de foco e desfoque age como uma característica mediadora que tateia a pele antes de apresentá-la enquanto elemento ótico, permitindo um emergir gradual das texturas que a compõem.

Outra qualidade visual que merece ser destacada são as nuances cromáticas que a pele adquire ao longo do segmento, de acordo com a pressão da mão e com o tracejar da agulha. Esta característica é responsável por adicionar organicidade, fazendo parte de um processo de investigação e reconhecimento da pele enquanto materialidade artística e das potencialidades que ela oferece. Por fim, deve ser mencionado que o primeiro segmento possui visualmente o formato de *loop*, de forma que o trecho resultante da progressão da realização da *bloodline* foi colocado em reverso, justaposto ao primeiro. Desta maneira, buscou-se representar através do formato da animação o processo cíclico de destruição e regeneração da pele.

Em paralelo às imagens, não de forma cíclica, mas progressiva, a composição sonora criada pode ser esmiuçada através de algumas de suas qualidades. No início do segmento, é possível observar uma sobreposição de outros trechos da conversa com aquela que conduz de forma primária a narrativa. Esta justaposição foi realizada de forma a acompanhar o processo de foco e desfoque da imagem e guiar o processo de imersão espetatorial. No mesmo momento em que os desenhos em *bloodline* começam a aparecer, a sonoridade se torna mais limpa, apenas acompanhada pelo ruído do gravador analógico, algo presente em todos os trechos, característica responsável por adicionar dimensionalidade e textura à composição sonora.

A escolha de seleção da gravação digital ao invés da analógica foi feita para que fosse possível reconhecer mais claramente os relatos de cada participante, na medida que a primeira tinha uma qualidade mais abafada e menos clara. Ainda que estas qualidades pudessem também ter sido adicionadas como mais um estímulo sensorial, a exclusão da compreensão do espectador sobre os assuntos não ia de encontro com as intenções do projeto. Desta forma, a possibilidade de interpretação das narrativas apresentadas por parte de terceiros foi valorizada enquanto parte do processo imersivo que não busca excluir, mas adicionar o espectador como um elemento constituinte do trabalho, apresentando de forma mais clara as vivências partilhadas por cada participante.

Para além disso, a narrativa também foi valorizada dentro deste projeto como um elemento equilibrador da agressividade visual que advém do sangue. Normativamente, o sangue é incorporado como um elemento que traduz violência, algo que pode ser observado não somente nos trabalhos performativos citados anteriormente, mas também em produções cinematográficas. Algo que reforça esta perspectiva é a abundância do sangue em filmes do gênero *slasher*<sup>107</sup>, ou naqueles que buscam retratar experiências de guerra.

No presente projeto, faz-se um contraponto a esta perspectiva, de forma que é valorizada uma aproximação poética e sensível ao sangue enquanto elemento constituinte do corpo, e da ferida como um espaço de abertura que permite que a interioridade se despeje e recorde o ser humano de sua fragilidade. Apesar desta ser a perspectiva concetual

---

<sup>107</sup> Um subgênero dentro da categoria do terror, bastante presente entre o fim dos anos 50 e início dos 90, no qual eram retratados assassinatos em massa.

desejada, deve ser reconhecida a bagagem que o sangue carrega na cultura visual das pessoas, de forma que foi feito um esforço para que esta fosse contrariada através das decisões visuais e sonoras.

Outros ruídos presentes na faixa sonora deste primeiro trecho são o som proveniente da movimentação da roupa do participante, que, ao gesticular, gerava atrito no tecido, bem como a sonoridade proveniente do coçar da pele, produzido pela “tradução” corporal dada ao participante enquanto mencionava os sintomas provocados que a doença de pele. A presença destes sons na animação tem como consequência uma forma de registo sensorial da corporeidade do participante, que, ampliada sônica e imageticamente, dá ao espetador detalhes que não seriam tão amplificados de outra forma, abrindo caminho para possíveis reflexos corpóreos que o observador possa vir a ter.

Na segunda secção da animação, o tema mais amplo que guiou a construção visual e sonora foi a relação com o toque e a ideia da pele enquanto terreno de troca e encontro com o outro. O relato sonoro oferecido por J.F. e utilizado neste segmento foi o seguinte:

Então, eu acho que eu sinto que a pele é tudo que tá dentro e tudo que tá fora, tipo, não é uma barreira divisora, mas um lugar de conexão, saca? Então é tipo...minha pele mostra, sei lá, quando você é tocado a sua pele mostra como você se sente por dentro porque ela reage ao ambiente exterior. [...] Se for uma barreira é uma barreira porosa, sabe? É uma superfície de troca [...] e de contato com o mundo, não é? É o que me permite sentir texturas, e outras pessoas, e tudo... (J.F., 2021).

Neste trecho também foi incorporado o foque e desfoque da imagem, sendo seguidos pelo aparecimento das linhas de sangue que formam duas mãos que se tocam ao meio do écran. Devido ao posicionamento da tatuagem ter sido na coxa, este talvez seja o segmento em que fica mais claro o movimento de contração e relaxamento muscular, que, apesar de ser bastante subtil, em *close-up*, ganha uma dimensão monumental. Ao fim do trecho, após o desenho já estar completo, esta maleabilidade foi explorada de forma mais intensa, de maneira a gerar um movimento de afastamento e toque das mãos.

Um elemento visual que pode ser ressaltado é a tridimensionalidade que a área ao redor da interferência adquiriu pela irritação gerada pelo atrito. Esta qualidade voluptuosa da pele, assim como a variação tonal do sangue seco em relação ao sangue fresco, também é reconhecida enquanto qualidade plástica que o corpo pode oferecer. O som, possuindo menos textura em relação ao primeiro, é composto somente pelo relato mencionado acima, e por um ritmo demarcado pela rotação do gravador de fita K7.

O terceiro trecho, central na montagem da animação, representa o relato de L.S. Neste segmento foram utilizadas algumas estratégias audiovisuais com a finalidade de traduzir uma memória relacionada ao toque, sendo esta:

[...], mas quando eu era menor, eu me lembro muito claramente que uma das coisas que eu mais tinha e que mais me incomodava, era em relação ao tato, a tocar coisas. E eu sentia que o meu corpo basicamente tinha uma linha na metade, e eu sentia que eu tinha que tocar...as coisas que eu tocasse com a minha mão direita, eu **tinha** que tocar com a minha mão esquerda. Eu tinha que sentir as mesmas coisas que eu sentia na minha parte do corpo na direita, eu tinha que sentir a mesma coisa

na esquerda. Mas quando tava muito ruim, eu me lembro de uma vez estar numa loja, e tocar, assim, pelas roupas [...] com a minha mão direita, e ter que voltar, tipo assim, **todo** o percurso que eu tinha feito pela loja, eu senti que eu tinha que voltar a fazer com a esquerda. E aí eu fiz com a esquerda, mas não deu exatamente igual, eu não senti exatamente a mesma coisa. E aí eu fiz com a direita outra vez, mas aí eu tinha que fazer com a esquerda outra vez, e aí eu fiz com a direita outra vez [...] (L.S., 2022)<sup>108</sup>.

A fim de transformar este relato do âmbito da informação para a esfera da experiência, as qualidades visuais que foram construídas foram o fazer e desfazer da linha de divisão e das curvas que a acompanham, bem como a exploração da repetição e do reforço entre o lado esquerdo e direito. O efeito *flicker* criado não somente pela montagem, mas também pela variação na iluminação, em conjunto com a movimentação do corpo, pode oferecer uma sensação de desconforto para quem assiste à animação, sendo neste contexto uma qualidade que traduz à percepção corpórea do espectador o movimento repetitivo e o incômodo causados por um hábito corpóreo compulsivo.

Para que estas características fossem sublinhadas, o som incorporado também possui repetições, que, sincronizadas e adicionadas à imagem, adicionam uma nova dimensão ao aparato sensorial do espectador, estimulando a sensibilização e a empatia para com a memória partilhada. Finalmente, ainda num âmbito sonoro, foi construído um ritmo através da sobreposição da palavra “toque”, que, recortada e justaposta, gerou um som semelhante à palavra TOC. Este pode ser lido como uma onomatopeia do som emitido quando se bate numa porta, mas também pode remeter à condição do Transtorno Obsessivo Compulsivo, relatado como parte da vivência da interveniente.

O bater à porta convida o quarto segmento, que relata a vivência de P.M. acerca de uma memória de sua infância:

Eu tenho uma cicatriz no pé, e é uma memória que eu tenho mesmo vívida, tipo, do momento, [...] de tudo. Eu tinha quatro anos...na minha escola tinham umas portas que é daquelas de vidro de puxar e empurrar, e aquilo tinha um degrauzinho...e como eu tinha um pé muito pequenino, o meu pezinho ficou entre a porta e o degrau, e então, quando alguém empurrou a porta, rompeu alguma pele, tirou um bocado de pele, e carne e assim, que estava no pé (P.M., 2022).

A fim de estabelecer um diálogo entre o corpo e a experiência relatada, foi determinado que a interferência seria realizada no pé da participante, em composição com a cicatriz. Ao contrário dos outros trechos, o processo gradual de surgimento do desenho não foi retratado a partir da seleção de *frames* da montagem, sendo realçada assim a ideia de ligar os pontos e construir a imagem, como sugerido pela participante, ao mesmo tempo que foram excluídos os *frames* com maior variação tonal resultante do ajuste da câmara à iluminação, algo que não era desejado visualmente neste trecho.

O processo de construção e desconstrução da porta foi colocado em *loop*, de forma a aumentar o tempo da animação para que acompanhasse a duração do som. A faixa sonora neste segmento é composta pelo relato de P.M., em conjunto com uma montagem

---

<sup>108</sup> Realces atribuídos pela autora para dar ênfase à forma como as palavras foram mencionadas.

da palavra “pé”, bastante repetida durante a conversa. Ao mesmo tempo que este arranjo proporciona alguma cadência para a composição, também reforça a sonoridade providenciada pela aliteração<sup>109</sup> da letra P.

O último segmento foi guiado por uma memória de infância de S.M., que pode ser compreendida a seguir:

The thing is that I was [...] in a summer camp and we were playing a game where we were blindfolded, and we had in front of us different buckets or bowls or whatever, that were filled with certain stuff, and we had to find, like, through those things, we had to find some objects. So, basically [...], flowers, objects, or sugar, or...[...]. And I can't really tell why it felt so intense, maybe because I was blindfolded, so I was naturally blind of one of my most important senses. But the thing is, I just remember being blindfolded and [...] the thing that I was touching was kind of slimy, I don't even know what it was. But it was just such a strong memory that I can even right now, like, my body kind of reacts to this sensation, because it was not pleasant. But it was [...] kind of satisfying without no apparent reason [...] (S.M, 2022).

No aspeto sonoro, alguns desafios foram encontrados. Apesar das conversas terem sempre sido registadas por um gravador digital e um analógico, neste dia o primeiro interrompeu a captação devido ao facto do cartão de memória ter atingido sua capacidade máxima. Como consequência, restou somente o registo em K7, com baixa qualidade sonora e que também não registou os últimos minutos da conversa por conta da finalização do tempo disponível na fita. Dada esta situação, foi necessário digitalizar e melhorar a nitidez sonora, diminuindo o ruído presente no registo analógico. Este processo foi realizado por Duarte Maltez, aluno do mestrado em Som e Imagem com especialização em Design de Som.

Ainda que tenha sido possível perceber alguma melhoria entre a captação original e a editada, ainda havia uma quantidade significativa de ruído. Com a impossibilidade de regravar devido às limitações espaciais (na medida que a participante já havia voltado ao seu país de origem), o áudio foi incorporado desta maneira, sendo assim assumida a sua textura sonora como qualidade háptica da animação. Em conjunto, foi inserido também um efeito em *foley* para traduzir a qualidade viscosa da substância que S.M. descreve em sua narrativa.

Nesta fala, S.M. expõe de forma muito clara e sensorial uma memória corpórea, que ainda que tenha origem na sua infância, ressona em seu corpo até os dias de hoje. No quesito imagético, para que houvesse uma tradução da experiência narrada, este segmento foi construído através de duas técnicas, sendo a primeira uma justaposição de desenhos realizados em partes diferentes do seu corpo, e a segunda uma continuação de um mesmo desenho. Esta escolha justifica-se pela possibilidade indicada no *animatic*, o qual retrata um abrir e fechar de olhos que não poderia ser representado através da segunda técnica, na medida que o rastro do desenho anterior não poderia estar presente nos seguintes.

Para que o efeito em questão fosse alcançado, os olhos retratados na figura 41 tiveram que ser editados para que os seguintes não aparecessem. Este processo foi feito

---

<sup>109</sup> Figura de linguagem na qual ocorre a repetição de uma mesma consoante em uma frase.

no programa de edição *Adobe Photoshop*, no qual foi utilizada a ferramenta de preenchimento sensível a conteúdo, bem como a *lasso tool* e *healing brush tool*, para respetivamente, recortar os olhos e limpar quaisquer resíduos indesejados nas áreas editadas. Depois de finalizado este processo, estas imagens foram levadas ao *After Effects* para que fossem combinadas com as imagens exportadas da segunda fase e montadas em conjunto. Por fim, o projeto foi exportado novamente ao *Premiere* para que fosse tratado o som, assim como nos outros segmentos.

Um dos elementos visuais que compõe este trecho e merece destaque é a utilização do efeito *flicker* enquanto ferramenta de transição entre a primeira e a segunda parte que, realizadas em partes do corpo e com iluminações diferentes, não poderiam ser colocadas lado a lado sem que uma transição os mediasse. Além disso, a textura da pele seca e os poros, evidenciados pelo arrepio da pele, demonstram as qualidades materiais do corpo, mais demarcadas neste último trecho.

Para além disso, a fim de traduzir algumas das sensações descritas pela participante, o trecho final foi colocado em *loop*, sendo que em cada intervalo de repetição a imagem foi colocada em maior escala. O aparecer e desaparecer das figuras amorfas ao redor da mão, em conjunto com a ampliação da imagem, torna-se capaz de gerar uma imagem háptica, que, fugindo da objetividade da visualidade decifrável – na medida que, a cada expansão, torna-se mais difícil reconhecer objetivamente o que se vê – instiga uma relação corpórea do espetador. Este, através desta relação, se aproxima também da experiência vivenciada pela participante em sua memória.

Por fim, faz-se relevante salientar que cada um dos segmentos foi conectado através de sobreposições sonoras e *frames* em *loop* da pele de cada participante antes da realização da intervenção. A rápida mudança entre uma imagem e outra neste momento intermediário, através de uma visão residual, permite uma fusão entre as peles e os corpos de cada participante, percepção esta que só é possível na percepção visual do observador, assim como o efeito *flicker*.

### **3.2. Instalação – “por favor, toque/please touch”**

Tendo como ponto de partida o ímpeto de ancorar o corpo como condição central deste projeto, foram exploradas algumas possibilidades de estruturas expositivas. Uma das que se destacou como possibilidade de instalação, surgiu em um momento de experimentação com um projetor, como ensaio para uma exposição que teve como base o trabalho “tudo que fica na superfície morre” no festival CINANIMA (Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho).

Como parte do evento, foi realizada uma exibição com trabalhos que exploravam o campo da animação expandida. Neste contexto, foi levantada a possibilidade de ser posicionado o projetor com a animação em *loop* em frente a uma parede, com a resolução desfocada. Para que o foco fosse encontrado, o espetador teria que posicionar uma folha de papel em diversas distâncias entre a parede e o projetor, até que a imagem se formasse com maior qualidade. Para além da textura do papel ser incorporada enquanto elemento plástico, a movimentação do participante também seria incorporada enquanto elemento constituinte da animação, dando liberdade para que este fizesse parte das decisões de

como a curta seria visualizada. Ainda que esta ideia não tenha sido aproveitada no contexto em questão, ficou como possibilidade para futuros projetos.

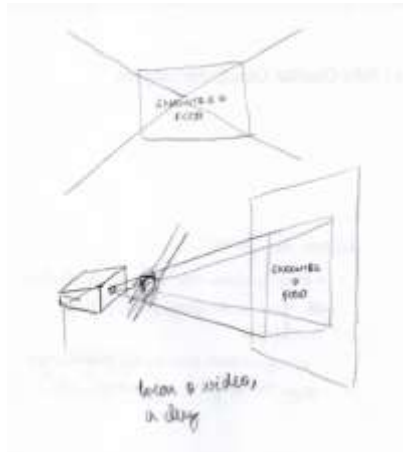


Figura 47 - Rascunho realizado como projeto instalativo.



Figura 48 - Testes realizados para a montagem da instalação.

No presente trabalho, esta estrutura pareceu oportuna na medida que adiciona mais uma camada de corporeidade à visualização do trabalho. Os corpos, tanto do participante, quanto do espectador, desta forma, são apropriados enquanto suportes, sendo um de realização, e outro de exibição. Esta organização também permite que a audiência visualize o trabalho em diferentes focos, oferecendo um resultado mais ótico, e outro mais háptico, por meio do toque imaterial entre a pele e a luz emanada pelo projetor. Ao contrário do estudo realizado anteriormente, o suporte sugerido não será mais a folha de papel, mas o próprio corpo do espectador que terá que se articular para encontrar perspectivas e focos da animação projetada.

No que toca à sonoridade que acompanha a animação, serão disponibilizados auscultadores para que a narrativa conduza esta experiência em paralelo com as imagens, oferecendo também um grau imersivo para a interação. A animação está em *loop*, possibilitando que cada pessoa se relacione de forma individual e pelo tempo pretendido com o trabalho. Em conjunto com a instalação houve uma placa com a indicação “por favor, toque/*please touch*”, que fomentaria uma relação contrária àquela esperada dentro de espaços artísticos expositivos e institucionais.

Por fim, pode-se dizer que o processo de recepção das interferências de forma imaterial por parte do espectador, também permite que, em algum nível, este possa

imaginar as sensações criadas pela interferência no seu corpo. Este processo traduz estruturalmente um processo empático ressaltado pela expressão “colocar-se na pele do outro”, abrindo espaço para que haja uma compreensão intersubjetiva das experiências, memórias e vivências expostas por cada interveniente.

### 3.3. *Flipbooks*

Durante o processo de revisão bibliográfica e a leitura de “The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses” de Laura Marks, foi estabelecido um contacto com o paralelo entre a película cinematográfica e a pele sugerido pela autora. Esta relação concetual, já explicitada anteriormente (páginas 59 e 60), pareceu bastante apropriada de ser explorada e expandida neste projeto. Apesar de ter sido verificada a impossibilidade de trabalhar com o filme analógico neste contexto, a ideia de contacto entre espetador e animação permaneceu insuficiente somente por meio da instalação.

Embora o toque imaterial apresente potencialidades bastante pertinentes para esta pesquisa, ele não permite que se deixem rastros, de forma que a interação entre o observador e o trabalho não interfere diretamente na forma como os experimentos animados se apresentam entre um contexto expositivo e outro. Em conjunto com esta insatisfação, um interesse em valorizar as materialidades analógicas da animação mostrou-se presente.

Na impossibilidade de expor os corpos-suportes enquanto matérias de origem, começaram a ser levantadas possibilidades a cerca de uma estrutura expositiva que suscitasse o toque direto entre o espetador e o trabalho. Desta forma, surgiu a possibilidade de adaptação dos excertos animados do formato digital para o modelo de *flipbook*. Esta configuração permitiria que a movimentação somente fosse ativada por meio da interação corpórea com o objeto, sendo também trabalhada a questão da interferência material da mão sobre a materialidade do livro.

Estes objetos deverão ser exibidos em contexto expositivo, de forma que seja incitada a interação física com os mesmos. Após este processo de interação com potenciais visitantes, os *flipbooks* serão enviados aos cinco participantes, como uma devolutiva à participação, e como uma forma de registo das vivências que seus corpos possibilitaram. Desta forma, eventuais dobras, rasgos e envergamentos dos papeis, serão assumidos como parte da composição visual deste projeto.

Num âmbito analítico, é possível dizer que a transmediação da animação digital para o formato de livro levanta questões pertinentes ao trabalho, relativamente ao interesse em diluição das barreiras entre *high art* e *low art*, à participação ativa do espetador enquanto parte constituinte da experiência que este projeto propõe, e às diversas camadas de corporalidade que o trabalho reconhece. A primeira destas questões está relacionada ao facto dos *flipbooks*, no século XIX e XX, nunca terem sido reconhecidos enquanto uma forma de alta arte. Estes encontravam-se resignados à cultura de massa e ao entretenimento lúdico da cultura popular (Moeglin-Delcroix, 2006). Ao serem resgatados enquanto objetos artísticos, esta divisão se confunde, desestabilizando algumas preconcepções e valores artísticos.

No que toca à participação espetatorial, o *flipbook* sugere um uso performativo, uma interação física que é condição *sine qua non* para a ativação do objeto e visualização da imagem em movimento. Nesta configuração, a passividade do observador é substituída por uma participação ativa, na qual o espetador é colocado como o agente responsável por animar o trabalho. Por último, quanto à corporeidade do trabalho, esta configuração suscita uma relação física entre a mão, o olho e o objeto enquanto elementos hápticos, e a imagem em movimento enquanto elemento virtual. A reconstrução da animação, ao depender do toque da audiência, valoriza uma percepção encarnada, na qual os elementos materiais traduzem as imagens imateriais para um espaço real (Streitberger, 2015: 43).

Como conclusão, é possível afirmar que o processo de concretização que o formato de *flipbook* permite, age como um contraponto em relação às tendências de desmaterialização da imagem digital na contemporaneidade. Ao ser incorporado enquanto força motriz da construção da imagem, o corpo do espetador é convidado a se relacionar com o trabalho a partir de um lugar da experiência íntima, tanto subjetiva quanto física, através do toque. Desta forma, é estimulada uma consciência do corpo como criador, suporte e ativador da imagem em movimento observada.

No que diz respeito à construção material do objeto, os *flipbooks* foram feitos por meio da seleção e exportação de alguns dos *frames* utilizados na animação digital. Estes foram inseridos em um projeto diagramado no programa *Adobe InDesign* e impressos em uma gráfica em papel artístico texturizado de gramagem baixa (120gr), para que fosse facilitado o manuseio, ao mesmo tempo que houvesse uma qualidade tátil no papel. Após serem enumerados e cortados em uma guilhotina, cada imagem foi colocada em ordem. Cada bloco foi alinhado em seus vértices e colocado em uma prensa de madeira com pesos em cima, tendo seu lado esquerdo aglomerado com diversas camadas de cola vinílica.

Para que a margem branca à esquerda de cada imagem – deixada para que houvesse um intervalo espacial no qual a mão de cada observador pudesse segurar sem bloquear a imagem – não ficasse tão visível, uma capa foi determinada para cada um dos *flipbooks*. Estas, foram impressas em papel de maior gramagem (320gr) para que fosse possível criar um auto relevo nas palavras escritas, criado através da pressão de um objeto pontiagudo contra o papel. Esta escolha foi feita para que cada espetador pudesse ter uma sensação semelhante àquela descrita pelos participantes ao passarem a mão nas *bloodlines* em processo de cicatrização.

Cada título foi definido de acordo com termos e trechos que foram mencionados nas conversas com cada participante, tentando resgatar algum significado verbal às imagens que, desprovidas de som, não oferecem tanto conteúdo narrativo. A escrita, apesar de objetificar em algum nível as experiências, ao ser apresentada por meio da técnica do *bloodline* e do auto relevo, compensa subjetivamente o aspeto tátil da palavra, semelhante a uma inscrição rupestre.

#### 4. Reconhecimento de desafios e notas para futuros projetos

Tendo sido expostos alguns aspetos teóricos e práticos deste projeto, faz-se relevante ressaltar também algumas das dificuldades encontradas, e como a superação de algumas destas questões pode abrir caminho para a continuação deste trabalho. As primeiras questões que podem ser evidenciadas são as limitações técnicas, espaciais, materiais e temporais. Tendo em consideração a ausência de financiamento, a indisponibilidade de alguns materiais específicos (como objetivas de grande aumento), a realização individual e doméstica (não por falta de disponibilidade institucional, mas pelo contexto pandémico e pela dificuldade de deslocamento dos intervenientes até o espaço académico), e a coexistência do fator teórico deste trabalho, deve-se entender que o fator prático concretizou-se muito mais como um exercício, um processo, ao invés de um ponto final.

Ainda que tenham sido alcançados experimentos interessantes visualmente, e que tenham sido estabelecidas relações significativas com os intervenientes, algumas características poderiam ser aperfeiçoadas em futuras práticas. Estas alterações poderiam ser feitas a partir de mudanças como a criação de uma pequena equipe que auxilie no processo de captação da imagem, a utilização de uma estrutura material mais completa e uma maior divulgação, a fim de alcançar um público maior e mais diversificado.

Neste possível formato, algumas qualidades que aqui foram incorporadas enquanto elementos constituintes – como a variação na iluminação e a movimentação corporal mais brusca em alguns segmentos – poderiam ser evitadas ou exploradas com maior profundidade, fazendo parte de uma escolha plástica. Ainda que estas possuam um valor simbólico e material, podem gerar distrações no espectador, bem como ocupar o lugar de outras estratégias que poderiam surgir nesta configuração ideal.

Todas as limitações mencionadas fizeram com que este projeto tivesse que ser reduzido a um número muito pequeno de participantes, fazendo com que não houvesse grande diversidade de narrativas, vivências sociais e de tons e texturas de pele, sendo insuficiente no que tange à representatividade. Desta forma, mostra-se presente o ímpeto de expandir este projeto, e, conseqüentemente, criar conexões com uma maior pluralidade de pessoas.

Para além disso, o número reduzido de participantes e as imposições realizadas por cada um em relação a disponibilidade de área do corpo para a interferência, fez com que houvesse uma limitação na quantidade de *frames* e na dimensão dos desenhos. Futuramente, seria interessante ter a possibilidade de explorar uma maior complexidade imagética e uma maior proporção da interferência corpórea, bem como o posicionamento desta em outras regiões do corpo.

Além disso, é necessário reconhecer as limitações que este projeto obteve na amplitude de participantes que alcançou e públicos que pode alcançar. A utilização do modo de produção experimental, em adição ao processo de realização da *bloodline*, podem ser características que impeçam uma maior adesão e interesse dos espectadores, devido à falta de familiaridade com as técnicas ou a um desconforto que possa vir gerado pela presença do sangue.

No que tange à participação, é necessária alguma vulnerabilidade dos intervenientes, o que faz com que muitas das pessoas que se voluntariem já possuam alguma familiaridade com a propositora, algo que pode ser limitador neste processo de expansão. Apesar de todos estes aspetos, novas estratégias e um maior direcionamento prático para futuros desdobramentos serão certamente capazes de integrarem mais pessoas e alcançarem de forma mais profunda os objetivos práticos almejados.

Por fim, num nível investigativo, poderia ser frutífero realizar inquéritos e conversas com espetadores deste trabalho em contextos expositivos, para que pudessem ser estudadas, em um plano mais concreto, as relações hápticas entre o trabalho e a sua audiência.

## 5. Diálogos entre a prática e o Estado da Arte

### 5.1. Animação Experimental

Diversos diálogos podem ser estabelecidos entre o fator prático desenvolvido no presente capítulo e os parâmetros abordados na secção do Estado da Arte sobre a animação experimental. Primeiramente, pode-se dizer que este projeto se encaixa na categoria de animação na medida em que existe um processo de escolha que permeia a inserção de cada um dos *frames* que compõem o vídeo, bem como uma reflexão sobre o que acontece entre um *frame* e o outro. Deste modo, por mais que a primeira captação seja realizada por meio do vídeo, a construção gradual da imagem, em conjunto com a montagem posterior (exportação e reconfiguração de *frames*), bem como o processo de manufatura de uma imagem em movimento transforma este trabalho numa *single-frame practice*.

Para além disto, o carácter experimental do exercício prático pode ser observado em diversas camadas. A ausência de personagens e de técnicas tradicionais, o facto de ter sido realizada de forma individual e com um pequeno orçamento e haver um encaminhamento para ser exibida em contextos expositivos e de festivais cinematográficos, são algumas das características que contextualizam este projeto dentro da animação experimental. Para além disso, as maneiras pelas quais a construção sonora e o uso do *voice-over* foram utilizadas, também são características típicas de trabalhos experimentais, nos quais o som não é utilizado necessariamente de forma subordinada à imagem, mas como uma outra camada expressiva e plástica.

No que diz respeito à relação que se cria com o corpo, este trabalho se aproxima através da utilização do corpo como suporte, ainda que sejam apropriadas algumas técnicas e táticas da representação do corpo, nomeadamente a simplificação do traço e o desinteresse numa perfeição realista na representação de partes do corpo, como as mãos retratadas no segmento de S.M. Já em relação aos diálogos estabelecidos com a secção que aborda o corpo como matéria, podem ser observadas questões como a exploração das texturas e das materialidades que este pode oferecer enquanto suporte (como sangue, pelos, pele etc.) e a utilização de movimentações naturalmente presentes no corpo, mas que, recontextualizadas, ganham uma nova amplitude.

Outra relação que pode ser definida com a prática da animação experimental é a presença do corpo do animador no processo de realização e exibição. Nos casos apresentados o corpo dos respetivos realizadores não somente aparece por meio de rastros visuais nos trabalhos videográficos, mas também em contexto expositivo, no qual o processo de realização da animação pode ser evidenciado, ou a projeção da animação pode envolver o próprio corpo do realizador. No presente projeto, a presença corpórea de quem realiza a animação se faz inevitavelmente presente no processo de execução da *bloodline*. Desta forma, abre-se um diálogo com a prática da *live animation*.

Apesar de não ser realizada perante a um público, o facto de ter um corpo como suporte faz com que esta prática seja uma realização ao vivo do processo de animação. Se a ideia da artista Pipilotti Rist referente aos olhos enquanto câmeras movidas a sangue for resgatada, torna-se possível perceber o processo de realização da tatuagem como uma modificação gradual que, observada pelo espetador-participante, ganha movimento e organicidade. Assim, esta prática não somente pode ser considerada uma animação ao vivo, mas uma animação viva, que também reconhece os processos de realização e cicatrização da interferência como partes constituintes do trabalho.

A questão referente aos rastros deixados pelo corpo do animador em seus trabalhos pode ser observada através de dois aspetos imagéticos do trabalho: as sombras e as marcas de pressão da mão que realiza as interferências. Ainda que bastante subtis, podem ser observadas principalmente no primeiro segmento. Estas, ainda que não tenham sido planeadas num primeiro momento, surgem como indícios de uma corporeidade, revelando ao espetador algumas pistas de como o projeto foi construído e de mais um nível de corporeidade presente no processo de realização.

Por fim, o tópico acerca do corpo espetatorial também pode ser recuperado em diversos aspetos deste projeto. Para além daquelas já mencionadas anteriormente, podem ser salientadas a relação corpórea com brinquedos óticos, no caso da exposição dos *flipbooks*, bem como as interações espaciais no caso do projeto de instalação que se enquadra na prática da animação expandida. Este paralelo pode ser feito na medida em que, neste último caso, a interação da audiência é responsável pela cocriação entre o espetador, a animadora e o trabalho exibido, e a configuração espacial é incorporada como parte indispensável da exibição do trabalho.

## 5.2. *Embodiment*

Para além das relações com o estado da arte sobre a animação experimental, também se mostra frutífero explicitar algumas das relações entre o fator prático da presente pesquisa e as reflexões tecidas sobre o *embodiment*. Primeiramente, pode-se afirmar que todos os níveis deste exercício artístico possuem uma atenção voltada à corporeidade que os permeia, seja no direcionamento dado pelas perguntas, seja na utilização do corpo como suporte artístico e as consequentes interações que nascem do encontro da proponente com os intervenientes, seja na forma de interação que os exercícios práticos (animação digital, *flipbooks* ou instalação) pedem de cada espetador.

Desta forma, é possível dizer que cada uma das partes do processo prático vai de encontro com a definição básica de *embodiment*, na medida em que reconhece a

indispensável corporeidade de qualquer atividade humana, fomentando formas de percepção sensorialmente mais ricas. Reconhece-se, nesta medida, um ciclo de espetatorialidade corporalizada, que tem como ponto de partida e chegada o corpo: as memórias tácteis de cada participante, marcadas em suas peles, serão, no processo de interação espetatorial, apreendidas por outros corpos, os quais processarão as cargas sensoriais oferecidas pelo objeto artístico mimeticamente através de suas próprias memórias.

Para além disso, em um nível concetual, alguns outros termos desenvolvidos podem ser resgatados para que seja aprofundada esta análise do fator prático. Primeiramente, pode-se ressaltar a alternância entre a visualidade háptica e ótica presente tanto nas variações focais da animação digital, quanto na interação com a projeção instalativa. Como consequência desta oscilação, constitui-se uma relação erótica entre sujeito e objeto artístico, na medida em que há uma perda do *self* na presença do outro, que depois é retomada e perdida novamente de acordo com a interação física de cada espectador. Esta relação auxilia no processo de respeito e entrega intersubjetiva e dissolução das barreiras entre sujeitos e entre sujeito e objeto artístico (Marks, 2002: 20).

No que toca às tácticas hápticas e as estratégias tactilistas utilizadas, deve ser evidenciado o abundante uso do *close-up* na captura das imagens que compõem o exercício prático, característica empregada de forma a negar o todo e entregar fragmentos de imagens ao espectador. Esta condição abre espaço para que cada indivíduo que interaja com o trabalho complete as lacunas deixadas pela falta de objetividade da imagem, sendo uma estratégia que contraria o risco de objetificação do corpo humano, atribuindo ao mesmo tempo uma anonimidade que protege a identidade de cada um dos participantes.

Relativamente à forma de aproximação de cada indivíduo com os *flipbooks* e a instalação desenvolvida, é possível ressaltar que cada corpo-pivô guia uma experiência única, espacial e corpórea, de acordo com os interesses de cada participante. No caso instalativo, também se materializa o conceito de território tangível, na medida em que há uma permeabilidade nas características materiais do trabalho, que são definidas e direcionadas por cada espectador.

Por fim, é necessário ressaltar que todas as formas de interação corpóreas realizadas e potencialmente sugeridas em contextos expositivos levam em consideração um tipo de toque horizontal e consentido, reconhecendo os limites impostos por cada espectador e participante acerca de seus próprios corpos e a forma como estes são inseridos no espaço e na relação com outros sujeitos.

### 5.3. Conclusão

Tendo em consideração todo o trabalho desenvolvido ao longo desta pesquisa, torna-se necessário evidenciar algumas das conclusões e raciocínios formulados. Primeiramente, devem ser retomadas as questões de investigação que guiaram este projeto, sendo elas: de qual forma o *embodiment* numa animação experimental pode afetar a sua relação com os seus espectadores? A utilização da pele e do sangue como matérias artísticas criam uma relação háptica com o espectador-participante? A valorização e aplicação do conhecimento corpóreo num trabalho artístico é capaz de motivar uma

horizontalização nas relações criadas dentro da arte? Como a corporeidade pode auxiliar na construção de um conhecimento *com e a partir* do outro?

No que diz respeito à primeira pergunta, pode-se afirmar que o *embodiment* está presente em toda forma de expressão e percepção humana, na medida em que o corpo é o instrumento central apreensão da realidade. Apesar disto, trabalhos que reconhecem e fomentam uma atenção aprofundada à corporeidade – como é o caso das obras da animação experimental levantadas neste estudo – tendem a construir uma relação muito mais complexa com os seus espetadores, podendo até mesmo contribuir para o tipo de engajamento emocional pretendido, caso haja algum.

Referentemente à segunda questão, é possível dizer que a utilização da pele e do sangue enquanto materialidades podem possuir uma capacidade profunda de afetar tanto os participantes do projeto, quanto potenciais espetadores. Em ambos os casos desenvolvidos nesta investigação – tanto a interação direta quanto com potenciais espetadores –, os intervenientes adquirem novas formas de interação com o próprio corpo, seja pela realização de uma intervenção que expõe a sua composição interna, seja pela observação de um corpo alheio. A amplificação das características plásticas da pele e do sangue, em *close-up*, possibilitam uma abertura para que cada indivíduo adquira uma nova percepção e autoconsciência acerca da sua corporeidade. Além disso, as memórias hápticas suscitadas e marcadas nos corpos de cada participante permitem uma contaminação sensorial de cada espetador, que acaba por resgatar sensações e memórias da sua própria vivência.

No que diz respeito à terceira pergunta, pode-se inferir que o conhecimento corpóreo é uma das formas mais horizontais de conhecimento, na medida em que todo ser humano é dotado de um corpo. A valorização da espetatorialidade corporalizada em trabalhos artísticos é uma aproximação capaz de envolver a audiência como parte constituinte e indispensável da existência de cada trabalho. Os caminhos para a horizontalização da arte são muitos e passam por muitos lugares e estruturas sociais, porém, é certo que a atenção ao corpo é uma paragem obrigatória neste processo, desde que seja valorizada uma relação permeada pelo consentimento e pelo respeito e valorização da diversidade.

Relativamente à última questão, foi concluído que as aberturas de diálogos com participantes e potenciais espetadores permitem uma significativa conexão com eles. A atenção a corporeidade, por mais que encontre dificuldades em uma sociedade com tantas problemáticas ao redor deste tema, demonstrou ser um tópico capaz de ser desenvolvido em profundidade por todos os indivíduos que participaram deste trabalho, a partir das suas próprias vivências. Neste sentido, é possível concluir que este projeto valoriza todas as formas de apreensão – tanto em sua construção, quanto em sua percepção – que advêm do encontro com o outro.

Num momento em que a individualidade e a introspeção se mostraram dominantes na estruturação social, devido ao contexto pandémico e a necessidade de distanciamento físico, é possível dizer que este trabalho contribuiu para a aproximação intersubjetiva e corpórea entre interveniente e participantes, e, potencialmente, entre participantes e espetadores. Este movimento permitiu que cada um dos indivíduos presentes no exercício

prático criasse conexões mais profundas e suprissem, em maior ou menor nível, uma necessidade de intimidade e contacto físico e emocional.

Para além disto, este trabalho buscou dar continuidade ao caminho daqueles – sejam eles outros artistas e/ou investigadores – que compreendem a figura do artista como catalizador de vivências e reflexões, e que realizam esforços em direção a uma prática artística que estabeleça diálogos de forma horizontal e interessada no espetador. Em adição, também foi realizada uma contribuição no sentido da valorização da prática artística como método investigativo e gerador de conhecimento.

Por fim, é possível afirmar que a realização de um trabalho que leve em conta o *embodiment* auxilia em um processo de reequilíbrio entre corpo e mente, elo rompido e cada vez potencialmente mais distante de ser reatado na sociedade contemporânea. Ainda assim, a corporeidade é indispensável e resiste em se manifestar em toda a atividade humana. Desta forma, a leitura realizada preza valorizar o corpo como engenho sensorial em um contínuo com a racionalidade – sendo a percepção corpórea também uma forma válida de processamento da realidade –, ressaltando a primeira num esforço de compensar uma balança que pende para o lado oposto na maioria das construções sociais e culturais ocidentais.

## Bibliografia

- ADORABLE*. (s.d.). Cheng-Hsu-Chung. Acesso em 20 de março de 2022. Disponível em: <https://www.chenghsuchung.com/adorable>
- Anzieu, D. (1989). *O eu-pele* (Yazigi, Z. & Rizkallah, R.M., Trad.). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Barker, J. M. (2009). *The tactile eye: Touch and the cinematic experience*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press.
- Bataille, G. (1962). *Erotism: Death and sensuality*. New York: Waler and Company.
- Bean, J. M. (2001). *Technologies of early stardom and the extraordinary body*. *Camera Obscura*, 16(3), 8-57. <https://www.muse.jhu.edu/article/7973>.
- Bergson, H. (2005). *Matter and Memory*, (Paul, N.M. e Palmer, W.S., Trad.) (8ª impressão). Nova Iorque: Zone Books.
- Bobrowska, O., & Bobrowski, M. (2016). *Obsession, perversion, rebellion: twisted dreams of Central European animation*. Kraków: Bielsko-Biała.
- Bondía, J. L. (2002). Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista brasileira de educação*, (19), 20-28. <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=pdf&lang=pt>.
- Brakhage, S. (1978). *Metaphors on Vision*. Em *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*, 120-128. Nova Iorque: Anthology Film Archives.
- Bruyn, D. D. (2018). *Performing the Margins of the New. Experimental and Expanded Animation*, 37-59. Cham: Palgrave Macmillan.
- Burch, N. (1986). *Primitivism and the Avant-gardes: a Dialectical Approach. Narrative, Apparatus, Ideology*, 483-506. New York: Columbia University Press.
- Butler, J. (1997). *Critically queer. Playing with fire: Queer politics, queer theories*, 11-29. New York and London: Routledge.
- Chamarette, J. (2017). *Embodying Spectatorship: From phenomenology to sensation*. *The Routledge Companion to Cinema & Gender*, 311-321. New York and London: Routledge.
- Corbin, A. (1987). Saberes e odores: o olfato e o imaginário social nos séculos XVII e XIX (Ligia Watanabe, Trad.). São Paulo: Editora Schwarcz Ltda.
- Csordas, T. J. (1994). *Embodiment and experience: The existential ground of culture and self*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cytowic, R. E. (1993). *The Man Who Tasted Shapes*. Cambridge and London: MIT Press.
- De Alencar, H. F., Barbosa, H. F., & Gomes, R. V. B. (2022). NEURODIVERSIDADE: ASPECTOS HISTÓRICOS, CONCEITUAIS E IMPACTOS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR. Em *Escola em tempos de conexões: Volume 02*, 2125 – 2142. Realize Editora. 10.46943/VII.CONEDU.2021.02.111
- De Carvalho, D. B. (2011). A crise dos sentidos: Modernidade Líquida e o esvaziamento da experiência sensorial. *Cadernos do PET Filosofia*, 2(3), 4-11.

- Doane, M. A. (2009). *The location of the image: Cinematic projection and scale in modernity. The Art of Projection*, 151-166.
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2010). *Cinema as skin and touch. Film Theory: An Introduction Through the Senses*, 108-128. New York and London: Routledge.
- Expanded Experimental Animation Festival IV. (25 de fevereiro de 2021). 臺北數位藝術中心 | *Digital Art Center*, Taipei. Disponível em: <https://dac.taipei/en/project/expanded-experimental-animation-festival-iv/>. Acesso em 20 de março de 2022.
- Fallahzadeh, A. & Gamache, G. (2018). *Equilibrium and rhythm in Piet Mondrian's Neo-Plastic compositions, Cogent Arts & Humanities*, 5(1). 10.1080/23311983.2018.1525858
- Fariello, M. A. (2011). *Making and naming: The lexicon of studio craft. Extra/ordinary: Craft and contemporary art*, 23-42. <https://doi.org/10.1515/9780822392873-005>
- Fisher, J. A. (2001). *High art versus low art. The Routledge companion to aesthetics*, 473-484.
- Furniss, M. (1998). *Art in motion: animation aesthetics*. Indiana: Indiana University Press.
- Furniss, M. (2016). *A new history of animation*. New York: Thames & Hudson.
- Galeano, E. (2005). *Días y noches de amor y de guerra* (2ª reimpressão), p. 106-107. México: Ediciones Era.
- Glusberg, J. (2016). *A arte da performance* (2ª edição) (Renato Cohen, Trad.). Editora Perspectiva.
- Goldberg, R. (2007). *A Arte da Performance: do futurismo ao presente*, (Jefferson Luiz Camargo, Trad.). Lisboa: Orfeu Negro.
- Gombrich, E. H. (1995). *The Story of Art* (16ª edição). Nova Iorque: Phaidon Press Inc.
- Greenberg, C. (2018). *Collage. Modern Art and Modernism: A Critical Anthology*, 105-108. Nova Iorque e Oxon: Routledge.
- Griffin, G. (2013). *Take the B train: Reconstructing the Proto-cinematic Apparatus. Pervasive Animation*, 275-291.
- Gunning, T. (2006). *The cinema of attractions: Early film, its spectator and the avant-garde. The cinema of attractions reloaded*, 381-388. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gunning, T. (2013). *The transforming image: The roots of animation in metamorphosis and motion. Pervasive Animation* (53-69). New York: Routledge.
- Hamlyn, N. (2012). *What's wrong with cinema in the gallery?. Moving Image Review & Art Journal (MIRAJ)*, 1(2), 265-269.
- Harris, M., Husbands, L., & Taberham, P. (Eds.). (2019). *Experimental animation: from analogue to digital*. New York: Routledge.
- Hawkins, A. (2012). *Whose Body Is It. Animating the Unconscious: Desire, sexuality and animation*, 150-154. New York and Chichester: Columbia University Press.
- Hayes, R. (2012). *The Animated Body and Its Material Nature. Animating the Unconscious: Desire, sexuality and animation*, 208-218. New York and Chichester: Columbia University Press.

- Heelan, P. A. (1983). *Space-perception and the philosophy of science*. Berkeley: Univ of California Press.
- Hosea, B. (2018). *Siting animation: the affect of place*. In *Experimental and Expanded Animation* (257-278). Cham: Palgrave Macmillan.
- Howson, A. (2013). *The body in society: An introduction* (2ª edição). Cambridge e Malden: Polity Press.
- Husbands, L. (2014). *Animated Experientia: Aesthetics of Contemporary Experimental Animation*. Dissertação PhD. London: King's College.
- Husbands, L. (2016). *Craft's Critique: Artisanal Animation in the Digital Age*. Animate Projects. [https://animateprojectsarchive.org/writing/essays/1\\_husbands\\_2](https://animateprojectsarchive.org/writing/essays/1_husbands_2). Acesso em 18 de setembro de 2022.
- Husbands, L. (2019a). A Hermeneutic of Polyvalence: Deciphering narrative in Lewis Klahr's *The Pettifogger* (2011). *Experimental Animation*, 169-185. New York: Routledge.
- Husbands, L. (2019b). *Craft as critique in experimental animation*. *The Crafty Animator*, 45-73. Cham: Palgrave Macmillan.
- Kerber, M. T. (2021). Animação *pixillation*: registro de seres e objetos enfeitados. *Diálogo com a Economia Criativa*, 6(18), 78-93. <https://doi.org/10.22398/2525-2828.61878-93>
- Kiarostami, A. (2018). NUVENS DE ALGODÃO (Fonseca, P., Trad.), p.47. Belo Horizonte: Editora Âyiné.
- Knowles, K. (2013). *Blood, sweat, and tears—Bodily inscriptions in contemporary experimental film*. *NECSUS. European Journal of Media Studies*, 2(2), 447-463. <https://doi.org/10.25969/mediarep/15100>.
- Kristeva, J. (1941). *Powers of horror* (Roudiez, L.S., Trad.). New York: Columbia University Press.
- Lant, A. (1995). *Haptical cinema*. *October*, 74, 45-73. <https://doi.org/10.2307/778820>
- Lemma, A. (2010). *Under the skin: A psychoanalytic study of body modification*. London and New York: Routledge.
- Levin, D. M. (1975). *The embodiment of performance*. *Salmagundi*, (31/32), 120-142. <https://www.jstor.org/stable/40546886>
- Marinetti, F. T. (1921). *The Manifesto of Tactilism*. *Tactilism*. Disponível em: [http://homes.ieu.edu.tr/iaed101/readings/READING\\_03\\_marinetti.pdf](http://homes.ieu.edu.tr/iaed101/readings/READING_03_marinetti.pdf). Acesso em 20 de março de 2022.
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham and London: Duke University Press.
- Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Marx, K. (1844, publicado em 1978). *Economic and philosophical manuscripts*. *The Marx-Engels Reader*, 66-125. New York and London: W. W. Norton & Company.
- McKenna, D. (s.d.). *bEACH*. FilmFreeway. Acesso em 28 de março de 2022.

Disponível em: [https://filmfreeway.com/DeclanMcKenna\\_bEACH](https://filmfreeway.com/DeclanMcKenna_bEACH).

Melim, R. (2008). *Performance nas artes visuais*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

Merleau-Ponty, M. (1956). *What is phenomenology?* (Bannan, J. F., Trad.). *CrossCurrents*, 6(1), 59-70. <https://www.jstor.org/stable/24456652>

Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of perception* (Colin Smith, Trad.). Routledge.

Moeglin-Delcroix, A (2006). *L'oeil et la main. Folioscopes d'artistes. Sur le livre d'artiste. Articles et écrits de circonstance (1981-2005)*, 375-386. Marseille: Le Mot et le Reste.

Noheden, K. (2013). *The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer*. *Journal of Aesthetics & Culture*, 5(1). <https://doi.org/10.3402/jac.v5i0.21111>

Noheden, K. (2013). *The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer*. *Journal of Aesthetics & Culture*, 5(1). <https://doi.org/10.3402/jac.v5i0.21111>

Owen, J. L. (2011). *Avant-garde to new wave: Czechoslovak cinema, surrealism and the sixties*. New York: Berghahn Books.

Paterson, M. (2007). *The senses of touch: Haptics, Affects and Technologies*. Oxford and New York: Berg.

Pikkov, Ü. (2022). *BODY MEMORY*. Vimeo. Disponível em: <https://vimeo.com/62741577>. Acesso em 18 de setembro de 2022.

Pilling, J. (Ed.). (1992). *Women and Animation: a compendium*. London: British Film Institute.

Pilling, J. (2005). *Textures of Reality: Animating the Unconscious*. Disponível em: <https://www.widrichfilm.com/jart/prj3/virgil-widrich/data/uploads/texturesOfReality.pdf>. Acesso em 28/07/22.

Pilling, J. (Ed.) (2012). *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality, and Animation*. New York and Chichester: Columbia University Press.

Pires, B. F. P. (2001). *Piercing, implante, escarificação, tatuagem: o corpo como suporte da arte*. Tese de mestrado para a Universidade Estadual de Campinas.

Poffo, S. M. (2021). *Aveso (in) visível: experimental expanded animation and craft aesthetics* (Tese de Mestrado). Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Rey, S. (2002). Por uma abordagem metodológica da pesquisa em Artes Visuais. Em: O meio como ponto zero, 123-140. Porto Alegre: Editora da UFRGS.

Riegl, A. (1985). *Late Roman Art Industry* (Rolf Winkes, Trad.). Rome: Giorgio Bretschneider Editore.

Rist, P. [Louisiana Channel]. (2019, 30 de abril). *Pipilotti Rist Interview: Freeing the Wonderlight* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VjmmAzS63H8&list=PL6JVbjObMRmJhR9Lbwa1JY87S0iQN43Pl&index=1>

Rivera, T. (2013). *O avesso do imaginário*. São Paulo: Editora Cosac Naify.

Roe, A. H. (2018). *Animation and Performance. The Animation Studies Reader*, 69-79.

- Rosario-Campos, M. C. D., & Mercadante, M. T. (2000). Transtorno obsessivo-compulsivo. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 22, 16-19. <https://doi.org/10.1590/S1516-44462000000600005>
- Rosenberg, H. (1952). *The American action painters*. *ART news*, 51(8), 22-50.
- Roy, J. (2012). *The Body and the Unconscious as Creative Elements in the Work of Michèle Cournoyer. Animating the Unconscious*, 19-30. New York and Chichester: Columbia University Press.
- Russett, R., & Starr, C. (1988). *Experimental Animation: origins of a new art*. Nova Iorque: Da Capo Press.
- Santos, W. R. D. (2008). Pessoas com deficiência: nossa maior minoria. *Physis: revista de saúde coletiva*, 18(3), 501-519. <https://doi.org/10.1590/S0103-73312008000300008>
- Scrinis, G. (2013). *Nutritionism: the science and politics of dietary advice*. New York: Columbia University Press.
- Shariatnia, Z. (2016). *Investigation of high and low art from the perspective of pragmatism philosophy*. *Pacific Science Review B: Humanities and Social Sciences*, 2(2), 70-74. <https://doi.org/10.1016/j.psrb.2016.09.021>
- Shaviro, S. (1993). *The Cinematic Body: Theory out of Bounds* (Volume 2). Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Sifianos, G. (1995). *The definition of animation: a letter from Norman McLaren*. *Animation Journal*, 3(2), 62-66.
- Silvio, T. (2010). *Animation: The New Performance?*. *Journal of Linguistic Anthropology*, 20(2), 422-438. [10.1111/j.1548-1395](https://doi.org/10.1111/j.1548-1395)
- Sitney, P. A. (1974). *Visionary film: the American avant-garde*. New York: Oxford University Press.
- Smith, V. (2012). *Full Body Film. Sequence* (capítulo 3), 42-47.
- Smith, V. (2015). *The Animator's Body in Expanded Cinema*. *Animation: an interdisciplinary journal*, 10(3), 222-237. [10.1177/1746847715605605](https://doi.org/10.1177/1746847715605605)
- Smith, V. (2018). *Experimental Time-Lapse Animation and the Manifestation of Change and Agency in Objects*. *Experimental and Expanded Animation*, 79-102. Cham: Palgrave Macmillan.
- Smith, V., & Hamlyn, N. (Eds.). (2018). *Experimental and expanded animation: New perspectives and practices*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Sobchack, V. (1990). *The active eye: A phenomenology of cinematic vision*. *Quarterly review of film and video*, 12(3), 21-36. <https://doi.org/10.1080/10509209009361350>
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. New Jersey: Princeton University Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

- Sobchack, V. (2015). *What my fingers knew. The cinesthetic subject, or vision in the flesh. Expanded Senses*, 39-71. <https://doi.org/10.1515/9783839433621-027>
- Solomon, C. (1988). *Toward a Definition of Animation. The Art of Animation*, 9-12. Los Angeles: American Film Institute.
- Starck, J., & Hilton, A. (2007). *Surface Capture for Performance-Based Animation. IEEE Computer Graphics and Applications*, 27(3), 21-31. 10.1109/MCG.2007.68
- Stehlíková, T. (2012). *Tangible Territory: Inviting the Body into the Experience of Moving Image*. Dissertação de doutoramento para a Royal College of Art (United Kingdom).
- Stiles, K., & Selz, P. (2012). *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writings (2ª edição)*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Stoller, P. (1997). *Sensuous scholarship*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Streitberger, A. (2015). *Living Photographs or Silent Films? The Flipbook as a Critical Object Between Tactility and Virtuality. IMAGE [&] NARRATIVE*, 16(3), 31-44. Não tem doi
- Švankmajer, J. (2014) (Vasseleu, C. ed.). *Touching and Imagining: An Introduction to Tactile Art* (Dalby, S., Trad.). London and New York: IB. Tauris.
- Taberham, P. (2019). *It is alive if you are: Defining experimental animation. Experimental Animation*, 17-36. Oxon and New York: Routledge.
- Takahashi, T. (2019). 'Meticulously, Recklessly, Worked Upon': *Direct animation, the auratic and the index. Experimental Animation: From Analogue to Digital*, 102-112. New York: Routledge.
- Torre, D. (2015). *Boiling lines and lightning sketches: process and the animated drawing. Animation*, 10(2), 141-153. <https://doi.org/10.1177/1746847715589060>
- Torre, D., & Torre, L. (2019). *Materiality, Experimental Process and Animated Identity. Experimental Animation: From Analogue to Digital*, 85-101. New York: Routledge.
- Volloch, R. R. (2004). *Visual viscosity in the experience of contemporary cinema*. Tese de doutoramento para a University of Cambridge.
- Waldmann, J. (2018, 9 de março). Conversa com Regina José Galindo: "Não sou uma mulher vulnerável". C& AMÉRICA LATINA. Disponível em: <https://amlatina.contemporaryand.com/pt/editorial/regina-jose-galindo/>. Acesso em 5 de março de 2022.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. New York: Routledge.
- Wells, P. (2014). *Chairy tales: object and materiality in animation. Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, (8), 1-18. <https://doi.org/10.33178/alpha.8.01>.
- Wells, P., & Hardstaff, J. (2008). *Re-imagining animation: The changing face of the moving image*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Zamboni, S. (2001). *A Pesquisa em Arte: um paradigma entre arte e ciência*. Campinas: Autores Associados.

## Filmografia

- Brakhage, S. (Realizador). (1971). *The Act of Seeing With Ones Own Eyes* [Curta-metragem].
- Breer, R. (Realizador). (1961). *Blazes* [Curta-metragem].
- Bute, M. E. (Realizadora). (1940). *Tarantella* [Curta-metragem].
- Carrè, L. (Realizadora). (2016). *Jill* [Curta-metragem].
- Casanova, E. (Realizador). (2017). *Pieles* [Filme]. Pokeepsie Films; Nadie es Perfecto; The Other Side Films.
- Chung, C. (Realizador). (2018). *Adorable* [Curta-metragem].
- Cournoyer, M. (Realizadora). (1999). *The Hat* [Curta-metragem]. National Film Board of Canada.
- DBLG (Concetualização, direção e produção) e Animade (animação). (2017). *Hey Pressto* (2017) [Curta-metragem].
- Ducournau, J. (Realizadora). (2011). *Junior* [Curta-metragem]. Kazak Productions.
- Eggeling, V. (Realizador). (1924). *Symphonie Diagonale* [Curta-metragem].
- Fleisch, T. (Realizador). (1998). *Skin Steches* [Curta-metragem].
- Fleisch, T. (Realizador). (1999). *Bloodlust* [Curta-metragem].
- Hawkins, A. (Realizadora). (1999). *Bun in the Oven* [Curta-metragem].
- Hawkins, A. (Realizadora). (2002). *Crying and Wanking* [Curta-metragem].
- Jeunet, J. (Realizador). (2001). *Le fabuleux Destin d'Amélie Poulain* [Filme]. UGC.
- Lockhart, A. (Realizadora). (2014). *Jessica* [Curta-metragem].
- McKenna, D. (Realizador). (2020). *bEACH* [Curta-metragem].
- Míčková, K. (Realizadora). (2015). *Tattoo* [Curta-metragem].
- Mukii, N. (Realizadora). (2012). *Yellow Fever* [Curta-metragem]. Royal College of Art.
- Pikkov, U. (Realizador). (2011). *BODY MEMORY* [Curta-metragem].
- Quay, S. & Quay, T. (Realizadores). (1986). *Street of Crocodiles* [Curta-metragem]. Brothers Quay.
- Sharits, P. (Realizador). (1968). *T,O,U,C,H,I,N,G*, [Curta-metragem].
- Smith, V. (Realizadora). (2013). *33 frames per Foot* [Curta-metragem].
- Švankmajer, J. (Realizador). (1982). *Dimensions of Dialogue* [Curta-metragem].
- TraceLoops (Realizador). (s.d.). *Hands* [Série de curtas-metragens].
- Yuwen, X. (Realizadora). (2015). *Mountain Daily* [Curta-metragem].

## **Anexo A – Termo de consentimento**

### **Descrição do projeto – Pele como suporte, sangue como tinta:**

#### **Um estudo sobre o *embodiment* num exercício de animação experimental**

O presente trabalho trata-se de um viés prático da pesquisa de mestrado em Som e Imagem com especialização em Animação. Através dela procura-se compreender as formas pelas quais o espectador pode participar corporalmente na realização de uma animação experimental, tanto na construção de significado, quanto como suporte. A intervenção proposta depende da participação de voluntários, que, ao aceitarem este convite, se disponibilizam a vivenciar um momento de troca com a investigadora. No primeiro momento, haverá um momento de conversa. Depois disso, o momento da prática: animação e intervenção corporal.

A segunda parte será realizada através de uma técnica denominada *Bloodline*, que se trata de uma tatuagem feita sem tinta. As imagens, frases e sensações que surgirão durante o primeiro momento de conversa serão desenhadas na pele da pessoa voluntária, com agulha e máquina de tatuagem. Todos os procedimentos de biossegurança serão respeitados, visto que a investigadora é tatuadora e tem familiaridade com todos os processos envolvidos. A *Bloodline* será feito superficialmente na pele, de forma que a cicatriz desaparecerá com o tempo se for cuidada de forma apropriada.

Todo o processo será registrado através da captação sonora, bem como da captação de imagem. A última acontecerá somente no segundo momento e na região do corpo em que será realizada a intervenção. Seu anonimato será respeitado de acordo com a sua vontade.

Todos os corpos são bem-vindos e todos os seus limites serão respeitados. Não se trata de um processo agressivo e invasivo, mas de uma exploração poética do corpo e do sangue e de um momento de troca.

Ao fim do processo de cicatrização, será realizada uma última conversa (*online*), para receber os *feedbacks* dos processos vividos por cada participante, reflexões que serão incorporadas na componente teórica do projeto.

#### **Alertas**

Todos os procedimentos realizados já foram testados anteriormente e, se os cuidados forem respeitados, as marcas deverão sair com o tempo. Apesar disso, cada pele reage de forma diferente a modificações corporais. Ao consentir fazer parte desse trabalho, cada um deverá assumir o risco de algumas marcas não desaparecerem completamente com o tempo, tendo consciência dos limites do próprio corpo. A dor advinda do processo de realização do *bloodline* é igual à da tatuagem, persistindo alguma sensibilidade na pele durante os dias que se seguem.

#### **Cuidados**

Saindo da sessão, manter a película aderente por pelo menos 1h, no máximo 3h. Ao retirar o plástico, lavar a região com água limpa em temperatura ambiente e gel de limpeza, preferencialmente neutro, e secar com papel descartável (evitar toalhas pois podem ter fungos e bactérias) pressionando levemente (e não esfregando). Se possível, deixar a pele respirar por alguns minutos antes de colocar a película aderente novamente. Esse processo de limpeza e película deverá ser feito pelos primeiros dois dias, a cada três horas. Caso a região estiver muito sensível e dolorida, poderá ser realizada uma compressa com gelo protegida por uma toalha e pela película aderente, nunca diretamente na pele.

Durante os primeiros três dias deverão ser evitados: banhos muito quentes, qualquer tipo de aquecimento excessivo na região, roupas com atrito na área do corpo, exposição ao sol e produtos que não o gel de limpeza neutro, pois produtos com muito perfume e cor podem irritar a pele. A partir do terceiro dia, passar somente uma camada fina de óleo ou manteiga corporal (preferencialmente produtos que a pele já esteja acostumada, neutros e não comedogénicos), duas vezes ao dia por uma semana. Depois dessa primeira semana, hidratar com creme para o corpo até que a cicatriz desapareça.

Não tirar casquinhas e ter cuidado ao secar a pele, não coçar (caso tiver coceiras, dar leves batidas na região, sempre com a mão limpa), não exagerar em exercícios físicos que promovam suor na região, principalmente durante a primeira semana. No primeiro mês, evitar piscina, sauna e mar, principalmente nos primeiros quinze dias. Durante todo o período o participante deverá hidratar o corpo através da ingestão recorrente de água.

### Consentimento Informado

NOME E IDADE: \_\_\_\_\_  
ENDEREÇO DIGITAL PARA CONTACTO: \_\_\_\_\_

Eu declaro ser de minha espontânea vontade, ter uma *bloodline* realizada em meu corpo. Declaro ainda ser maior de 18 anos e não estar sob o efeito de drogas ou álcool, sendo assim capaz de discernir meus atos. Afirmo que recebi clara explicação, havendo de minha parte total entendimento.

Tenho consciência de que os materiais utilizados são devidamente descartáveis, assim como de que todos os padrões de higiene conforme as normas de biossegurança serão seguidas corretamente. Declaro ter sido informado dos procedimentos e cuidados que devem ser executados por mim durante o processo de cicatrização, isentando de qualquer responsabilidade a investigadora, exceto aqueles que sejam comprovados a imperícia técnica.

Afirmo e assino abaixo ter consciência de que as imagens e vídeos do *bloodline*, assim como o som que será gravado, poderão ser divulgados em qualquer veículo de comunicação, pois o trabalho artístico depende desse meio para ser divulgado. Para além disso, dou consentimento para ser contactada/o/e através do endereço digital acima para a realização da conversa final.

Dou consentimento para a utilização da minha identificação através das minhas iniciais na divulgação e utilização das imagens do projeto, bem como na dissertação da pesquisa de mestrado em questão.

Porto, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Participante

\_\_\_\_\_  
Assinatura da Investigadora