

2020 | Universidade Europeia

**LUCIANA GÂMBARO
PEREIRA**

**CONTE-ME SUA HISTÓRIA...
NARRATIVAS VISUAIS SOBRE
MULHERES ARTISTAS
INDEPENDENTES.**

**LUCIANA GÂMBARO
PEREIRA**

**CONTE-ME SUA HISTÓRIA...
NARRATIVAS VISUAIS SOBRE
MULHERES ARTISTAS
INDEPENDENTES.**

Projeto apresentado ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Doutor Thomas Behrens, Phd em Comunicação Visual, da Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia.

Agradecimentos

Agradeço à minha família, por ter me dado todo o suporte necessário durante este mestrado; agradeço a todas as mulheres que me inspiram, em especial àquelas da minha rede de afetos; ao meu companheiro Fabricio que me apoiou do início ao fim e, principalmente, à Alice, que topou entrar comigo nessa jornada.

Palavras-chave

narrativas visuais; mulheres artistas independentes; empoderamento feminino; animação; *motion comics*; cultura visual.

Resumo

Motivada pela vontade de colocar o Design Visual ao serviço da visibilização das múltiplas narrativas acerca do ser uma mulher artista independente nos dias atuais, nasceu o *Conte-me sua história*, um projeto pessoal de longo prazo, que pretende ser uma série de narrativas visuais em animação, a contar histórias dessas mulheres. A presente investigação é o desenvolvimento do projeto-piloto dessa série, com o objetivo de experimentar uma metodologia para cocriação dessa narrativa visual em parceria com a própria artista, como resposta para a necessidade de se ter cada vez mais histórias de mulheres artistas contadas por mulheres, narradas em primeira pessoa. Além da produção do “objeto” (narrativa visual em animação), partiu-se do entendimento que o processo de revisitar sua trajetória para elaborar essa narrativa proporcionaria à artista uma oportunidade de ressignificação de si mesma, sendo assim uma possível ferramenta de empoderamento pessoal. Com a realização dessa experiência, foi possível identificar de que maneiras esta metodologia biográfica cocriativa pode contribuir no desenvolvimento e na produção da narrativa visual em questão, além de avaliar o uso de cada uma das ferramentas utilizadas neste percurso e identificar as possíveis melhorias a serem implementadas no processo como um todo. Sendo assim, foi possível concluir que a metodologia é adequada para o desenvolvimento da série *Conte-me sua história*, considerando as narrativas visuais enquanto instrumento de contato pessoal e de visibilização dessas histórias.

Keywords

visual storytelling; independent women artists; female empowerment; animation; *motion comics*; visual culture.

Abstract

Motivated by the desire to use Visual Design at the service of making multiple narratives visible about being an independent woman artist nowadays, *Conte-me sua história* was born, a long-term personal project that aims to be a series of visual narratives in animation, telling the stories of these women. The present investigation is the development of the pilot project for this series, with the aim of experimenting with a methodology for co-creating this visual narrative in partnership with the artist herself, in response to the need to have more and more stories of women artists told by women, narrated in first person. In addition to the production of the “object” (visual narrative in animation), it was understood that the process of revisiting her trajectory to elaborate this narrative would provide the artist with an opportunity to reframe herself, thus being a possible tool for personal empowerment. With this experience, it was possible to identify in what ways this co-creative biographical methodology can contribute to the development and production of the visual narrative in question, in addition to evaluating the use of each of the tools used in this journey and identifying possible improvements to be implemented. in the process as a whole. Thus, it was possible to conclude that the methodology is adequate for the development of *Conte-me sua história* serie, considering the visual narratives as an instrument of personal contact and making these stories visible.

Índice

Índice de figuras	vii
Glossário	ix
Introdução	01
a) Problemática / Questão central	03
b) Objetivos / Motivação / Estado da arte	04
c) Metodologia da investigação	07
d) Design como resposta	10
Parte I - Imagens & Narrativas	
1. Enquadramento	16
1.1. Por que estudar Cultura Visual	16
1.1.1. A mulher e a Cultura Visual	18
1.2. Imagem e representatividade	26
1.3. Narrativas e protagonismo	29
1.4. Empoderamento feminino	33
Parte II – Ferramentas de Investigação	
2. Encontro com a própria trajetória	37
2.1. Método de História de Vida	38
2.2. Estrutura em Três Atos	40
3. Método de avaliação	46
Parte III – A Experiência-Piloto	
4. Convite à artista	49
5. Resultados	50
Parte IV - O Objeto	
6. Narrativas Visuais em Animação	66
6.1. A técnica de <i>Motion Comics</i>	67
7. Elaboração do objeto	74
7.2 Pré-produção	74

7.1.1. <i>Moodboard</i>	76
7.1.2. Roteiro e narração.....	76
7.1.3. <i>Storyboard</i> e <i>animatic</i>	77
7.3 Produção	79
7.3.1. Ilustrações	79
7.3.2. Animação	81
7.3.3. Música e efeitos sonoros	81
7.3. Pós-produção	83
Conclusão	
8. Conclusão	86
Referências	89
Bibliografia	93
Anexos	95

Índice de figuras

Figura 1. Diagrama da metodologia da investigação. Fonte: A autora.....	10
Figura 2. O Mapa da Narrativa, 2015. Fonte: A autora.	13
Figura 3. Esquema de produção de significado das imagens. Fonte: Imagem do livro <i>O que é Cultura Visual</i> , de Armando Villas-Boas, 2010.	17
Figura 4. Pôster desenvolvido pelo grupo ativista Guerilla Girls, em 2012. Fonte: www.guerrillagirls.com	18
Figura 5. Fotografia da exposição <i>Bad Behaviuouor</i> , da artista Adriana Proganó, 2019.	19
Figura 6. Fotografia da Atriz Marilyn Monroe. Fonte: Divulgação/Hotel Bel-Air, 1962..	20
Figura 7. Personagem Betty Draper, vivida pela atriz January Jones, de 2007 a 2015. Fonte: Série televisiva <i>Mad Man</i> – divulgação.	20
Figura 8. Botticelli, <i>O Nascimento da Vênus</i> , 1484-1486. Fonte: Wikipedia.	22
Figura 9. <i>Screenshot</i> do clipe <i>Applause</i> , Lady Gaga, 2013. Fonte: Youtube.....	23
Figura 10. Duda Beat e Gabi Amarantos. Foto: Júnior Franch, 2019. Fonte: www.papelpop.com	25
Figura 11. <i>Screenshot</i> do clipe <i>Um Corpo no Mundo</i> , Luedji Luna, 2017. Fonte: Youtube.....	27
Figura 12. Imagem veiculada na revista Marie Claire. Fonte: Revista Marie Claire, foto de Victor Pollak.	28
Figura 13. Obra de série <i>Os desastres de Sofia - de Os contos da Condessa de Segur</i> , Paula Rego, 2017.	30
Figura 14. <i>O Lobo engata o Capuchinho Vermelho</i> , Paula Rego, 2003.....	31
Figura 15. <i>A mãe vinga-se</i> , Paula Rego, 2003.....	31
Figura 16. <i>A mãe a usar a pele do lobo</i> , Paula Rego, 2003.....	32
Figura 17. Etapas da metodologia de cocriação. Fonte: A autora.	37
Figura 18. Quadro das características do método História de Vida, segundo.....	38
Figura 19. Diagrama da Estrutura em Três Atos, baseado em imagem do livro <i>Manual do Roteiro</i> , de Syd Field, 2001. Fonte: A autora.....	41
Figura 20. Elementos da ferramenta gráfica Arco-íris da Narrativa. Fonte: A autora. ...	44
Figura 21. Elementos da ferramenta gráfica Arco-íris da Narrativa. Fonte: A autora. ...	44
Figura 22. Ferramenta gráfica Arco-íris da Narrativa – versão piloto, 2020. Fonte: A autora.....	45
Figura 23. Ferramenta gráfica após o exercício de cocriação. Fonte: A autora.	53
Figura 24. Ferramenta gráfica Arco-íris da Narrativa – segunda versão. Fonte: A autora.	54
Figura 25. Template para cocriação do roteiro, compartilhado via Google Docs. Fonte: A autora.....	56
Figura 26. / Figura 27. <i>Screenshots</i> da série <i>Watchmen: Motion Comics</i> – Capítulo 1. Fonte: Youtube.....	66
Figura 28. Sequência de quadros. Fonte: Imagem do livro <i>Não Fui Eu</i> , Quino, 1997, p. 83.	67
Figura 29. <i>Screenshot</i> da animação <i>Carved</i> , por Tony Yin, 2016. Fonte: Art Station.	68

Figura 30. <i>Screenshot</i> da animação <i>The Witcher 3: Wild Hunt - Intro Comic Cinematic</i> . Fonte: Youtube.....	69
Figura 31. / Figura 32. / Figura 33. <i>Screenshots</i> da série <i>Archie Motion Comics</i> , por Mark Wais e Fiona Staples, 2019. Fonte: Youtube.....	70
Figura 34. Ilustração para a abertura da série <i>Chilling Adventures of Sabrina</i> , Robert Hack, 2018. Fonte: Devian Art, acesso em https://www.deviantart.com/roberthack/art/Chilling-Adventures-of-Sabrina- opening-titles-1-775368212	72
Figura 35. <i>Screenshot</i> da abertura da série <i>Chilling Adventures of Sabrina</i> . Fonte: Art of The Title acesso em https://www.artofthetitle.com/title/chilling-adventures-of- sabrina/	72
Figura 36. / Figura 37. / Figura 38. Divulgação The Paper Cinema. Fonte: www.thepapercinema.com	73
Figura 39. / Figura 40. Divulgação The Paper Cinema. Fonte: www.thepapercinema.com	73
Figura 41. Ferramenta gráfica de mapeamento da narrativa. Fonte: A autora.....	75
Figura 42. <i>Moodboard</i> . Fonte: A autora.....	76
Figura 43. Página 01 e 02 do <i>Storyboard</i> . Fonte: A autora.	78
Figura 44. Ilustrações para composição da Cena 2. Fonte: A autora.	80
Figura 45. Ilustrações para composição da Cena 05. Fonte: A autora.	81
Figura 46. <i>Screenshots</i> da vinheta de abertura. Fonte: A autora.....	82
Figura 47. <i>Screenshots</i> da animação. Fonte: A autora.	83
Figura 48. Exemplo dos efeitos sonoros aplicados visualmente. Fonte: A autora.....	84

Glossário

motion design – Design de animação, design gráfico animado ou motion design, é um gráfico em movimento no espaço da tela e no tempo.

motion comics – Uma técnica de animação híbrida, que mescla elementos da animação com história em quadrinhos.

moodboard – Moodboard, ou prancha de temperamento, é um painel que reúne referências visuais para um projeto, a partir de imagens, vídeos, cores e formas.

storyboard – Roteiro que contém desenhos em sequência cronológica, mostrando as cenas e ações mais importantes da animação.

animatic – Animatic é o Storyboard animado. Nele é possível inserir áudio (vozes, música, efeitos sonoros), calcular o tempo em que cada ação vai acontecer, e conferir se as cenas estão bem planejadas, a considerar o espaço e tempo da vídeo de animação.

frame by frame – Em Português, quadro a quadro. Trata-se de uma técnica de animação em que uma série de quadros (imagem fixa) são exibidos em uma determinada frequência (fps – frames por segundo), gerando a ilusão de movimento.

Introdução

A presente investigação nasce de um projeto pessoal que busca trazer visibilidade às histórias de mulheres artistas independentes¹ por meio das narrativas visuais.

Mulheres que traçam caminhos profissionais muito diversos: desde aquelas que percorrem inicialmente um caminho mais tradicional - por vezes até em outras áreas - e decidem seguir seus próprios passos enquanto artistas profissionais em algum momento da vida, como também aquelas que decidem manter-se vinculadas em atividades que não a arte, mas encontram maneiras de expressar e desenvolver paralelamente suas habilidades.

Geralmente, mulheres que experienciam as incertezas e instabilidades do mercado autoral e muitas delas acabam por enfrentar barreiras específicas por conta de seu gênero, em uma sociedade preeminentemente misógina.

Influenciada pela escritora nigeriana, Chimamanda Ngozi Adichie, naquilo a que ela designa por “O perigo da história única” (2009), esta investigação busca trazer à tona a necessidade de entrar em contato com múltiplas narrativas acerca dessas mulheres, a fim de trazer mais visibilidade para essas histórias.

Em 2009, numa das conferências do TED², Adichie apresenta o termo “história única” para chamar à atenção sobre o problema de como as narrativas são criadas e reproduzidas, principalmente aquelas que se estruturam a partir de uma gama restrita de informação e de estereótipos. Para Alves & Alves (2011), as falas de Adichie sobre o perigo da história única trazem profundas reflexões a respeito do carácter incompleto e reducionista dos estereótipos, bem como sua função de “superficializar a experiência e negligenciar todas as outras narrativas que formam um lugar ou uma pessoa” (2011,

¹ Artistas que não possuem contratos de publicação e distribuição com empresas e lançam seus projetos independentemente.

² TED é uma organização não-governamental que realiza conferências que abrangem pesquisadores e interessados das três áreas: Tecnologia, Entretenimento e Design. Em uma das conferências do ano de 2009, o TEDglobal trouxe Chimamanda Adichie, nascida em Enugu, Nigéria, autora premiada de três livros, cujas escritas abrangem questões étnicas, de gênero e de identidade.

p.6). E como se produz uma história única? Para Adichie, produzir uma história única, por exemplo, de um povo (ou grupo), é mostrá-lo como uma única coisa repetidas vezes e isso é o que ele será nessa narrativa. Isto significa representar grupos, povos e pessoas de forma estanque e linear. A representação dos estereótipos, neste sentido, pode ter implicações diretas com as relações de poder de uma determinada sociedade, onde grupos mais privilegiados estruturam a forma que as narrativas são transmitidas, quando e quantas histórias serão contadas sobre o mesmo tema.

A imagem da mulher na Cultura Visual esteve, por muitos anos, apresentada como uma história única, pretendendo reforçar o lugar que se esperava encontrar a mulher, ou cada tipo de mulher, e como elas deveriam se apresentar. No caso das biografias das mulheres artistas, essas estiveram recorrentemente à margem da História da Arte que, tradicionalmente, teve os artistas - homens - como os grandes nomes da história, sendo assim, uma narrativa de exclusão.

Em *Projetos Cartográficos de uma Genealogia do Feminino na Arte Contemporânea Portuguesa* (2017), Joana M. B. Tomé define a hegemônica³ História da Arte como uma expressão sedentária: “Num alargado contexto em que assume o masculino por norma e medida de todo o estar no mundo, a História da Arte vê-se, pois, historicamente comprometida com a ênfase na obra e vida do homem Ocidental” (2017, p. 44). Tomé aborda a importância da visibilização das biografias de mulheres artistas ao “tomar em consideração trabalhos de artistas que se viram consecutivamente excluídas da historiografia da arte (...), permitindo que o feminino diga de si e aí se inscreva, caminhando das margens para o centro e desmontando, simultaneamente, a dicotomia centro-margem” (2017, p.76).

Portanto, o empoderamento feminino nas artes e a representatividade de mulheres artistas na Cultura Visual, perpassam também a necessidade de haver, cada vez mais, mulheres artistas a contarem de si, enquanto protagonistas de suas narrativas.

³ Este documento foi escrito em português do Brasil, local de alfabetização da autora, portanto será possível identificar algumas expressões, palavras ou acentuação que se apresentem diferentes das utilizadas na língua portuguesa de Portugal.

Motivada pela vontade de colocar o design visual ao serviço da visibilização dessas múltiplas narrativas, nasceu o *Conte-me sua história*, um projeto pessoal de longo prazo, que pretende ser uma série de narrativas visuais em animação, a contar histórias de mulheres artistas independentes. Tendo em vista a importância da protagonista ter autonomia para decidir como gostaria que sua história fosse contada, mostrou-se essencial a sua participação e envolvimento no processo de elaboração da narrativa visual, proporcionando à artista um mergulho em sua própria biografia durante esse processo. A partir disso, este projeto se propõe ir além da criação do objeto em si – a narrativa visual em animação, pois passou a ter a pretensão de possibilitar à artista uma oportunidade de reencontro com suas histórias, “num exercício de reconstrução e ressignificação de si mesma” (Silva et al., 2007).

Para estruturar e fundamentar este projeto pessoal foi pensado uma metodologia de cocriação embasada em uma série de referências e ferramentas. E, por meio da presente investigação, realizou-se o projeto-piloto desta série, em parceria com uma artista independente, a partilhar a sua história pessoal e participar desta experiência de cocriação. O propósito foi de experimentar a metodologia elaborada, avaliar suas ferramentas e perceber se houve, de fato, algum tipo de impacto na artista, acerca da relação com sua trajetória pessoal enquanto uma mulher artista independente.

a) Questão de investigação

A fim de construir um acervo de histórias de mulheres artistas independentes a contarem de si, considerando as narrativas visuais enquanto instrumento de contato pessoal e de visibilização dessas histórias, foi elaborada uma metodologia de cocriação a ser testada em uma experiência piloto. Com isso, a questão central desta investigação é: De que modo uma metodologia biográfica cocriativa de desenvolvimento e produção de narrativas audiovisuais pode contribuir para a promoção de mulheres artistas independentes?

b) Objetivos / Motivação / Estado da arte

O objetivo geral da presente investigação é experimentar e avaliar uma metodologia de cocriação de uma narrativa visual em animação, a contar a história de uma artista independente.

Tem como objetivos específicos:

1. Abordar a questão da imagem da mulher na Cultura Visual, do protagonismo feminino nas artes e a importância de visibilizar histórias de mulheres artistas;
2. Avaliar o uso de cada uma das ferramentas utilizadas neste percurso;
3. Identificar se houve impactos mais subjetivos na artista, a respeito da maneira como ela percebe sua trajetória pessoal a partir desta experiência. Se houve, identificar de que maneira, ou em que momentos, isso pôde ser percebido;
4. Identificar as possíveis melhorias a serem implementadas na metodologia de cocriação como um todo.

A presente investigação nasceu da motivação pessoal de trazer mais visibilidade para essas histórias por meio do Design Visual e, com isso, aprofundar a discussão acerca das múltiplas narrativas de ser mulher e artista independente na sociedade atual. Ao mesmo tempo, tem a prerrogativa de proporcionar um espaço de encontro da artista com sua história de vida, em um exercício de elaboração de sentido acerca de sua própria trajetória enquanto uma mulher artista independente.

Nesta investigação foi possível abrir um campo de experimentação original, pois não foi encontrada nenhuma investigação que tratasse dessa maneira o tema a visibilização das biografias de mulheres artistas independentes, partindo de um processo de cocriação de uma narrativa visual em animação e proporcionando um contato peculiar da artista com sua própria trajetória.

No entanto, foi possível encontrar referências que fundamentaram o desenvolvimento teórico da investigação. Em *Narrativas de si: o olhar feminino nas histórias de trabalho*, Lia Scholze (2005), desenvolveu um estudo da construção de identidades femininas através das lembranças retidas e refletidas em textos escritos por mulheres, sobre mulheres.

Analisou a possibilidade de identificar a constituição de identidades femininas em suas relações com o mundo de trabalho. Sobre a valorização da própria biografia, comenta: “Pode-se dizer que é contando a própria vida, a experiência pela qual ele passa, que o sujeito dá sentido à própria existência” (p.15, 2005).

Em *Narrativas Visuais: arte participativa com mulheres e jovens vítimas de violência* (Felgueiras et al, 2017), parte-se da elaboração de narrativas visuais enquanto um processo de encontro com as subjetividades dos participantes do projeto. Ao tratar do tema, as autoras comentam:

Não admira que os métodos orais e visuais tenham passado a fazer parte de um dos principais procedimentos para combater a invisibilidade das minorias culturais e sociais, uma vez que facilitam o acesso às subjetividades e experiências invisibilizadas (2017, p.112).

O projeto acima citado, de arte participativa, utiliza-se da combinação do método biográfico com a microetnografia visual, tratando da importância da memória e da linguagem (visual e verbal) enquanto ferramentas de reconstrução da realidade. Felgueiras, ao citar Cruz (2009) também aponta a potencialidade da narrativa biográfica:

O recurso à narrativa biográfica, enquanto reconstrução do passado, ajudou certos grupos minoritários a tornar mais visível o seu papel na sociedade, até agora pouco claro, e mostra como invocar o passado confere identidade e continuidade às suas vidas (Felgueiras et al., 2017, p.115).

Já em *Narrativa visual: possibilidades para (co)existir* (2018), Marta Facco desenvolve um projeto de investigação pessoal por meio das narrativas visuais. Sobre a experiência de narrar e suas potencialidades, ela comenta:

Assim, narrar passa a ser uma possibilidade de compreensão dos meus processos, através da experiência do ver/olhar/sentir que gera descontinuidades e cria conexões nas teias de conhecimento. Também se pode dizer que a narrativa (...) nos proporciona um refletir sobre as experiências anteriores e a criação de algo a partir delas (Facco, 2018, p.150).

Acerca do empoderamento feminino ligado à representatividade da mulher na cultura visual, Mendes e Siqueira (2018), em *Protagonismo feminino em animação: gênero, corpo e suas representações na indústria audiovisual*, irão pontuar:

Inseridas em uma cultura androcêntrica que as submete ao poder patriarcal, as mulheres foram durante muito tempo sub-representadas nas artes e na cultura, reduzidas aos estereótipos de gênero e vistas como coadjuvantes. O progressivo aumento de personagens femininas em destaque nas produções midiáticas acompanhou, de certa maneira, o avanço do feminismo. Protagonistas emblemáticas incorporaram pautas feministas ou ajudaram a propagá-las entre o público (2018, p.5).

Ainda no mesmo artigo, as autoras irão concluir que os modos de representar a mulher na cultura visual, principalmente nas produções audiovisuais, acabam por imprimir mensagem de como as mulheres são, ou devem ser:

Tais estereótipos de gênero podem contribuir para a sistematização de uma cultura de opressão que legitime as mais variadas formas de violência. As funções atribuídas, os corpos, personalidades e comportamentos continuam

sendo moldados e representados de maneira a marcar, bem definidamente, os papéis destinados às mulheres nessa cultura (2018, p.13).

Em *Empoderamento Feminino e Trajetória de Vida: Os Modelos Rígidos do “Ser Mulher”* (2013), Carolina Galetti, aponta que as histórias de vida podem nos dizer muito sobre uma determinada sociedade e mostrar que “muitos costumes ou modelos ainda estão presentes, não foram totalmente superados e continuam atuando de maneira velada” (2013, p.73). Ressalta também que existem diversos enfoques para tratar os estudos de gênero. Um deles diz respeito às potencialidades do conceito para entender e analisar as memórias e as trajetórias individuais, “de maneira a descortinar o universo social, cultural e político das experiências de mulheres” (2013, p.74).

c) Metodologia da investigação

A presente investigação desenvolve-se a partir de uma abordagem qualitativa, caracterizada pelo tratamento interpretativo e compreensivo dos fenômenos, e não se insere em um modelo metodológico pré-existente. No entanto, parte de uma combinação de referenciais teóricos em algumas das etapas de seu desenvolvimento, que serviram de base para a elaboração das ferramentas e métodos da investigação. Trata-se de uma pesquisa exploratória, caracterizada enquanto uma investigação-ação, que parte da realização de um projeto-piloto envolvendo a pesquisadora e uma artista independente, em um exercício de cocriação de uma narrativa visual em animação. A fim de enquadrar a temática que inspirou a realização deste projeto (trazer mais visibilidade para as narrativas de mulheres artistas independentes), o método de investigação iniciou-se com a discussão acerca dos seguintes temas:

- Por que de se estudar Cultura Visual: o valor da imagem na sociedade contemporânea e a questão da imagem da mulher na arte e na sociedade.

- Imagem e representatividade: a relação entre empoderamento feminino e a presença de mulheres em destaque nas produções midiáticas - em contraposição à histórica sub-representação das mesmas nas artes e na cultura.
- Narrativas e protagonismo: reflexões a respeito do protagonismo da mulher artista, a apontar para a importância de se ter histórias de mulheres contadas por mulheres, bem como do valor das histórias contadas em primeira pessoa.
- Empoderamento feminino: processos de empoderamento pessoal de mulheres em um contexto onde mulheres artistas estejam cientes de seu valor e da possibilidade de se autodeterminarem.

Em seguida, partiu-se para a realização da experiência prática, juntamente com a artista convidada para essa experiência, a fim de testarem a metodologia de cocriação do projeto Conte-me sua história.

No primeiro encontro entre a pesquisadora e a artista, ocorreu o relato da história e o mapeamento dos principais elementos da narrativa. Para estruturar o momento do relato, utilizou-se como referência a metodologia biográfica, a partir do método História de Vida. Segundo Gaulejac (Silva et al, 2007), a História de Vida contada da forma como é própria do sujeito, permite-nos compreender o universo ao qual ele faz parte, evidenciando as relações e as negociações que se tem entre o mundo subjetivo e os contextos sociais. Visitar a própria biografia, por meio da História de Vida, teria a prerrogativa de proporcionar à protagonista da história um contato com os múltiplos trajetos vivenciados por ela, num exercício de (re)construção e (re)significação de si mesma.

Para o mapeamento da narrativa, foi elaborada uma ferramenta gráfica a fim de facilitar este processo, por meio da qual a artista e a pesquisadora pudessem organizar os elementos que surgiam durante o relato em uma estrutura de roteiro, de forma prática e colaborativa. A concepção dessa ferramenta teve como referência uma estrutura clássica para elaboração de roteiro denominada Estrutura em Três Atos (Field, 2001), que tem como característica organizar a narrativa em três fases:

apresentação, confrontação e resolução; tendo como transição entre essas fases os “pontos de virada” (acontecimentos que movem a história em uma nova direção). Em seguida, partiu-se para o processo de cocriação à distância, composto pelas seguintes etapas: 1) elaboração do roteiro final – por ambas, utilizando um documento compartilhado (via Google Docs); 2) gravação da narração - pela pesquisadora na versão teste e pela artista na versão final; 3) pré-produção da narrativa visual: criação do *moodboard*, *storyboard* e *animatic* - pela pesquisadora, com *feedback* e colaboração da artista; 4) produção e pós-produção da narrativa visual: elaboração das ilustrações, animação, efeitos sonoros e edição final (pela pesquisadora). Para a elaboração da animação, a técnica utilizada foi o *motion comics*, uma mídia híbrida, que combina elementos de animação 2D e história em quadrinhos (banda desenhada). Após concluir a elaboração do “objeto” (narrativa visual em animação), ocorreu um segundo encontro com a artista, para a apresentação da animação e avaliação da experiência. A avaliação foi orientada por uma série de perguntas estruturadas, aplicada em entrevista e gravada em áudio.

Por fim, foi possível realizar a discussão dos resultados, a partir das reflexões geradas pela pesquisadora durante o processo e as percepções relatadas pela artista durante a avaliação e, finalmente, chegar a conclusão da investigação.

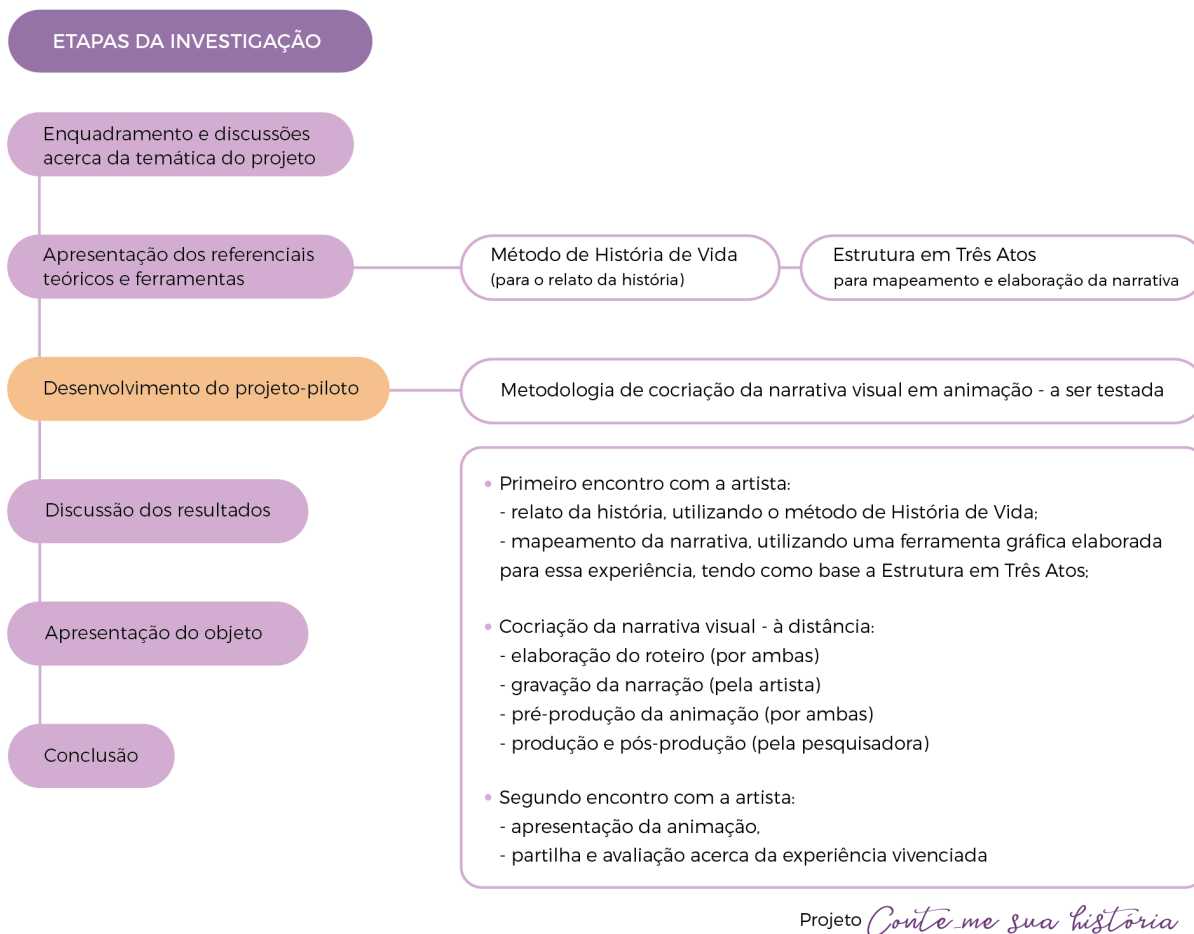


Figura 1. Diagrama da metodologia da investigação. Fonte: A autora.

d) Design como resposta

A Cultura Visual tem um papel determinante na maneira como a sociedade é percebida e as narrativas visuais têm um papel fundamental na construção desse repertório. A ideia de desenvolver um projeto pessoal em Design e Cultura Visual, instigou uma busca por perceber quais recursos podem oferecer alguma contribuição no processo de visibilização das múltiplas narrativas acerca do ser mulher e artista na sociedade atual, e contar histórias por meio da narrativa visual animada foi a ferramenta escolhida para essa experiência. Saber utilizar os recursos visuais e as mídias contemporâneas para gerar cada vez mais alcance para essas vozes em sua diversidade, faz com que os

impactos do design possam alcançar outros níveis de transformação social, em contraposição ao “perigo da história única” (Adichie, 2009).

Uma das inspirações que se apresentaram no desenvolvimento da presente investigação é o trabalho desenvolvido pelo Museu da Pessoa, uma organização brasileira que reúne um acervo de quase vinte mil histórias de vida em documentos, fotografias e vídeos, em atividade há mais de 25 anos. Trata-se de um museu virtual e colaborativo, em que qualquer pessoa que queira pode registrar e compartilhar sua história.

Do ponto de vista político, a criação de um museu como o Museu da Pessoa, que abriga como acervo histórias, em geral, de pessoas comuns e anônimas, sistematicamente excluídas das narrativas e historiografias oficiais, tornou-se possível devido ao alargamento da noção de história e de patrimônio histórico (Henriques, 2004, p. 77). Essa noção ampliada sobre história vai ao encontro de reflexões contemporâneas sobre a utilização de narrativas não oficiais para se compreender os momentos históricos. Neste sentido, as subjetividades podem nos trazer elementos muito ricos para se compreender as particularidades de um determinado período, fato ou fenômeno histórico.

O acervo é composto por depoimentos de pessoas de diversas origens onde cada depoente tem a possibilidade de contar sua história. Cada depoente não dispõe apenas a contar, mas visitar suas lembranças, a escolher parte delas que sejam mais relevantes. O resultado dessas escolhas tem relação direta de como cada sujeito ressignifica ou atualiza os elementos relacionados ao passado. Neste sentido, ao montar as peças de uma narrativa, estamos a falar de um exercício de reconstrução do passado, uma tentativa de conferir-lhe significado, sempre situado a um tempo e também a uma experiência ao mesmo tempo individual e coletiva (Halbwachs, 1990).

Uma segunda referência é o trabalho realizado pelo Story Center, uma iniciativa social de artistas e educadores que surge durante as décadas de 70 e 80 que tinha como objetivo possibilitar que a arte fosse democratizada, ou seja que não fosse apenas instrumento de artistas profissionais ou reconhecidos. O trabalho artístico dessas

pessoas, leigas e que antes não tinham espaço para expressar sua sensibilidade e criatividade, permitiu que suas vozes e histórias fossem contadas (narrativas de danos, desafios e superações em meio a conflitos sociais e políticos).

As tecnologias digitais emergentes da década de 1990 ofereceram novas ferramentas de expressão e terreno fértil para experimentação. Com base nessas novas práticas, um grupo de designers e artistas de mídia da área da baía de São Francisco se reuniram para explorar como as ferramentas de mídia digital poderiam ser usadas para capacitar a narrativa pessoal. Desde então, o Story Center vem transformando a maneira como ativistas comunitários, educadores, agências de saúde e serviços humanos, profissionais de negócios e artistas pensam sobre o poder da voz pessoal no processo de transformação social. Entre uma série de programas, oferecem cursos online e vivências personalizadas a indivíduos e organizações, a fim de desenvolver habilidades e ferramentas que apoiam a autoexpressão: “Since 1993, we have helped over 20,000 individuals share their stories. As founders of the digital storytelling movement, we believe in the power of story”⁴.

Tanto as experiências do Museu da Pessoa quanto as experiências do Story Center reforçam a importância das narrativas e biografias em relação aos seguintes aspectos: 1) embora tragam elementos da história dos indivíduos, essas narrativas são de grande mais-valia para compreensão de cenários sociais, econômicos e políticos; 2) as narrativas podem ser consideradas como um exercício de leitura da existência desses sujeitos sobre si mesmos e sobre o mundo em que vivem e experimentam, evidenciando ao mesmo tempo a dimensão individual e coletiva em que estão circunscritos; 3) as narrativas enquanto processo de empoderamento e de disputa de poder; 4) o uso da pluralidade de narrativas enquanto ferramenta de inclusão e de transformação social.

⁴ Tradução da autora: *Desde 1993, nós ajudamos mais de 20,000 indivíduos a compartilhar suas histórias. Como fundadores do movimento digital storytelling, nós acreditamos no poder da história.* Original em: Story Center (2020). *About*. Consultado em Julho de 2020, em <https://www.storycenter.org/about>.

Uma terceira referência parte de uma experiência pessoal. No ano de 2015, tive a oportunidade de desenvolver uma parceria de trabalho com Olavo Pereira Oliveira, especialista e mentor em narrativas (www.narrative.com.br). Seu propósito é ajudar pessoas a transformarem suas histórias em narrativas que conectam, geram identificação, significado e empatia.

Recebi o convite para desenvolvermos uma ferramenta gráfica, um mapa visual simbolizando uma jornada de descoberta e apresentação de mensagem essencial da narrativa, que passa por quatro etapas: as motivações, os desafios, os meios para lidar com os desafios, e o impacto que se pretende gerar.

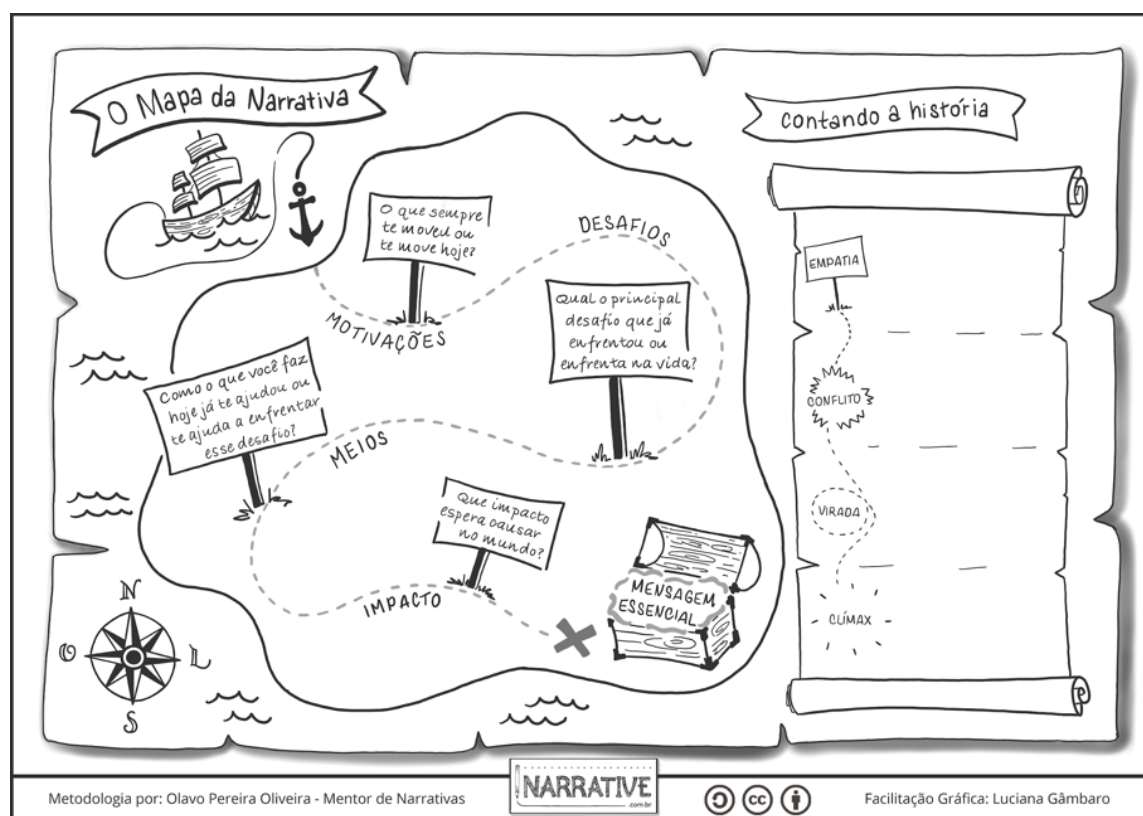


Figura 2. O Mapa da Narrativa, 2015. Fonte: A autora.

A proposta era de utilizar o mapa impresso no encontro com clientes, tomar nota dos principais elementos narrados em *post-its* e, em seguida, distribuí-los no campo “contando a história”, tendo assim um primeiro esboço da narrativa, com começo, meio e fim. A criação deste material gerou ótimos resultados no mapeamento das

narrativas e passou a ser disponibilizado gratuitamente para download, juntamente com um guia de aplicação da metodologia, de forma que qualquer pessoa possa experimentar a ferramenta para contar suas histórias.

À medida em que se aplicava a metodologia com seus clientes, Oliveira começou a perceber que algumas pessoas entravam em um movimento de redescoberta da sua própria história, como uma oportunidade de ressignificação pessoal. Essa percepção inspirou-o a criar vivências em grupo utilizando O Mapa da Narrativa, com o intuito de abrir um campo de contato mais profundo entre as pessoas e suas trajetórias.

Parte I - Imagens & Narrativas

1. Enquadramento

1.1. Por que estudar Cultura Visual

Desde os primeiros anos na formação escolar, aprendemos a ler um texto impresso, compreender sua estrutura e refletir sobre seu significado. No entanto, o mesmo não acontece com os objetos visuais. Não fomos ensinados a interpretar um “texto” visual da mesma forma que fomos em relação aos textos impressos. Somos, neste sentido, um tanto iletrados. Mas, por que é importante a literacia visual?

Todas as pessoas estão sujeitas aos impactos sociais provocados pelos recursos visuais e “conhecer as imagens que nos rodeiam, significa também alargar as possibilidades de contacto com a realidade; significa ver mais e perceber mais” (Munari, 1968, pp. 19-20). Em *Visual Culture* (2012), Richard Howells e Joaquim Negreiros afirmam: “So much of today’s culture is visual that we all need to be visually literate in order to function coherently in the contemporary world”⁵ (2012, p.2). Segundo os autores, por vivermos em um mundo majoritariamente visual, desenvolver a habilidade de compreender o que está sendo dito por meio do que está sendo visualmente apresentado, não é luxúria, mas sim uma necessidade (2012, p.8).

Em *An Introduction to Visual Culture* (1999), Nicholas Mirzoeff aponta para um vão entre a riqueza ou quantidade de referências visuais a que estamos submetidos todos os dias e nossa capacidade de análise sobre elas. Esta lacuna reforça a necessidade da criação de um campo de estudo particularmente interessado na temática da cultura visual (1999, p.4). Mirzoeff comenta que a pós-modernidade altera a hierarquia entre texto escrito e imagem; estaríamos a viver nos dias de hoje não mais a hegemonia da escrita, mas sim a preeminência do pictorial. No entanto, por cultura visual não devemos compreender somente a era em que há um uso extensivo do pictorial e sim imaginar como a cultura visual é expressada em cada momento histórico.

⁵ Tradução da autora: *Muito da cultura de hoje é visual, então todos nós precisamos ser visualmente letrados para funcionar de forma coerente no mundo contemporâneo.*

Em *O que é Cultura Visual* (2010), o pesquisador e professor Armando Villas-Boas atenta para o fato de que “a cultura visual é mais do que um conjunto de formas visíveis: é um processo que conjuga forma e conteúdo e cujo caráter ora remete mais para a ordem do visual, ora para o cultural, ora para ambos” (2010, p.69).

Estudar a cultura visual é perceber a produção de significados que estão contidos na relação entre as visualidades e quem está sujeito a elas. No entanto, as experiências visuais não ocorrem isoladamente. Esses significados serão transpassados pela bagagem de referências, memórias, experiências que são próprias de cada sujeito ou grupo (num local e momento específico).

Ou seja, a produção de significado parte da complexa relação entre imagem, contexto e observador. “A cultura visual não consiste só no que vemos, mas também no que sabemos. Ver algo implica decodificar esse algo, o que fazemos contextualizando-o” (Villas-Boas, 2010, p.68).

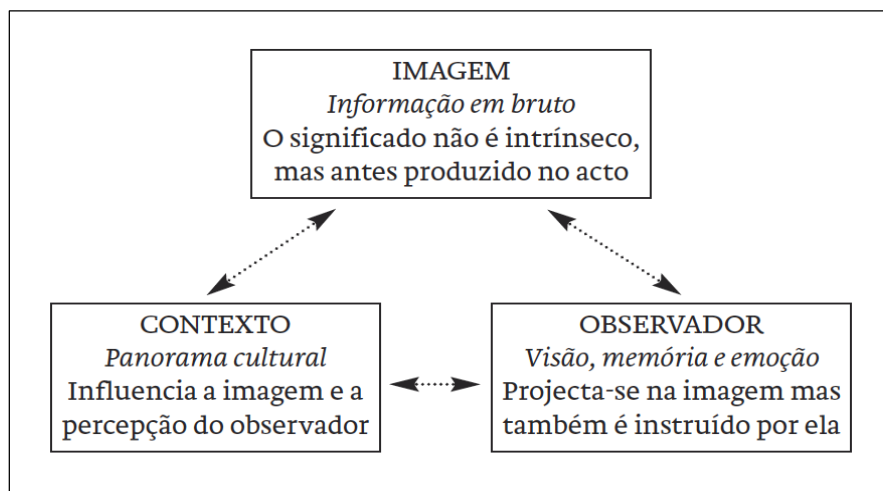


Figura 3. Esquema de produção de significado das imagens. Fonte: Imagem do livro *O que é Cultura Visual*, de Armando Villas-Boas, 2010.

Jane Kromm e Susan Benforado-Bakewell, no livro *A history of visual culture* (2009), comentam que para muitos acadêmicos, a reflexão sobre o contexto e as circunstâncias da cultura visual recebem especial atenção. Nesse sentido, pensa-se sobre a construção social do olhar, bem como numa formulação ainda mais complexa: a construção visual

do social (2009, p. 7). Ou seja, aquilo que é aceito socialmente também perpassa pelo conjunto de referências visuais que estão sendo construídas constantemente. Sendo assim, os meios visuais são, ao mesmo tempo, ferramentas para compreender a sociedade e para transformá-la.

1.1.1. A mulher e a Cultura Visual

Já conhecemos, ao longo de tantos séculos de Cultura Visual, a maneira como os pintores vêm representando a mulher nas artes visuais: despidas, vaidosas, passivas, sexualmente sedutoras, como um espetáculo a ser avaliado. E já podemos perceber que este espetáculo é colocado ali, principalmente, para ser visto por um homem. Não é à toa que menos de 4% dos artistas em seções de Arte Moderna dos museus são mulheres, mas 76% dos corpos nus são femininos, conforme aponta a contagem realizada pelo grupo ativista Guerrilla Girls (2012).

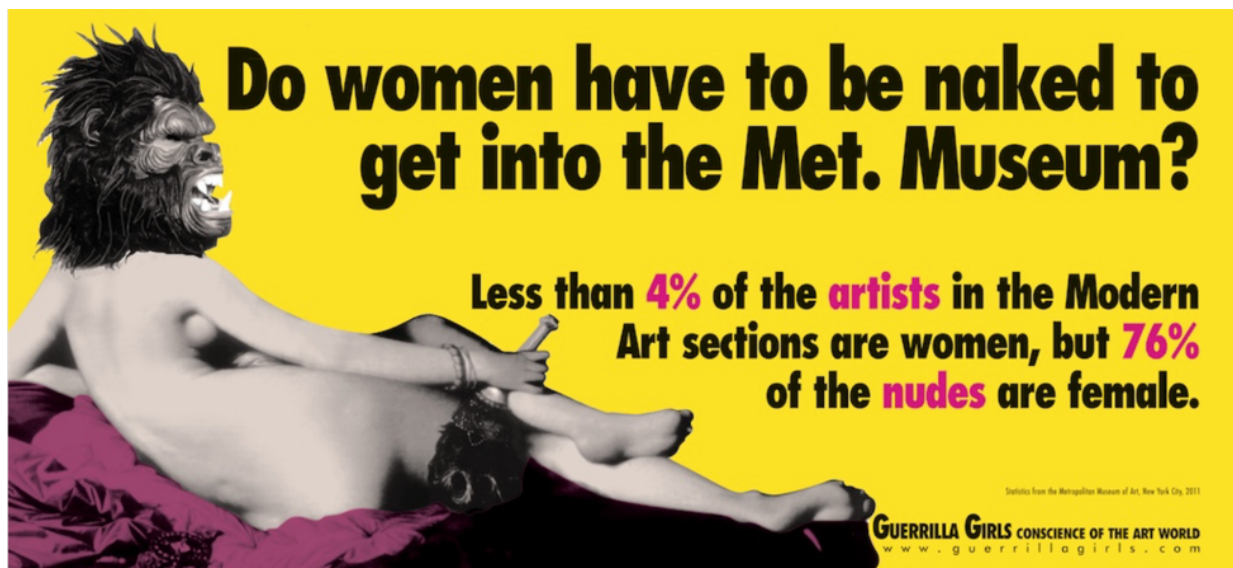


Figura 4. Pôster desenvolvido pelo grupo ativista Guerilla Girls, em 2012. Fonte: www.guerrillagirls.com.

A filósofa e escritora Gillian Rose, em *Visual Methodologies* (2001), ao abordar a visão do crítico de arte John Berger (1926-2017), comenta sobre seu posicionamento de que, na pintura europeia do nu feminino, o protagonista principal não está pintado, e sim é o espectador na frente da pintura (Berger, 1972, p.54). O corpo daquela mulher está ali

em função de ser visto por um homem. Assim, para Berger, além de lidar com a representação da feminilidade, esse gênero particular de pintura conta também sobre a construção da masculinidade. Ainda que a visão de Berger apresenta uma limitação, pois assume a heterossexualidade em sua discussão sobre masculinidade e feminilidade, Rose aponta que muitos críticos concordariam com sua compreensão geral da conexão entre imagem e espectador (2001, p.12).

Quando você está diante da pintura de uma mulher nua, o que isso gera em você? Cada interação mobiliza certas formas de perceber-se diante de uma imagem. Ao observar uma pintura, é interessante dar-se conta de que você - quem observa - é a personagem fora da tela. A respeito desta inter-relação, Rose afirma, “As imagens funcionam produzindo efeitos sempre que são vistas. Levar uma imagem a sério, então, envolve também pensar em como ela posiciona você, o espectador, em relação a ela” (2001, p.12).



Figura 5. Fotografia da exposição Bad Behaviuouor, da artista Adriana Proganó, 2019.
Fonte: Acervo pessoal.

A autora ressalta que existe ainda mais uma personagem a interagir nesta relação: a pessoa que concebeu esta imagem, o indivíduo frequentemente descrito como o autor (ou artista, diretor, escultor, etc.) da imagem visual em consideração. O que é chamado teoria do autor, trata da noção de que o aspecto mais importante na compreensão de uma imagem visual é o que seu criador pretendia mostrar (Rose, 2001, pp.22-23). A partir desta colocação, ao observar a maneira como as mulheres são retratadas na Cultura Visual, entende-se que pode existir uma intenção deliberada dos autores, conscientes que estão a mobilizar relações entre imagem e espectador, a reforçar ou romper com a moral dominante na sociedade em que se insere. Como, por exemplo, na forma como apresentam a imagem da mulher nos veículos midiáticos: seguem aqui imagens de duas figuras femininas (à esquerda, uma fotografia de atriz Marilyn Monroe, capturada no Hotel Bel-Air, no ano de 1962; à direita, a personagem Betty Draper da série televisiva *Mad Men*, que é a representação típica da “mulher exemplar” nos anos 50 e 60).



Figura 6. Fotografia da Atriz Marilyn Monroe.
Fonte: Divulgação/Hotel Bel-Air, 1962.



Figura 7. Personagem Betty Draper, vivida pela atriz January Jones, de 2007 a 2015.
Fonte: Série televisiva *Mad Men* – divulgação.

Em ambas imagens, podemos perceber que são mulheres brancas, loiras, em seus vestidos brancos, exibindo seus cabelos curtos a caracterizar um aspecto de modernidade nesta época. No entanto, a primeira imagem exibe uma mulher sensual, à vontade com seu corpo, ciente de que está a instigar desejos e fantasias sexuais. Na segunda, vemos a mulher exemplar que será a mãe de família, dona de casa, sempre pronta para servir ao marido e apresentar-se impecavelmente em eventos sociais, onde o homem estará a exibí-la quase como seu patrimônio.

Tendo em vista a teoria do autor, é possível afirmar que a constante veiculação de imagens como estas, nos anos 50 e 60, ajudaram a ditar as regras do que seria o ideal de mulher para se casar e o ideal de mulher para se se desejar sexualmente? Como já falamos aqui, uma série de informações estão sendo disponibilizadas em uma imagem e isso está diretamente relacionada a uma determinada época, uma certa localidade, e, principalmente, relacionada a intenção de cada autor.

No livro *O Mito da Beleza – Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres* (1991), a escritora feminista Naomi Wolf faz uma crítica a imagem da mulher na história da cultura ocidental, onde “As mulheres não passam de ‘beldades’ na cultura masculina para que essa cultura possa continuar sendo masculina. Quando as mulheres na cultura demonstram personalidade, elas não são desejáveis, em contraste com a imagem desejável da ingênua sem malícia” (1991, pp.77). Neste mesmo livro, Wolf aborda sobre como a mulher é estereotipada em beleza-sem-inteligência ou inteligência-sem-beleza, restando a ela ou ter um corpo ou uma mente. A autora aponta que a cultura masculina “silenciou as mulheres paralisando-as no silêncio da beleza” (1991, pp.77-78).

Um clássico exemplo da representação da feminilidade nestes moldes acima citados, a mulher venusiana, ou Afrodite, na obra *O Nascimento de Vênus* (1484-1486), do pintor italiano e mestre florentino Sandro Botticelli (1445-1510), temos a figura de Afrodite a transparecer uma certa timidez e inocência. Dá-se conta que está nua e se cobre. Embora muitas outras obras do artista foram queimadas, por terem sido consideradas influências pagãs, esta permaneceu intacta; talvez por mostrar a deusa tentando

esconder os seios e o sexo e isto é reforçado ao incluir uma personagem que traz um manto que irá cobrir este corpo nu.



Figura 8. Botticelli, O Nascimento da Vênus, 1484-1486. Fonte: Wikipedia.

Já no ano de 2013, a cantora e atriz Lady Gaga lança seu terceiro álbum com o nome de *Artpop* (2013); na capa do álbum é possível identificar fragmentos da obra *O Nascimento de Vênus*, de Botticelli. Mas é no clipe do single *Applause* (2013), deste mesmo álbum, que Lady Gaga aparece em cena, com cabelos longos e esvoaçantes, vestindo um sutiã de conchas e personificando aqui seu (re)nascimento. Segura de sua performance enquanto mulher personificando a Vênus, transmite a imagem da deusa do amor empoderada de seu corpo, a integrar um repertório visual contemporâneo acerca da mulher do séc. XXI.



Figura 9. Screenshot do clipe *Applause*, Lady Gaga, 2013. Fonte: Youtube.

Entre a imagem da Vênus pudica de Botticelli, do séc. XV, e a performance de Lady Gaga, em 2013, é possível perceber uma grande diferença na forma como cada uma das representações é percebida. De fato, uma série de artistas contemporâneas também têm representado a mulher Afrodite a partir de visualidades que demonstram o empoderamento da mulher em relação à sua expressão no mundo, a mobilizar novas maneiras de serem retratadas.

Estamos diante de um novo cenário da visualidade contemporânea em que, cada vez mais, mulheres assumem o protagonismo nas artes, a pintar, moldar, ilustrar, discutir, apresentar o corpo feminino e a imagem das mulheres, da maneira como desejam serem vistas. Ainda não são muitas as que chegam aos museus, mas graças à internet e à coragem ativista de muitas artistas, por vezes organizadas em coletivos feministas, vemos um crescimento considerável nas artes, das múltiplas interpretações do ser mulher na Cultura Visual.

Em relação a esse processo, Rose salienta em *Visual Methodologies* (2001), uma visão deste momento da atualidade onde o protagonismo feminino está a ganhar espaço: “Another development is what I would very cautiously describe as ‘girlpower’; the apparently increasing ability of young women to say what they want, what they really really want”⁶ (2001, p.27).

Neste movimento, sustentam-se manifestações um tanto quanto transgressoras, a questionar os padrões estéticos vigentes. Por exemplo, na cena atual da música brasileira, artistas estão a utilizar de suas performances como uma espécie de manifesto visual das diversidades. Permitem-se explorar seus corpos e suas estéticas mais livremente e estão a conquistar um alcance significativo ao utilizarem suas redes sociais para falar diretamente com seu público.

Em 2019, as cantoras brasileiras Gabi Amarantos e Duda Beat lançaram o clipe Xanalá, considerado “um ode ao poder feminino”. O título da canção remete à palavra xana, uma das maneiras de nomear a vulva. Gabi Amarantos, compositora da música, conta que queria falar da liberdade sexual da mulher e questionar o tabu em relação à vulva. No clipe, também é possível perceber a referência à Vénus clássica, mas neste caso, a concha por onde nascem as deusas é a própria vulva e o clitóris está representado por uma pérola.

⁶ Tradução da autora: *Outro desenvolvimento é o que eu descreveria muito cautelosamente como 'girlpower'; a capacidade aparentemente crescente de jovens mulheres dizerem o que querem, o que realmente querem.*



Figura 10. Duda Beat e Gabi Amarantos. Foto: Júnior Franch, 2019. Fonte: www.papelpop.com.

Voltando ao ensaio da crítica feminista Laura Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975), Gillian Rose (2001) comenta sobre a maneira como o significado cultural é estruturado em torno de termos masculinos (2001, p.102). Percebe ainda que a importância analítica dada ao falo muitas vezes leva ao uso do termo falocentrismo, em vez do patriarcalismo e, desta forma, estrutura-se também em relação à visualidade. Vivemos em uma sociedade patriarcalista e, ao considerar que a visão de feminilidade está relacionada à visão de masculinidade, percebe-se o porquê da visualidade do corpo da mulher estar por tanto tempo a ser ditado por homens. Mas isso pode estar em processo de mudança. Felizmente, nos dias atuais, cada vez mais artistas estão a posicionar-se ativamente em suas produções a fim de ressignificar esses papéis e

contribuir com uma maior diversidade de referências na Cultura Visual contemporânea.

1.2. Imagem e representatividade

Voltando ao livro *Visual Methodologies* (2001), para Gillian Rose, realizar a leitura de uma imagem implica em perceber as questões sociais específicas de uma época e localidade. Imagens estão a fornecer informações acerca das relações interpessoais dentro e fora da tela: “Looking carefully at images, then, entails, among other things, thinking about how they offer very particular visions of social categories such as class, gender, race, sexuality, able-bodiedness, and so on”⁷ (2001, p.11).

E é na relação entre imagem e espectador que está pautada a questão da representatividade. Não podemos perder de vista que nosso repertório visual, no que tange a história da arte, está em grande parte enraizado na pintura europeia clássica - a retratar a sociedade a partir da visão ocidental, branca e aristocrática.

Como sugeriu Nelson Goodman, em *As Linguagens da Arte* (1968), a dinâmica dos gostos, do prazer e desprazer, agradável e desagradável, tem a ver com as referências simbólicas que se tem disponível (1968, p.272). Goodman ressalta que, considerando a experiência crescente, novos símbolos vão sendo incorporados, dando novos sentidos para a experiência estética. O autor comenta que além de descobrirmos o mundo através de nossos símbolos, “compreendemos e reavaliamos nossos símbolos progressivamente à luz da nossa experiência crescente” (Goodman, 1968, p.272).

Portanto, nosso olhar é orientado por um sistema de referências, mas este sistema está em constante transformação. É necessário perceber que a compreensão social do que é visto também está sendo reformulada constantemente.

Gillian Rose, ainda em *Visual Methodologies* (2001), aborda a teórica, analista e intelectual dos estudos feministas nas artes visuais, Griselda Pollock, ao pontuar que as

⁷ Tradução da autora: *Olhar cuidadosamente as imagens, então, implica, entre outras coisas, pensar em como elas oferecem visões muito particulares de categorias sociais como classe, gênero, raça, sexualidade, capacidade física e assim por diante.*

práticas culturais desempenham um papel na produção de sujeitos sociais (2001, p.15). Como vimos até aqui, as imagens atribuídas às expressões da feminilidade vem sendo constantemente reafirmadas por meio das pinturas, fotografias de publicidade, pela televisão e pelo cinema, a compor nossa cultura visual acerca da mulher. Acabam por ditar os padrões de beleza, além de afirmar o comportamento esperado da mulher na sociedade.

Por este motivo, percebe-se a necessidade de contemplar outras visualidades do feminino, de representar, por exemplo, as tantas possibilidades de mulheres venusianas, muito além daquelas já concebidas pelas pinturas clássicas europeias. É possível perceber um movimento crescente de outras expressões do feminino nas artes - em especial na música e nas produções audiovisuais - a fim de explorar as múltiplas estéticas acerca dos padrões de beleza.

A cantora brasileira Luedji Luna lançou seu single *Um Corpo no Mundo* (2017), abordando diretamente a questão da falta de valorização do corpo negro na sociedade contemporânea. Na letra da canção, a artista aponta que esses corpos, ainda que sempre presentes, não são vistos. Ela afirma: eu estou aqui, ainda que não queiram.

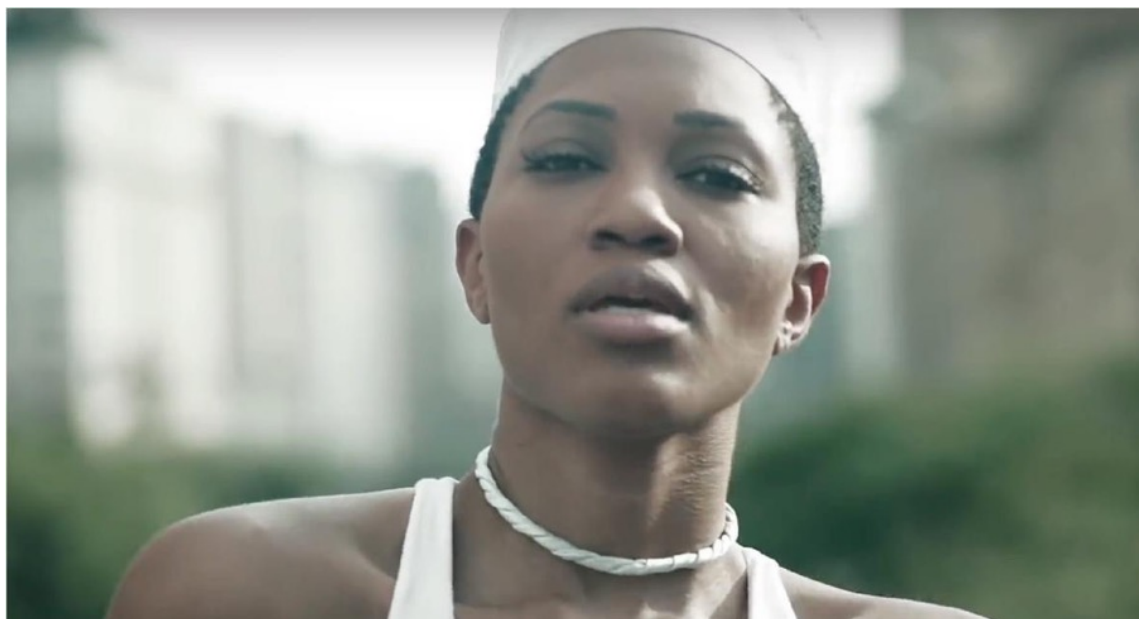


Figura 11. Screenshot do clipe *Um Corpo no Mundo*, Luedji Luna, 2017. Fonte: Youtube.

Recentemente, ao falar sobre imagem e representatividade, a cantora fez uma postagem em sua conta do Instagram, a comentar uma matéria sobre mulheres diretoras, cujo título é: Mulheres no comando: Conheça diretoras por trás dos maiores sucessos da Globo. Na abertura da matéria, uma foto com oito diretoras em destaque. Mas o que parecia ser o reconhecimento público do valor da mulher no mercado audiovisual, acabou por escancarar, literalmente, o racismo estrutural presente também neste mercado. Outras artistas, em suas redes sociais, também chamaram atenção para a mensagem visual que estava nítida naquela foto: não havia ali nenhuma mulher negra.



Figura 12. Imagem veiculada na revista Marie Claire. Fonte: Revista Marie Claire, foto de Victor Pollak.

A cantora Luedji Luna, que define o papel do audiovisual como um divisor de águas em sua carreira, compartilhou essa imagem (em publicação em sua rede social Facebook, em 03/05/2020) e, no comentário, aponta para o sucesso de seus dois primeiros clipes que viralizaram na internet: *Um Corpo no Mundo* (2017) com quase 3 milhões de visualizações e *Banho de Folhas* (2018) com quase 5 milhões de visualizações no YouTube. Em suas palavras: “Todo mundo sabe que é assim que funciona, numa sociedade imagética, a imagem é o próprio texto, compondo e impulsionando outras

linguagens. Mas o que esses trabalhos têm em comum? Foram clipes dirigidos por uma diretora negra (Joyce Prado). Sim, eureka, elas existem!” (Luna, 2020).

Ela também comenta que a conta é simples: se a população negra corresponde a mais de 50% da população brasileira, haverá uma perda econômica muito grande se essas pessoas pararem de consumir produtos em que não se vêem representadas. A cantora termina sua postagem com um desabafo: “Eu tô cansada de esperar empatia, cansada de esperar que o mercado entenda que mulheres negras têm valor, que a gente vende, que a gente é capaz de construir nossas próprias narrativas” (Luna, 2020).

1.3. Narrativas e protagonismo

É para poder retratar as mulheridades de forma cada vez mais autêntica, que chamamos à atenção para a importância do protagonismo da mulher nas artes. Estamos a tratar de questões que lidam com a relação entre lugar de fala e protagonismo. Homens retratam a imagem da mulher na Cultura Visual do ponto de vista masculino, a partir de suas referências de mundo. Já as mulheres artistas possuem um lugar de fala enquanto protagonistas, falam por experiência própria. E, sendo assim, têm a chance de representar a imagem da mulher da maneira como gostariam de ser vistas.

Artistas já reconhecidas, como a portuguesa Paula Rego, se destacam enquanto mulheres ativistas na cena da arte contemporânea. Em uma entrevista, no contexto de uma exposição realizada na Inglaterra, *From the Interior – Female Perspectives on Figuration* (1997-98), a artista é questionada sobre a sua experiência enquanto ser artista e mulher. Paula Rego responde:

As minhas pinturas são pinturas feitas por uma artista mulher. As histórias que eu conto são histórias que as mulheres contam. O que é isso de uma arte sem gênero? Uma arte neutra? Isso não faz sentido, pois não? (Rego, apud Roberts, 1997, p. 85).

Em sua série onde retrata os contos de fadas a partir de sua livre interpretação das histórias, Paula Rego busca desconstruir os modelos sociais estabelecidos nos contos tradicionais. As obras foram concebidas desde 1960 e, em 1976, quando a artista candidatava-se a uma bolsa da fundação Calouste Gulbenkian com a proposta de integrar esses contos eternos na nossa mitologia contemporânea e a experiência pessoal através da pintura.

Sabe-se que é próprio dos contos de fadas retratar personagens femininos a partir da subjugação, mas o que a artista traz em sua produção é uma visão transgressora do papel da mulher em seu imaginário. Propõe-se desconstruir a visão de que meninas são bem comportadas, por exemplo, ao trazer para sua obra as histórias da rapariga Sofia, em *Os desastres de Sofia*, de *Os contos da Condessa de Segur*. A artista faz questão de ressaltar a rebeldia de meninas na infância, ilustrando as histórias de raparigas bem nascidas que se portam terrivelmente. Na figura de Sofia, percebe-se uma personagem que tem ciência de sua rebeldia, como no conto *As meninas exemplares*, em que Sofia diz: “Ah! Minha boa Elisa, nem isso eu merecia. É bom demais para uma menina tão má como eu fui”.



Figura 13. Obra de série *Os desastres de Sofia - de Os contos da Condessa de Segur*, Paula Rego, 2017.
Fonte: Exposição *Paula Rego: Contos tradicionais e contos de fadas*, Casa das Histórias – Paula Rego, 2018.
Fonte: Acervo pessoal.

A artista também apresenta uma posição bastante transgressora ao retratar o conto da Chapeuzinho Vermelho. Diferentemente do conto original, vemos a presença da mulher em posição de poder. Na obra *O Lobo Engata a Capuchinho Vermelho*, de 2003, vemos a postura de uma menina com os braços cruzados, em sinal de resistência. O lobo é retratado como um homem, o que faz dessa interpretação uma forma de alerta em relação aos riscos de abusos a que meninas são sujeitadas na sociedade. No conto de fadas original, a Chapeuzinho é salva por um caçador, alimentando a posição de passividade da mulher, onde é necessário que outros homens apareçam para salvá-las do mal. Mas na série de Paula Rego, é a mãe que se vinga, matando o homem/lobo e, ao final, vestindo a pele do lobo, a exaltar sua destreza.



Figura 14. *O Lobo engata o Capuchinho Vermelho*, Paula Rego, 2003.
Fonte: Exposição *Paula Rego: Contos tradicionais e contos de fadas*, Casa das Histórias – Paula Rego, 2018. Acervo pessoal.



Figura 15. *A mãe vinga-se*, Paula Rego, 2003.
Fonte: Exposição *Paula Rego: Contos tradicionais e contos de fadas*, Casa das Histórias – Paula Rego, 2018. Acervo pessoal.



Figura 16. *A mãe a usar a pele do lobo*, Paula Rego, 2003.

Fonte: Exposição *Paula Rego: Contos tradicionais e contos de fadas*, Casa das Histórias – Paula Rego, 2018.

Fonte: Acervo pessoal.

A artista procura expressar em sua obra uma interpretação muito pessoal dos contos, intervindo nas histórias à medida em que revê sua própria experiência enquanto mulher. Em uma entrevista com Salette Tavares, em 2017, a artista assume a constituição de um universo simbólico pessoal: “É do reconhecimento do valor simbólico que encontro, que tiro partido para a construção. É um lançar-se e apoderar-se, mas sozinha. Nunca a interpretação vem de fora, encontro-a.”

Estamos diante de um novo paradigma da figura feminina nas artes, onde cada vez mais presenciamos mulheres a contar suas próprias histórias, por meio de pinturas, bordado, produções audiovisuais, do cinema, da escrita, da música, das artes em geral. Artistas como Paula Rego estão construindo uma trajetória de protagonismo da mulher nas artes visuais, a partir de um encontro consigo mesmas, de um resgate íntimo e

verdadeiro de sua própria história. E, como afirma a artista: “Há histórias à espera de serem contadas, e que nunca o foram antes. Tem a ver com tudo aquilo sobre o que jamais se ousou tocar – a experiência das mulheres” (Rego, apud Roberts, 1997, p. 85).

1.4. Empoderamento feminino

Em contraposição à histórica sub-representação das mulheres nas artes e na cultura, cada vez mais as histórias dessas mulheres artistas estão ganhando espaço na Cultura Visual, “permitindo que o feminino diga de si e aí se inscreva” (Tomé, 2017, p.76). Sendo assim, é possível dizer que o empoderamento feminino nas artes e a representatividade de mulheres artistas na Cultura Visual, perpassam também a necessidade de haver, cada vez mais, mulheres artistas a contarem de si, enquanto protagonistas de suas narrativas.

É importante pontuar que o tema do empoderamento feminino é bastante complexo, mas também vastamente explorado na literatura nos últimos 20 anos, o que nos permite salientar pontos importantes para compreender algumas das dimensões deste conceito na prática. Antes de mais nada, é preciso dizer que se trata de um processo em constante transformação, pois não há um estágio de empoderamento absoluto (Mosedale, 2005).

Em *Conceituando “Empoderamento” na perspectiva Feminista* (2006), Cecilia Sardenberg aponta que o empoderamento está relacionado a todo o processo de libertação das mulheres em contraposição ao poder patriarcal e à opressão de gênero, e diz respeito à conquista da autonomia da mulher e a possibilidade de se autodeterminar. Para Sardenberg, este processo pode ser desencadeado por fatores ou forças induzidas externamente e comenta que os agentes do empoderamento podem ser vários, inclusive motivado pelo apoio de um grupo ou uma pessoa facilitadora (2006, p.8). Apesar de haverem algumas divergências a respeito da conceituação do termo empoderamento feminino, parece haver consenso em torno de alguns pontos

importantes, delineados por Sarah Mosedale (2005), e citados por Sandenberg em seu artigo:

a) para se “empoderar” alguém tem que ser antes “desempoderado” - ex. as mulheres enquanto um grupo; b) ninguém “empodera” outrem – isto é, trata-se de um ato auto reflexivo de “empoderar-se”, ou seja, a si própria (pode-se, porém, “facilitar” o desencadear desse processo, pode-se criar as condições para tanto); c) empoderamento tem a ver com a questão da construção da autonomia, da capacidade de tomar decisões de peso em relação às nossas vidas, de levá-las a termo e, portanto, de assumir controle sobre nossas vidas; d) empoderamento é um processo, não um simples produto. Não existe um estágio de empoderamento absoluto. As pessoas são empoderadas, ou desempoderadas em relação a outros, ou então, em relação a si próprias anteriormente. (Sandenberg, 2006, pp.3-4).

Sendo assim, ao se falar de empoderamento feminino, parte-se do princípio de que se trata, em primeira instância, de um processo em constante desenvolvimento, auto-reflexivo, próprio de cada mulher em sua especificidade. Ao mesmo tempo, entende-se que o movimento de empoderar-se pode ser desencadeado por ações e contextos que envolvam outras pessoas, enquanto facilitadoras.

Na presente investigação, parte-se da ideia de que o desenvolvimento de uma narrativa visual a contar a história de uma mulher artista, sendo ela também cocriadora dessa narrativa, poderia ser um agente facilitador de um processo de empoderamento pessoal da mesma em relação a sua própria biografia. Não se pode, em hipótese alguma, afirmar que ela não seria/estaria empoderada de si *a priori*. No entanto, por entender o empoderamento feminino enquanto um processo em constante evolução,

essa experiência poderia ser vista como mais uma oportunidade de afirmação deste processo de autodeterminação.

Portanto, essa investigação foi desenvolvida a partir do pressuposto de que realizar a elaboração de uma narrativa visual em conjunto com uma artista independente, proporcionaria a artista uma oportunidade de (re)encontro e (re)significação de sua própria trajetória, além de contribuir para a visibilidade das múltiplas narrativas do ser mulher e artista independente nos dias atuais.

Parte II - As Ferramentas de Investigação

2. O encontro com a própria trajetória

Para realização deste projeto foi elaborada uma metodologia de cocriação, cuja proposta é de, primeiramente, proporcionar um encontro entre a pesquisadora e a artista para o relato da história e mapeamento dos principais elementos narrados a fim de iniciarem a estruturação do roteiro da narrativa; depois ambas seguem no processo de cocriação por meio de trocas de materiais e partilhas (à distância) acerca das etapas de produção da narrativa visual; e a experiência conclui-se com um novo encontro entre a artista e a pesquisadora, para a apresentação da animação, partilha acerca das percepções, sentimentos e sensações geradas ao longo da experiência.

Para o momento do relato, foi utilizado como referencial teórico o método História de Vida (Silva et al., 2007), e para o exercício de cocriação do roteiro da narrativa, foi utilizado o referencial a Estrutura em Três Atos (Field, 2001).

Metodologia de cocriação da narrativa visual em animação - a ser testada

- Primeiro encontro com a artista:
 - relato da história, utilizando o método de História de Vida;
 - mapeamento da narrativa, utilizando uma ferramenta gráfica elaborada para essa experiência, tendo como base a Estrutura em Três Atos;
- Cocriação da narrativa visual - à distância:
 - elaboração do roteiro (por ambas)
 - gravação da narração (pela artista)
 - pré-produção da animação (por ambas)
 - produção e pós-produção (pela pesquisadora)
- Segundo encontro com a artista:
 - apresentação da animação,
 - partilha e avaliação acerca da experiência vivenciada

Projeto *Conte-me sua história*

Figura 17. Etapas da metodologia de cocriação. Fonte: A autora.

2.1. Método História de Vida

Na presente investigação, a proposta foi explorar o potencial desta abordagem metodológica no momento do relato da história, a fim de trazer à tona os elementos que iriam compor a narrativa visual. A História de Vida tem a característica de proporcionar um espaço de troca entre sujeito pesquisador e sujeito pesquisado em que, embora ocupem papéis diferentes, permite-se criar um campo de construção e diálogo próprios desse compartilhar.

Este método tem como principal característica a preocupação com o vínculo entre essas pessoas, por onde busca se estabelecer uma relação de confiança, “escuta comprometida, engajada e participativa” (Silva et al., 2007). Parte do pressuposto de ser uma entrevista não estruturada, em que a pessoa que está a narrar a história vai explorando e construindo sua linha narrativa de acordo com os elementos que vêm à tona espontaneamente.

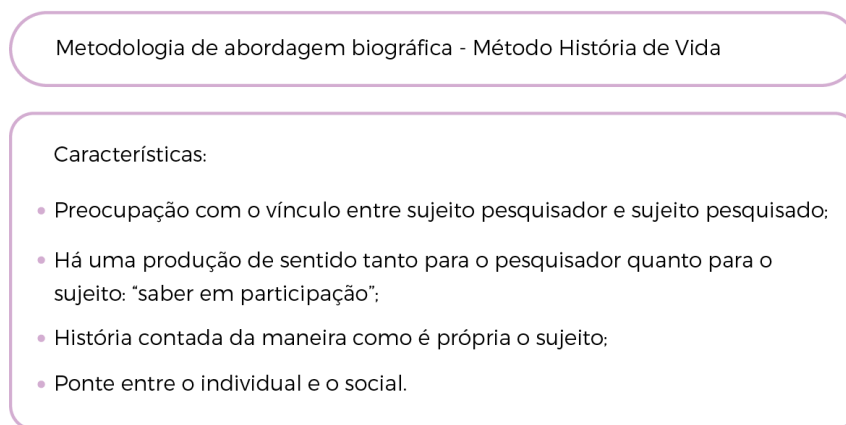


Figura 18. Quadro das características do método História de Vida, segundo o artigo *Conte-me sua história: reflexões sobre o método de História de Vida*, Silva et al., 2007. Fonte: A autora.

Outra característica própria deste método, bastante relevante para o desenvolvimento deste projeto, é o fato de que relatar a história de vida proporciona à pessoa a oportunidade de (re)visitá-la e, assim, (re)significá-la sob uma outra ótica.

De acordo com Nogueira (2004), a história de vida propõe uma escuta comprometida, engajada e participativa. Na relação de cumplicidade entre pesquisadores e sujeitos pesquisados, encontra-se a possibilidade daquele que narra sua história experimentar uma ressignificação de seu percurso e dar continuação à construção de um sentido frente a este relato endereçado. (Silva et al., 2007, p.31).

Este processo proporciona à pessoa uma oportunidade de recriar-se. Não se tem a pretensão de perceber o relato como o acontecimento real, o importante é acessar qual o sentido que a pessoa dá a esse real. Outra característica desse método é a dimensão quase terapêutica da experiência, em que é possível a pessoa refazer sua trajetória e atribuir a ela novos significados. De acordo com a escritora e filósofa Marilena Chauí: “lembrar não é reviver, é re-fazer” (2012, p.20), ou seja, ao construir sua narrativa, a pessoa se re-constrói. Sendo assim, o momento do relato é também um processo de criar uma história a ser contada, um processo criativo de uma determinada realidade, vivida e/ou imaginada.

Para a presente investigação, foi escolhida a seguinte pergunta geradora para provocar o início do relato: *Quando você se percebeu artista?*. Trabalhou-se com a hipótese de que, ao buscar a origem do *se reconhecer enquanto artista*, isso provocaria uma reflexão sobre quais foram os sinais, os eventos, as escolhas que precisou fazer durante a sua trajetória, que a levaram a se autodeterminar enquanto artista. Desta forma, essa pergunta geradora poderia tanto trazer os principais elementos da trajetória para compor a narrativa, como proporcionar uma reflexão acerca de seu processo de descoberta a respeito das maneiras que o ser artista se manifestou ao longo de sua vida.

2.2. Estrutura em Três Atos

Para a elaboração do roteiro da narrativa, utilizou-se como base a Estrutura em Três Atos, também conhecida como Estrutura de Aristóteles (Aristóteles, trad. Eudoro de Sousa, 1966). O filósofo grego, há mais de 2 mil anos, propôs-se a analisar uma série de peças e histórias e identificou um determinado padrão de composição: uma introdução, tendo no fim um ponto de virada; um desenvolvimento, que é um confronto, tendo no fim um segundo ponto de virada; e, enfim, uma conclusão. O filósofo registrou essas reflexões em um tratado denominado A Poética, provavelmente registrada entre os anos 335 a.C. e 323 a.C.

Essa estrutura milenar é bastante utilizada até hoje, tanto em peças de teatro, como em filmes e séries. Pode ser identificada em longas metragens de duas horas, em curta metragem de poucos minutos e até em rápidos comerciais com menos de um minuto. Também é uma estrutura de roteiro bastante explorada no *storytelling*, como por exemplo por palestrantes das conferências do TED (Tecnologia, Entretenimento e Design).

Trata-se de pensar em uma narrativa com começo, meio e fim, mesmo que estes elementos não apareçam exatamente nesta ordem (a ideia é perceber que essas estruturas estão lá), pois não se trata de uma fórmula, mas sim um “paradigma” (Field, 2001).

Uma história é um todo, e as partes que a compõem — a ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, música, locações, etc. — são o que a formam. Ela é um todo. Estrutura é o que sustenta a história no lugar. É o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro, o todo. Esse é o paradigma da estrutura dramática. Um paradigma é um modelo, exemplo ou esquema conceitual. (Field, 2001, p. 6).

O roteirista e escritor Syd Field foi um dos maiores responsáveis pela sistematização deste conhecimento. Em seu livro *Manual do Roteiro* (2001), Field apresenta detalhadamente a estrutura em três atos e fala do uso do paradigma como sendo um mapa, responsável por direcionar a narrativa. Mas, para que seja possível situar-se em um mapa, é preciso pontos de referência e para isso existem os pontos de virada. Ele explica: “O Ponto De Virada (plot point) é um incidente, ou evento, que "engancha" na ação e a reverte noutra direção. Ele move a história adiante. Os pontos de virada no fim dos Atos I e II seguram o paradigma no lugar” (2001, p. 95).

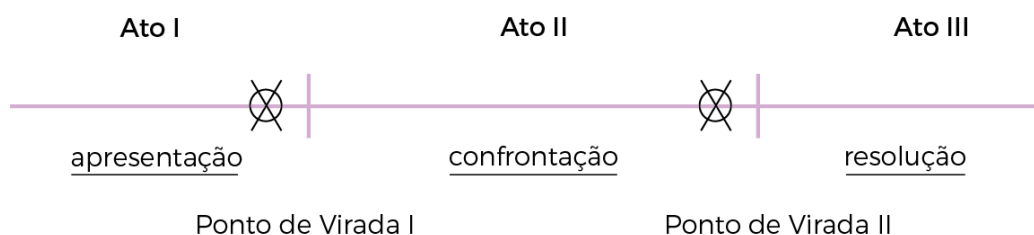


Figura 19. Diagrama da Estrutura em Três Atos, baseado em imagem do livro *Manual do Roteiro*, de Syd Field, 2001. Fonte: A autora.

Em *A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores* (2015), Christopher Vogler chama o ponto de virada de “ponto de não retorno”, de forma a enfatizar que, a partir deste momento-chave, a narrativa irá tomar um rumo onde já não é mais possível, por exemplo, que a protagonista volte ao ponto em que estava antes.

Para Syd Field, ao estruturar a história neste paradigma, tendo os pontos de virada como âncoras para o enredo, outros elementos começam a definir a narrativa: O Ato I (Apresentação), inicia-se com a caracterização das personagens, onde são mostradas seus sonhos e motivações, enquanto procura criar empatia entre o telespectador e a temática que está sendo apresentada. O final do Ato I estará no primeiro “ponto de virada”, quando surgirá um acontecimento-chave, uma situação não prevista ou “Incidente Incitante” (McKee, 2006, p. 176), ou seja, um episódio irá mover a história para outra direção: o início de uma nova jornada.

O Ato II (Confrontação), se inicia com o desenvolvimento dessa nova etapa. Novas personagens, novos lugares, novos conflitos e os meios para lidar com eles, até chegar ao segundo “ponto de virada” que, em geral, é uma crise, um ponto de extrema tensão, um impasse. Finalmente, o Ato III (Resolução), se inicia com a sacada para a solução, que levará a narrativa para seu clímax e, em seguida, encerra-se com a mensagem essencial da narrativa - a imagem final.

Para Vogler (2015), a crise também é chamada de provação: “A Provação, geralmente, é o acontecimento central da história, ou o principal acontecimento do segundo ato” (p. 231), que seria diferente do Clímax, que Vloger define como sendo “o grande momento do terceiro ato, que é o coroamento de toda a história” (2015, p. 231).

Mas também é preciso ter cuidado para que o uso deste tipo de estrutura não acabe por engessar a narrativa. Em *Três é demais? Problematizando a estrutura em três atos no ensino de roteiro* (2019), Alfredo Suppia e Natasha Romanzoti citam os autores Carrière e Bonitzer, que acreditam que as regras dramáticas existem para serem quebradas: “O ponto central no argumento de Carrière e Bonitzer é o de que reproduzir fórmulas não é garantia de sucesso, e tal procedimento pode ainda comprometer a autenticidade do roteiro”. (2019, p.156)

Tendo essa problemática em vista, Syd-Field ressalta que, ao se apropriar deste paradigma, é possível transgredi-lo intencionalmente. Como defendeu, em sua entrevista para a *Califórnia Magazine* (2010):

The three-act structure is form, not formula. In any story, there’s always beginning, middle, and end, although not necessarily in that order. Morning, afternoon, and night; birth, life, and death, etc. As one of my students - Laura Esquivel, who wrote *Like Water for Chocolate* - said, rather than being

imprisoned by the structure, she was free by it to focus on her story.⁸ (Field, 2010).

Portanto, tendo como base o referencial teórico da estrutura em três atos - sistematizada por Syd-Field, em *Manual do Roteiro* (2001) - foi elaborada a ferramenta gráfica de mapeamento da narrativa, com o objetivo de ser testada nesta investigação. Baseada na experiência de elaboração do Mapa da Narrativa (descrito na introdução deste documento), a proposta foi de criar uma espécie de guia visual, a ser impresso em uma folha tamanho A3, onde as cocriadoras da narrativa pudessem distribuir *post-its*, contendo os principais elementos trazidos à tona durante o relato. Este guia tem o propósito de oferecer referências acerca dos pontos-chave da narrativa, ao passo que auxilia no processo de distribuir estes elementos em uma linha narrativa, com começo, meio e fim.

O uso de metáforas para transcrever ideias em imagens é um recurso muito utilizado nas facilitações gráficas. Para esta ferramenta, surgiu a ideia de utilizar a imagem do arco-íris, pensando nos três atos dispostos em um arco, tendo ao final do arco-íris, o ‘pote de ouro’ – a mensagem final. Foram criados ícones para cada um dos principais elementos que compõem a narrativa, a utilizar metáforas como: nuvem, para os sonhos; viagem de balão, para a nova aventura; a tempestade, para a crise; etc.

⁸ Tradução da autora: *A estrutura de três atos é uma forma, não uma fórmula. Em qualquer história, sempre há começo, meio e fim, embora não necessariamente nessa ordem. Manhã, tarde e noite; nascimento, vida e morte, etc. Como uma de minhas alunas - Laura Esquivel, que escreveu Como Água Para Chocolate – disse: em vez de ser aprisionada pela estrutura, ela foi libertada por ela, para se concentrar em sua história.*



Figura 20. Elementos da ferramenta gráfica Arco-íris da Narrativa. Fonte: A autora.

Em seguida, foi criada uma legenda para apontar o significado de cada um destes ícones e indicar a distribuição dos mesmos na linha narrativa proposta. Essa legenda é como um diagrama de resumo do paradigma de três atos, de forma que a pessoa que utilize a ferramenta possa compreender a proposta de estrutura para a linha narrativa, mesmo sem ter conhecimento teórico acerca destes elementos de base para este tipo de construção de roteiro.



Figura 21. Elementos da ferramenta gráfica Arco-íris da Narrativa. Fonte: A autora.

Por fim, foi elaborado o *layout* final da peça, utilizando cores para definir os quadrantes para cada um dos três atos da narrativa, que são os espaços destinados à distribuição dos *post-its*. A ideia é utilizar *post-its* também nestas mesmas cores – laranja, verde e rosa – durante o mapeamento dos elementos levantados.

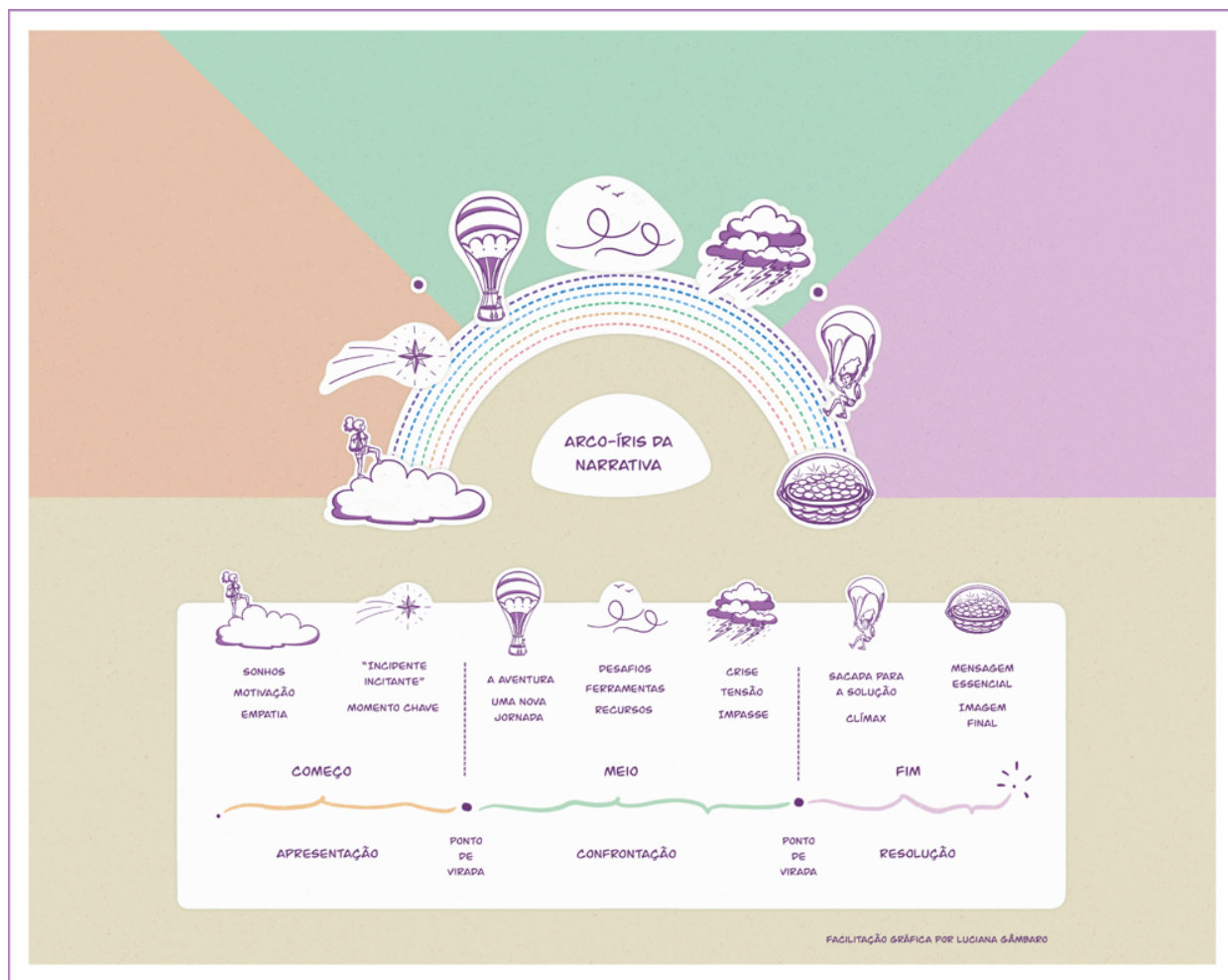


Figura 22. Ferramenta gráfica Arco-íris da Narrativa – versão piloto, 2020. Fonte: A autora.

3. Método de avaliação

A fim de avaliar a metodologia de cocriação implementada, partiu-se da reflexão a respeito de cada uma das etapas da experiência, tendo em conta os seguintes objetivos específicos desta investigação:

1. Avaliar o uso de cada uma das ferramentas utilizadas neste percurso.
2. Identificar se houve impactos mais subjetivos na artista, a respeito da maneira como ela percebe sua trajetória pessoal a partir desta experiência. Se houve, identificar de que maneira, ou em que momentos, isso pôde ser percebido.
3. Identificar as possíveis melhorias a serem implementadas na metodologia de cocriação como um todo.

Sendo assim, foi possível discutir os resultados da experiência, tendo como base as reflexões geradas por parte da pesquisadora durante todo o processo - a relacionar elementos dos referenciais teóricos e os objetivos da investigação - e o depoimento de avaliação final por parte da artista, durante o encontro para apresentação da narrativa e partilha acerca da experiência vivenciada.

Para este encontro, foram delineadas uma série de questões que serviram como base para direcionar a partilha e avaliação da experiência. A fim de avaliar o uso de cada uma das ferramentas neste percurso, as seguintes questões foram utilizadas:

- Quanto ao momento do relato da história: Como você se sentiu durante o processo? Ao relembrar momentos da sua história de vida, surgiu algum sentimento ou sensação que você gostaria de partilhar?
- Quanto a ferramenta gráfica de mapeamento do roteiro: Foi fácil entender seu propósito e funcionamento? Você acredita que tenha sido útil para facilitar a elaboração do roteiro? Pensar na narrativa daquela maneira (em três atos com os pontos de virada), foi efetivo para a elaboração do roteiro? Teria alguma sugestão de melhoria?
- Quanto ao processo de cocriação do roteiro: Como você avalia a experiência? Teria alguma sugestão de melhoria?

- Quanto ao processo de gravação da narração: Como você avalia a experiência? Teria alguma sugestão de melhoria?
- Quanto ao acompanhamento e participação na produção da animação: Como você avalia a experiência? Teria alguma sugestão de melhoria?

A fim de identificar se houve impactos mais subjetivos na artista, a respeito da maneira como ela percebe sua trajetória pessoal a partir desta experiência, as seguintes questões foram utilizadas:

- Você acredita que vivenciar este processo lhe trouxe alguma nova reflexão sobre sua trajetória? Se sim, em quais momentos, ou de que maneira você pôde perceber isso?
- Sobre ser artista independente, este processo gerou alguma reflexão específica a respeito dessa temática?

A fim de identificar as possíveis melhorias a serem implementadas neste metodologia, as seguintes questões foram utilizadas:

- Como você se sentiu ao ver sua história contada na narrativa visual? Você acredita que sua história ficou bem representada neste material?
- De maneira geral, como você avalia a metodologia de cocriação que utilizamos nessa experiência? Teria alguma sugestão de mudança em relação a essa metodologia como um todo?

Parte III – A Experiência-Piloto

4. Convite à artista

Desde que surgiu a ideia do projeto *Conte-me sua história*, quatro artistas com as quais tenho algum contato pessoal dispuseram-se a participar da série. Para a realização do projeto-piloto, mostrou-se bastante propício realizar a experiência com uma dessas artistas, Alice Lustoza, que estava a trabalhar em um novo projeto autoral e imaginei que o exercício de reconhecimento de sua trajetória poderia ser muito positivo para ela naquele momento. Alice é musicista, cantora e compositora, além de amante das artes audiovisuais.

Em termos gerais, o convite foi feito nos seguintes termos: “Tenho um projeto pessoal de contar histórias de mulheres artistas independentes em animação e gostaria que você fosse uma delas. O que você acha da ideia?”. Após a artista responder positivamente, segui com o próximo convite: “Além disso, em minha investigação de mestrado, vou fazer a avaliação da metodologia que quero usar para a elaboração deste projeto, tendo como princípio que essa narrativa seja um processo de cocriação entre nós duas, de forma que você seja também coautora. Você gostaria de fazer parte dessa experiência?”. Após a confirmação de sua participação, finalmente se iniciou a fase prática deste projeto-piloto.

Durante o processo, a artista não teve acesso ao material teórico da investigação e não teve conhecimento do fato de que, para além da criação do objeto em si, a investigação teria também a intenção de abordar os possíveis impactos mais subjetivos a respeito de sua relação pessoal com sua própria trajetória. Teve conhecimento prévio apenas acerca da estrutura principal da metodologia: um encontro para ela contar sua história e fazermos o mapeamento da narrativa (pré-roteiro); processo remoto de cocriação do roteiro final (para um vídeo de no máximo cinco minutos de duração) e *feedbacks* sobre as fases de produção da animação; e um novo encontro para partilha dos resultados e avaliação da metodologia como um todo.

5. Resultados

A experiência de cocriação iniciou-se no dia 16 de Outubro de 2020, com o primeiro encontro (presencial) entre a pesquisadora e a artista. Neste encontro ocorreu o momento do relato da história e o exercício de mapeamento da narrativa, conforme o planejado. Após o primeiro encontro, o processo de cocriação seguiu, à distância, com partilhas de materiais e *feedbacks* por meio de e-mails, mensagens via *Whatsapp* e chamadas telefônicas. Por fim, o segundo encontro entre ambas ocorreu por videochamada, no dia 10 de Fevereiro de 2021, onde ocorreu a apresentação da narrativa visual, a partilha acerca das percepções, sentimentos e impactos gerados ao longo do processo e avaliação final sobre a metodologia.

Relato da história

Ao iniciar sua história, motivada pela pergunta *Quando você se percebeu artista?*, Alice decidiu por percorrer uma linha do tempo, a iniciar por momentos de sua infância, seguindo pela adolescência e vida adulta, lembrou de pessoas importantes que marcaram sua trajetória e uma série de eventos que a trouxeram até o momento presente. Tendo como propósito testar a abordagem história de vida, nos moldes de uma entrevista não estruturada, não haviam outras perguntas ou qualquer tipo de direcionamento preparado previamente, de forma que o fio condutor da história foi algo essencialmente explorado pela artista. Isso permitiu que ela manifestasse em seu relato as relações próprias de importância de cada evento em sua trajetória, dando ênfase a determinados aspectos, no exercício proposto de valorizar a “história contada da maneira como é própria do sujeito” (Silva et al., 2007, p. 25).

Ambas interagiram naturalmente a partir do que estava sendo contado, abrindo espaço para perguntas que eventualmente surgiram durante o relato (que durou pouco mais de duas horas) em um movimento de produção de um saber em participação, como é próprio desta abordagem. Sendo assim, foi possível experienciar na prática a ideia de

que a cocriação já estava acontecendo desde ali. Pois, apesar de se tratar da trajetória vivida pela artista, os elementos que vieram à tona durante aquele momento e a forma como foi manifestado, estiveram sujeitos aos fenômenos próprios da interação entre as duas.

Na avaliação final, a artista afirma que se sentiu bastante à vontade neste momento e acredita que o fato de parecer uma conversa informal facilitou este processo. Sobre o método da História de Vida, ela avaliou como:

Um dos melhores métodos para usar neste caso, dar uma pergunta ‘gatilho’ de início e deixar a pessoa ir contando a história. (...) Você vai lá no começo e vai surgindo a história toda (...) eu me senti bem e achei que funcionou muito bem.

Ela comenta que o principal sentimento que surgiu foi o de nostalgia. E também afirma que conversar com alguém dessa maneira sobre a sua vida gerou um momento de reflexão muito grande. Ela comenta: “Reviver esses momentos que eu tinha deixado um pouco de lado, lembrar de toda a história e perceber porque que eu tô fazendo isso, de onde tudo veio, foi muito importante pra mim.”

Do ponto de vista prático, sendo a História de Vida uma abordagem que tem como principal característica a preocupação com o vínculo entre pesquisador e sujeito, posso afirmar que a ideia de gravar o relato em áudio foi bastante assertiva. O fato de não precisar tomar nota do que estava sendo dito, caso precisássemos relembrar de algo durante a elaboração do roteiro, permitiu que minha atenção estivesse voltada apenas para a interação com a artista diante do que estava sendo narrado. Sustentar este espaço de escuta e presença foi muito importante para manter a conexão entre nós duas durante essa partilha.

O fato de possuir este registro em áudio foi uma mais-valia, pois, ainda que os elementos-chave para a construção do roteiro foram escritos logo após o relato,

posteriormente foi possível revisitar a gravação para capturar algumas falas e entonações manifestadas na espontaneidade daquele momento, que puderam ser transpostas na narrativa.

Mapeamento da narrativa

Com a conclusão do relato, iniciou-se a fase de mapeamento dos elementos para a construção da narrativa. A ferramenta gráfica foi impressa em uma folha de papel tamanho A3 e haviam post-its coloridos para tomar nota dos elementos do relato e distribuí-los ao longo do Arco-íris da Narrativa. Após uma breve apresentação sobre a estrutura de roteiro em três atos e o significado dos ícones criados para cada fase da narrativa, ambas começaram a identificar os principais elementos que foram narrados e como gostariam que estivessem relacionados entre si dentro daquela estrutura, a fim de organizar a narrativa que seria contada.

O uso da ferramenta proporcionou a ambas experimentar a elaboração deste mapeamento da narrativa de forma compartilhada e dinâmica. Em pouco mais de trinta minutos estavam distribuídos os principais elementos trazidos durante o relato.



Figura 23. Ferramenta gráfica após o exercício de cocriação. Fonte: A autora.

Segundo a artista, a experiência com o uso da ferramenta elaborada para a estruturação do roteiro foi bastante satisfatória:

Foi bem fácil de entender a ferramenta, e achei bem organizadinho. (...) Você passou uma forma de construir a narrativa, porque, claro, a nossa conversa foi longa, então achei que foi bom porque deu uma revisada nos principais pontos e isso facilitou muito no processo.

Do ponto de vista gráfico, foi possível perceber dois ajustes necessários na ferramenta: incluir um campo específico para colocar os post-its referentes aos pontos de virada

(amarelos) e aumentar a área para colagem dos *post-its*. Sendo assim, após a experiência piloto, foi elaborada uma segunda versão da ferramenta. Na nova versão, a descrição dos ícones acompanha os mesmos no próprio desenho, a permitir um melhor uso do espaço para a distribuição dos elementos mapeados.

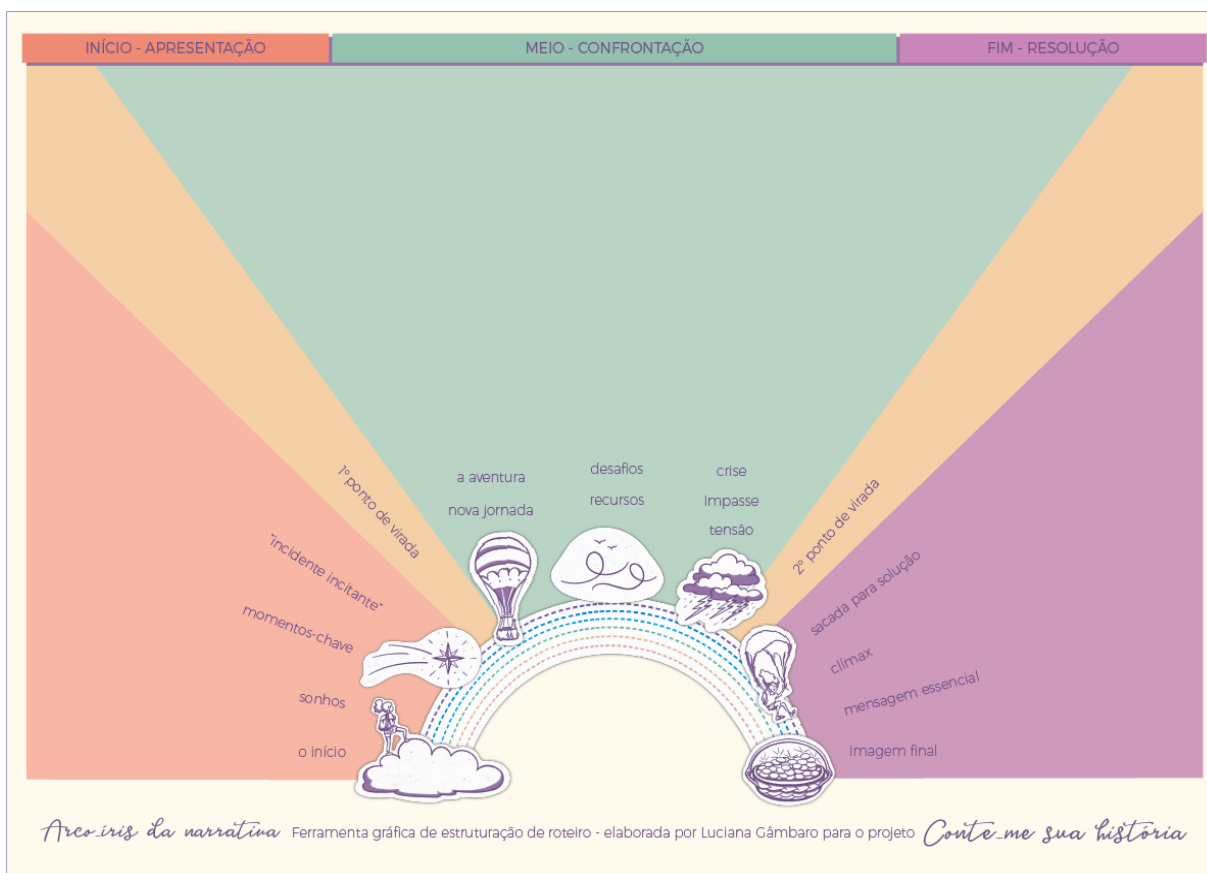


Figura 24. Ferramenta gráfica Arco-íris da Narrativa – segunda versão. Fonte: A autora.

Elaboração do roteiro

A etapa seguinte do processo foi a elaboração do roteiro final. A proposta foi criar uma história escrita em primeira pessoa, que seria narrada pela artista, sendo esta a base para o desenvolvimento da animação. A partir dos elementos mapeados nos *post-its*, foi possível elaborar a primeira versão da narrativa, daí, mostrou-se necessário criar um documento compartilhado onde ambas pudessem trabalhar no refinamento deste material.

A fim de manter uma padronização nas ferramentas gráficas do projeto, foi elaborado um template para este documento compartilhado (via Google Docs). A proposta foi de reproduzir a estrutura em três atos apresentada na ferramenta de mapeamento, neste caso, em um documento com espaços para o texto escrito.

Inicialmente, a maior dificuldade encontrada nesta etapa foi chegar em uma narrativa que não fosse demasiadamente longa. Ainda que a proposta fosse elaborar uma animação de até 5 minutos, a narração em si deveria ter no máximo 3'40", pois ainda teria a vinheta de abertura e os créditos finais. A primeira versão da narrativa chegou a ter cerca de 6 minutos em uma gravação de teste.

Por conta disso, foi necessário um exercício de resumo e, para isso, definir que alguns elementos poderiam estar presentes nas ilustrações, mas não seriam citados na narração. Sendo assim, surgiu a ideia de criar uma segunda coluna no template, para apontar os elementos visuais que estariam presentes na animação. A respeito deste processo, a artista comenta:

Apesar da gente ter marcado os pontos principais no mapeamento, ficamos com vontade de incluir tudo e depois que percebemos que a narrativa estava longa; então essa tabela ajudou muito a separar itens que aparecem em imagens, mas não necessariamente na narração, e assim ficou mais fácil de resumir sem deixar algumas coisas importantes de fora.



Figura 25. Template para cocriação do roteiro, compartilhado via Google Docs. Fonte: A autora.

Sobre o paradigma de três atos, foi possível perceber que utilizar esse método facilitou bastante o processo de conceber a narrativa, pois serviu como um guia para identificar e caracterizar os eventos relatados, propondo-se gerar uma linha narrativa estruturada. Ajudou também a visualizar melhor o arco narrativo como um todo e, ao mesmo tempo, perceber que cada um dos atos também tem em si o seu próprio começo, meio e fim. Levar isso em conta, ajudou a amarrar melhor os acontecimentos que nortearam toda a narrativa. Sobre esse tema, a artista comentou que “ajudou bastante a organizar o texto, a colocar cada coisa no seu lugar”.

Gravação da narração

Com o roteiro da narrativa finalizado, chegou o momento de fazer a gravação da narração. Essa etapa do processo acabou por se mostrar a mais desafiadora de todas. Enquanto a artista estava a providenciar um microfone, resolvi fazer uma gravação temporária, a fim de poder trabalhar paralelamente em uma das etapas de produção da animação (o *animatic*). Nesse exercício de gravação, mostrou-se necessário um trabalho de atuação vocal, mais teatralizado, para que a narração não ficasse com uma cadência muito linear. Era preciso transmitir mais emoção na voz. Então fiz uma série de testes, explorando diferentes entonações em cada frase, até chegar a um resultado que pareceu-me satisfatório e compartilhei essa versão com a artista, que serviria como base para sua gravação.

Após uma conversa sobre essa etapa, notei que, para além de algumas questões de logística, ela estava tendo alguma dificuldade nesse processo. Lembrei-me de momentos de sua trajetória em que ela compartilhou sobre suas dificuldades em se expor e pensei que ela poderia estar sentindo-se constrangida em fazer a gravação dessa maneira.

A respeito desta etapa na metodologia de cocriação, avaliou-se sobre a necessidade da narrativa ser ou não gravada com a voz da própria artista. Por se tratar de uma animação, ela estaria sendo representada por ilustrações e não necessariamente a

narração precisaria ser feita com sua voz. Tendo a possibilidade em vista de manter a narração deste projeto-piloto com a minha voz, entrei em contato com a artista, para dizer que ela não precisaria fazer a gravação, caso não se sentisse confortável para isso. Após essa mensagem, a artista respondeu que estava realmente um pouco constrangida, mas que gostaria de fazê-la mesmo assim. Na conversa de avaliação final, trouxemos para a partilha este episódio, e ela comentou:

No momento de gravar o áudio eu me senti um pouco desconfortável mesmo, porque acho que não sou muito boa com atuação e estar ali falando da minha história, contando os detalhes assim dessa maneira, foi meio estranho, e engraçado também. Mas levei pro lado desafiador mesmo, me dediquei, fiquei treinando antes, porque queria que ficasse legal essa narrativa, apesar de eu ter ficado com vergonha na hora de gravar. Depois quando você mandou aquela mensagem dizendo que você poderia utilizar o áudio com a sua voz mesmo, eu me senti bem tranquila, sabendo que tinha essa possibilidade. Também imagino que podem ter outras pessoas que tenham ainda mais dificuldade que eu nessa questão de narrar, porque é uma coisa que pode gerar mesmo um desconforto, a não ser que sejam pessoas do teatro (risos). Mas pra mim também fazia muito mais sentido fazer com a minha voz, então eu pensei: eu vou me dedicar pra fazer isso, porque é importante. E depois também tem uma coisa, eu me expresso de uma forma, que é diferente pra cada pessoa, e isso precisava estar ali na narrativa, fazia muito mais sentido pra mim também.

A artista conta que um dos maiores motivos de ter ficado com vergonha foi pelo fato de que precisou fazer a gravação em sua casa, enquanto as outras pessoas que vivem com

ela estavam também por lá, escutando ela “gravar a sua própria história em versão de narrativa” e isso aumentou a sensação de desconforto.

Na partilha de avaliação, ambas chegaram à conclusão de que ter a história narrada pela própria artista traz mais autenticidade para a animação. Mas, também foi possível notar a necessidade de planejar e estruturar melhor esse processo, como, por exemplo, de possuir local apropriado e equipamentos adequados para isso (microfone, *software* de edição de som), além de prever um momento de ensaio para a artista se preparar para realização dessa gravação.

Produção da animação

A etapa de pré-produção da animação iniciou-se logo após a artista compartilhar uma seleção de fotografias sobre momentos de sua trajetória e outras referências visuais com as quais ela se identifica. Tendo acesso a este material, pude elaborar o *moodboard* para a definição da linguagem visual do projeto e, com a finalização do roteiro, dei início ao *storyboard* para planejamento das cenas. A cada etapa realizada, o material era compartilhado com a artista para receber seu *feedback* e verificar se os resultados estavam a corresponder com a maneira como ela gostaria que sua história fosse contada. Sobre esse tema, a artista comenta:

Sinto que a gente partilhou bastante durante o processo, eu percebi como você foi incorporando as referências visuais que te enviei, as cores com que eu me identifico, a forma como você trabalhou com as fotos, eu gostei bastante.

Do ponto de vista técnico, o maior desafio enfrentado nas etapas de produção e pós-produção, foi de aprender a utilizar o *software* (After Effects) ao mesmo tempo que estava a realizar o projeto. Por não possuir o domínio total da ferramenta e por ter sido a primeira experiência na produção de uma animação dessa dimensão, os processos de produção foram mais demorados do que o previsto. Por outro lado, a escolha de

realizar a animação a partir da técnica de *motion comics* foi bastante assertiva, pois é uma técnica que se apoia mais na ilustração digital do que nos recursos de animação em si, facilitando assim este processo.

Também a respeito do dimensionamento do tempo do projeto, é preciso pontuar que foi uma escolha proposital realizar a cocriação a partir de um cronograma aberto, pois se mostrou coerente com a proposta que a artista tivesse liberdade para dedicar-se ao projeto conforme sua disponibilidade para isso. Ao mesmo tempo, a presente investigação estava vinculada ao cronograma de um programa de mestrado, de forma que foi importante negociar o tempo disponibilizado para cada uma das etapas em função dessa realidade. Sobre este tema, a artista comenta:

Eu achei muito bom isso do cronograma ser fluido, porque eu me senti bem confortável, mas ao mesmo tempo eu me cobrava pra colocar atenção nisso, porque era um compromisso que nós assumimos juntas. Mas é claro que foi muito importante pra mim essa flexibilidade, porque nessa situação de pandemia a vida tá um caos, então funcionou bem assim.

Sobre os impactos subjetivos da experiência

Com a conclusão da experiência, finalmente foi possível verificar se houve impactos mais subjetivos na artista a respeito da maneira como ela percebe sua trajetória pessoal. Durante a partilha de avaliação, ao ser perguntada se ela acredita que vivenciar este processo lhe trouxe alguma nova reflexão sobre sua trajetória enquanto artista, ela respondeu:

Me fez refletir muito e me incentivou bastante também. Eu nunca tinha trazido essa reflexão de como e quando eu me percebi artista e depois eu vi que isso foi uma pergunta essencial para a minha vida que eu nunca tinha parado para

refletir. Eu vi de novo essa trajetória toda, olhei pra coisas que eu nunca tinha pensado, e que me ajudaram muito atualmente, inclusive sobre como que eu vou trabalhar com a minha arte agora.

Ela afirma que percorrer novamente a sua jornada acabou por criar uma relação de reafirmação do seu propósito que, não por acaso, está relacionado justamente com sua autoafirmação enquanto mulher artista na cena da música independente, além da sua vontade de trazer cada vez mais mulheres para essa cena. A narrativa visual termina exatamente com essa afirmação: “quero mostrar que esse é sim um ambiente para nós, quer eles queiram ou não.” Durante a partilha de avaliação, a artista comenta: “Ter finalizado a nossa narrativa dessa maneira, dando ênfase a esse propósito, me botou muito isso de novo na cabeça, que eu preciso mesmo focar nisso. Lembrar que esse é um dos meus maiores propósitos.”

É importante pontuar que a artista tinha conhecimento prévio de que este é um projeto-piloto de uma série a contar histórias de mulheres artistas. Sendo assim, de alguma maneira, havia um direcionamento do seu olhar a chamar atenção para essa questão, sobre ser mulher no ambiente da arte, mesmo não havendo qualquer tipo de indução deliberada de tratar essa temática durante o processo de cocriação da narrativa. Sobre esse tema, a respeito das limitações impostas por ser mulher nessa sociedade misógina e a forma como isso se reflete também no ambiente da música, ela comenta que, no início de sua trajetória isso não era tão evidente, mas que com o tempo, ao longo da sua trajetória, cada vez mais, essa questão foi se apresentando. Ela comenta que com essa experiência, de revisitar sua trajetória e elaborar a narrativa, isso foi colocado em perspectiva.

Olhar pra minha história dessa forma acabou trazendo isso tudo junto. Pensei muito sobre as referências que eu não tinha quando eu era mais nova, as possibilidades que eu não via na música, por ser mulher e não receber esse

incentivo. Depois quando eu comecei a trabalhar com isso e via que quase não tinha mulheres ao meu redor... sobre esse desejo de buscar mais referências, ouvir cada vez mais mulheres... essa instiga de aprender questões técnicas sobre os equipamentos de som que, geralmente, as mulheres acabam por serem ausentadas dessas partes... sobre a pressão por ser mulher neste meio.

Comecei a pensar também sobre como tudo isso me afeta atualmente. Olhar pra trajetória também das minhas amigas, mulheres artistas. (...) E isso me deu uma instigada nas coisas práticas que eu quero fazer pra ajudar a mudar isso.

Essa parte do depoimento vai ao encontro do que Facco (2018, p.150) diz sobre como refletir sobre experiências anteriores, possibilita a criação de algo que só surge a partir do olhar e do contato com aquilo que foi vivido.

Sobre o tema de ser artista independente na sociedade atual, a artista responde:

Pude refletir que tem momentos que é muito cansativo, exaustivo, mas também é muito gratificante ver que você consegue fazer de maneira independente, você dá um jeito e consegue fazer. Não precisa ser... não sei a palavra pra o que seria o contrário de independente... comercial?

Ela aborda a ambiguidade que existe na situação de, por ser independente, da maneira como ela é, acaba também por levá-la a uma certa falta de estrutura, mas ao mesmo tempo lhe concede autonomia e liberdade criativa.

Ser independente, além de ser a forma que eu tenho para fazer, um pouco também pela falta de outras possibilidades - porque também gostaria de poder contar com mais estrutura, equipamentos, essas coisas - mas acaba sendo

também a forma como eu acredito que deva ser feito, nesse sentido, de poder expressar o que eu acredito. Também porque não tenho esse desejo de ser algo ‘grande e comercial’ e me perder nesse meio, sabe? Então, apesar das dificuldades, penso que vale a pena.

Sobre a metodologia de cocriação

Ao ser questionada sobre o que a artista sentiu ao ver sua história na animação, ela responde: “Eu amei demais! Fiquei emocionada! Achei incrível a forma como as imagens vão se encaixando com a narrativa no tempo, as cores, a linguagem visual. Adorei!”. A respeito da metodologia como um todo, ele comenta: “Achei o método todo muito bom, funcionou muito. Não consigo pensar em nada que eu ache que precisa mudar, acho que funcionou muito bem mesmo.”

Ao final, compartilhei com a artista a questão central da investigação, que inicia com uma contextualização acerca do propósito do projeto - construir um acervo de histórias de mulheres artistas independentes a contarem de si, considerando as narrativas visuais enquanto instrumento de contato pessoal e de visibilização dessas histórias – e se conclui com a questão: Você considera que essa metodologia implementada é apropriada?

A artista respondeu: “Com certeza! Funcionou comigo, pra mim tá aprovado! (risos)”.

Parte IV - O Objeto

6. Narrativas visuais em animação

Desde que nasceu o projeto Conte-me sua história, o propósito era dar visibilidade para as trajetórias de mulheres artistas independentes por meio de narrativas visuais.

Inicialmente, a ideia era desenvolvê-las com técnicas diversas: uma série de arte em colagens, uma série de ilustrações, fotografias, etc. No entanto, no decorrer deste Mestrado em Design e Cultura Visual, a experiência em duas disciplinas motivaram-me a produzir essas narrativas visuais em animação digital.

Na disciplina Ilustração e Banda Desenhada, um dos exercícios foi desenvolver um projeto de história em quadrinhos para plataformas digitais, as *webcomics*. Diferente dos quadrinhos impressos, em que a distribuição das ilustrações tem como limite as dimensões de uma página (ou duas páginas, pensando no livro aberto), as *webcomics* também podem ser planejadas de modo a ocupar uma tela vertical de rolagem infinita, permitindo assim uma dinâmica própria na interação visual. Realizar o desafio de criar uma *webcomic*, despertou em mim o interesse em explorar novas dinâmicas de uso da ilustração digital, em mídias diversas, além de gerar uma maior conexão com a linguagem visual das histórias em quadrinhos.

Na disciplina Motion Design, o exercício foi de criar um vídeo utilizando técnicas de animação para abertura de um filme. Optei por usar a ilustração digital como base para este projeto, aproveitando a oportunidade para testar, mais uma vez, a aplicação de ilustrações digitais em uma nova mídia: um vídeo em motion design.

A partir deste exercício, despertou-me um grande interesse em aprender mais sobre animação e *motion design* em geral. Através de várias pesquisas sobre a área, tomei conhecimento da técnica denominada *motion comics*: a transposição da linguagem dos comics em mídias de animação digital. Percebi que essa linguagem seria bastante interessante para o desenvolvimento das narrativas visuais e decidi explorar essa técnica no projeto Conte-me sua história.

6.1. A técnica do *motion comics*

Motion comics é uma técnica de mídia híbrida, que combina elementos de animação e história em quadrinhos. É difícil saber exatamente quando nasceu, mas é possível encontrar registros em meados da década de 1960, como quando a Grantray-Lawrence Animation combinou as ilustrações originais na Marvel Comics com um tipo de animação limitada, para o programa de televisão *The Marvel Super Heroes*, 1966. No entanto, o termo apareceu oficialmente em 2008 com o lançamento das séries *Watchmen: Motion Comics* e *Batman – Black & White Motion Comic*, em uma parceria entre Warner Bros e DC Comics.

Originalmente, contava com recursos de animação muito simples, com o objetivo de representar uma história em quadrinhos (HQ) em mídia audiovisual. O processo consistia em digitalizar as artes originais das HQs, aplicar movimentos de câmera para mostrar a sequência de quadros, uns poucos recursos propriamente animados, efeitos sonoros e, às vezes, uma narração. Via-se, portanto, como principal vantagem, o fato de não exigir conhecimentos técnicos muito avançados de animação, o que tornava a produção mais rápida e de baixo orçamento. Inclusive por, na maioria das vezes, utilizar ilustrações originais já elaboradas para as HQs impressas.



Figura 26. / Figura 27. Screenshots da série *Watchmen: Motion Comics* – Capítulo 1. Fonte: Youtube.

Nos últimos 10 anos a técnica se popularizou e está sendo bastante explorada pela indústria de séries, cinema, videoclipes e, principalmente, na indústria de games. Com isso, alguns recursos mais sofisticados começam a aparecer nos motion comics

(inclusive, por vezes, mescla-se elementos de animação 3D e animação frame-a-frame). No entanto, os efeitos de animação mais recorrentes ainda são bastante simples, como: jogos de câmera e desfoque; criação de partículas; efeitos de entrada e saída de elementos; alguns pontos de articulação em objetos e personagens; movimento em certos detalhes dos desenhos - olhos que piscam, expressões faciais, cabelos que balançam ao vento, folhas que caem das árvores; e efeito de paralaxe, dispondo as ilustrações em 2D em um ambiente 3D, por onde a câmera se movimenta e cria a visualização de uma composição tridimensional.

Na prática, a técnica caracteriza-se por criar um ambiente tridimensional a partir de figuras bidimensionais e uma experiência de movimento a partir de imagens estáticas em que “reproduzir um movimento credível não é o intuito principal do *motion comics*, mas sim representar uma narrativa acompanhada de uma sensação de espaço, efeito semelhante à visualização de um cenário 3D” (Coutinho, 2018, p.20).

A maneira como elementos estáticos e animados se combinam, colabora para dar aos *motion comics* uma estética própria. Diferentemente de outras técnicas de animação, em que a ideia de movimento é incorporado ao material desde o início do processo, neste caso, o material primário são ilustrações bidimensionais que serão posteriormente animadas. Isso acaba por gerar um traço característico na maneira em que se explora os recursos visuais de movimento que remete mais a uma sequência de quadros em uma história em quadrinhos, a alternar desenhos estáticos.

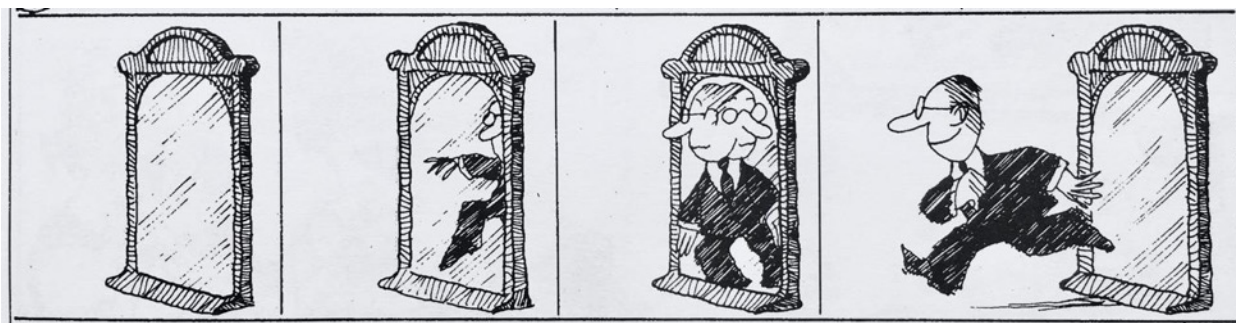


Figura 28. Sequência de quadros. Fonte: Imagem do livro *Não Fui Eu*, Quino, 1997, p. 83.

Em alguns casos, a relação entre ação e imagem pode estar apoiada na narração. Uma locução de fundo (geralmente acompanhada por uma trilha musical) encarrega-se de contar a história, enquanto visualmente é apresentada uma sequência de imagens - que mais se assemelha a uma série de fotografias tridimensionalizadas.

A pouca expressividade cinética dos desenhos, em comparação a outras técnicas de animação, é compensada pela expressividade gráfica das ilustrações. Nota-se na quantidade de detalhes da arte original (tanto nas personagens e elementos em cena, como nos planos de fundo), no esmero da direção de arte e na fotografia. Ou seja, o grande apelo dos *motion comics* é o visual. Por este motivo, ainda que se opte por uma produção mais simplificada na fase de animação, pode ser mais trabalhosa na etapa de elaboração e preparação das artes originais, pois exige ilustrações muito bem acabadas.



Figura 29. Screenshot da animação *Carved*, por Tony Yin, 2016. Fonte: Art Station.

E, para atingir um nível de excelência, é necessário finalizar os arquivos digitais em altíssima qualidade gráfica, a fim de permitir movimentos de câmera e efeitos de aproximação em detalhes dos desenhos, sem perder definição das imagens diante da tela. Este ponto faz com que os arquivos da composição final sejam muito mais pesados, em comparação a outros tipos de animação digital.

O que inicialmente era apenas um recurso de representação animada de uma história em quadrinhos, passou a ser uma linguagem da animação digital e *motion design*

explorada de diversas maneiras. Cada vez mais, surgem curta-metragens de animação a apostar nessa técnica, além de ser também frequente o uso de sequências em *motion comics* inseridos em filmes e documentários, a fim de trazer para os momentos de *storytelling* uma certa autenticidade na linguagem visual. Nos videogames, aparecem para contextualizar partes da história durante as etapas do jogo e em teaser para divulgação ou lançamento de um jogo novo. Em aberturas de filmes e séries, geralmente se mostra como uma sequência em *motion graphics*, sem apresentar necessariamente uma narrativa estruturada.

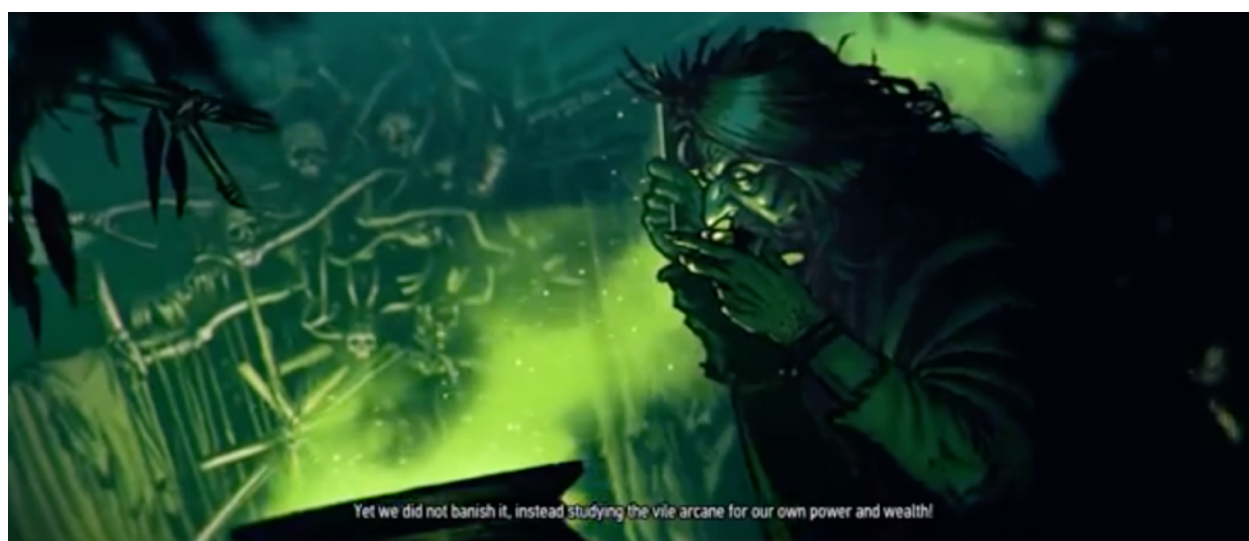


Figura 30. Screenshot da animação *The Witcher 3: Wild Hunt - Intro Comic Cinematic*. Fonte: Youtube.

A linguagem visual acaba por ser bastante variada, ora se aproximando mais das tradicionais histórias em quadrinhos, com os painéis delimitados em estilo HQs; ora se aproximando mais de uma sequência em animação 2D com efeitos limitados; ora muito sofisticada, com recursos mais elaborados de animação, elementos em 3D e animação quadro a quadro na composição.

Um exemplo de *motion comics* que explora diretamente a linguagem dos quadrinhos é a série Archie Motion Comics, produzida pela Archie Comics em 2019. Trata-se de uma adaptação para web do livro em HQ, criada por Mark Wais e Fiona Staples, com histórias do personagem Archie Andrews e seus amigos.

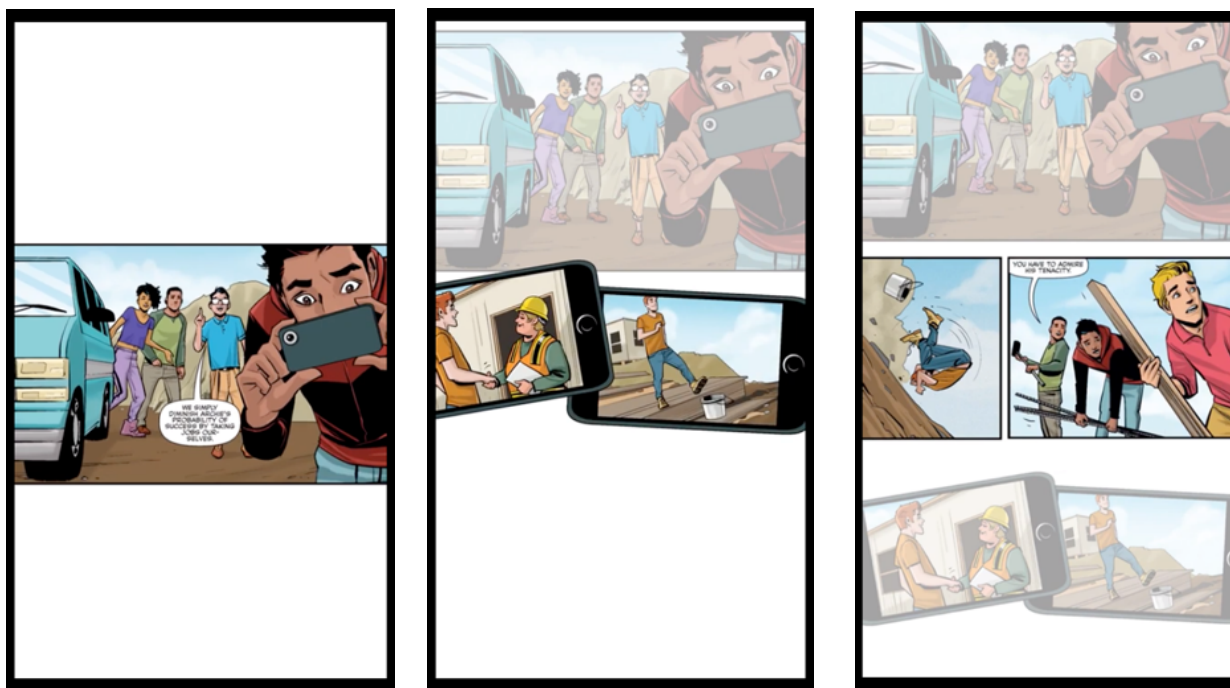


Figura 31. / Figura 32. / Figura 33. Screenshots da série *Archie Motion Comics*, por Mark Wais e Fiona Staples, 2019. Fonte: Youtube.

Além de explorar os recursos de animação dentro dos quadros, como se cada quadro fosse uma janela onde se movimentam os personagens e elementos em cena, a animação também trabalha a entrada, deslocamento e saída dos próprios quadros e joga com efeitos de transparência a orientar a ordem de apresentação de cada cena. São ilustrações bidimensionais elaboradas especialmente para a série em *motion comics* e os recursos de animação são planejados em conjunto com a criação das artes. Outra característica que se destaca é o formato de tela vertical, a dialogar com a linguagem das webcomics e a permitir uma melhor visualização em *smartphones*.

Outro exemplo de *motion comics* desenvolvido pela Archie Comics ganhou destaque em uma das séries de streaming da plataforma Netflix, em 2018. Trata-se da sequência de abertura de *O Mundo Sombrio de Sabrina* - ou *Chilling Adventures of Sabrina* (no título original), produzida em associação com a Warner Bros Television. *Sabrina The Teenage Witch* é uma HQ criada pela Archie Comics, em 1962. A série conta as aventuras de uma bruxa adolescente chamada Sabrina Spellman, escrita por George Gladir e

ilustrada por Dan DeCarlo. Em 2014, o artista Robert Hack foi convidado pela Archie para ilustrar a nova adaptação da série, em HQ, escrita por Roberto Aguirre-Sacasa. A produção dos livros iniciou-se em 2014 e teve sua última edição lançada em 2017. No entanto, foi em 2018 que o projeto ganhou um grande destaque, quando anunciaram que a série em quadrinhos iria transformar-se em uma série em live action para os serviços de streaming da Netflix. Com isso, veio a necessidade de criar a sequência de abertura da série e a técnica do *motion comic* foi a escolhida.

A maior parte das ilustrações para a animação de abertura foi retirada das artes originais das HQs, no entanto, Robert Hack produziu outras sete artes com o objetivo de retratar algumas personagens com a aparência do elenco principal da nova produção, além do casarão que é parte do cenário da série. Em uma entrevista para a revista *Vulture*, em Outubro de 2018, Hack comenta que procurou fazê-las como se fossem painéis específicos das HQs, para que correspondessem com a linguagem visual ilustrações que foram retiradas dos livros.

A etapa da animação ficou a cargo da equipe da Warner Bros e os recursos mais explorados são os efeitos de paralaxe, movimentos de câmera, jogos de foco e desfoque, entrada e saída de elementos e alguns pontos de articulação nas personagens em cena.



Figura 34. Ilustração para a abertura da série *Chilling Adventures of Sabrina*, Robert Hack, 2018. Fonte: Devian Art, acesso em <https://www.deviantart.com/roberthack/art/Chilling-Adventures-of-Sabrina-opening-titles-1-775368212>



Figura 35. Screenshot da abertura da série *Chilling Adventures of Sabrina*. Fonte: Art of The Title acesso em <https://www.artofthetitle.com/title/chilling-adventures-of-sabrina/>

Mas não é só em animação digital que se produz *motion comics*. O coletivo The Paper Cinema, criado em 2015, no Reino Unido, é um grupo composto por artistas visuais, músicos e cineastas, que desenvolvem espetáculos de *motion comics* analógicos. É uma performance que utiliza ilustrações desenhadas à mão, animadas em uma sessão de cinema feita ao vivo, por meio de uma câmera de vídeo conectada a um projetor. Além da animação visual, todos os efeitos sonoros e trilha musical são performados também ao vivo. Deste modo, cada apresentação acaba por ser única, o que se assemelha mais a uma sessão de teatro, com a linguagem visual do cinema mudo.



Figura 36. / Figura 37. / Figura 38. Divulgação The Paper Cinema. Fonte: www.thepapercinema.com.

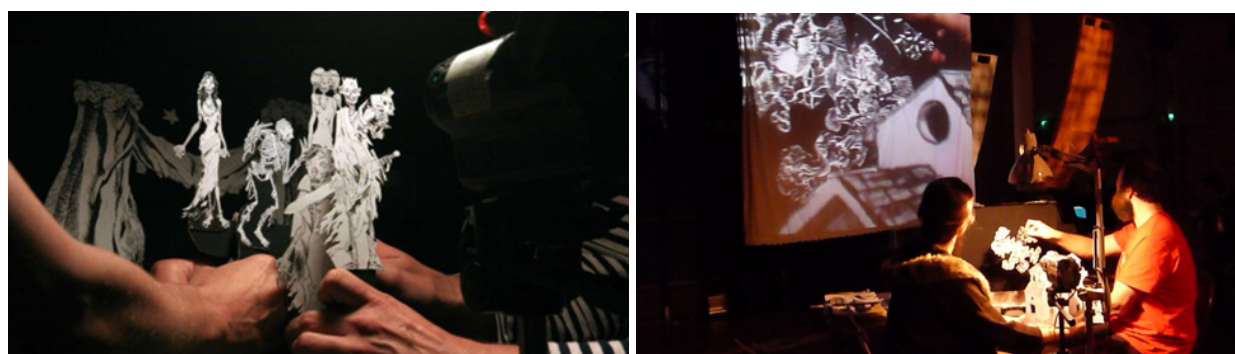


Figura 39. / Figura 40. Divulgação The Paper Cinema. Fonte: www.thepapercinema.com.

Os efeitos de escala, de desfoque, de entrada e saída dos elementos em cena é fruto de um jogo de movimentos dos desenhos diante da câmera; as ilustrações são elaboradas camada a camada, desde os personagens e objetos até os planos de fundo, elementos do cenário, etc. Mas a representação de ação não está somente na movimentação

mecânica dos bonecos, está presente também nas ilustrações em si, na expressividade das personagens e na maneira como são representados os elementos gráficos.

Todos esses exemplos ilustram a diversidade de aplicações da técnica de *motion comics*. Desde a utilização de HQs já prontas transformadas em séries animadas; da criação de artes digitais elaboradas especialmente para compor um vídeo de animação, por vezes mescladas com elementos em modelagem 3D; até desenhos feitos em papel, movimentados diante de uma câmera de vídeo.

A associação da linguagem das HQs com os recursos de animação geraram essa técnica híbrida que está cada vez mais sendo explorada nas mídias audiovisuais e apresenta-se aqui como uma grande inspiração para o desenvolvimento prático deste projeto. Dentre os exemplos apresentados, a principal referência para este projeto-piloto foi a sequência de abertura da série *Chilling Adventures of Sabrina*, atentando-se para a maneira como realizam as transições de cena, o movimento dos elementos em cena e o efeito de paralaxe.

7. Elaboração do objeto

A narrativa visual desenvolvida neste projeto-piloto foi fruto de uma experiência de cocriação entre mim, a pesquisadora, e a artista, Alice Lustoza. Teve o objetivo testar a metodologia implementada, permitindo assim a avaliação acerca de sua eficácia e identificação de possíveis melhorias em seu processo.

7.2. Pré-produção

O processo de pré-produção da narrativa teve início em um encontro presencial, onde a artista relatou sua história (gravada em áudio), motivada pela pergunta “quando você se percebeu artista?”. Após a conclusão do relato, que durou cerca de duas horas, iniciamos a próxima etapa da cocriação: o mapeamento dos principais pontos da narrativa, utilizando a ferramenta gráfica elaborada para este projeto.

7.2.1. Moodboard

Tendo recebido o material enviado pela artista, elaborei o *moodboard*, a fim de definirmos uma linguagem visual de referência para a elaboração das ilustrações. A artista falou das cores que ela gostaria que estivessem presentes nesta linguagem - o roxo e o amarelo - e, compartilhei com ela alguns exemplos de animações no estilo de *motion comics*, além de definirmos referências de texturas e traços para as ilustrações.

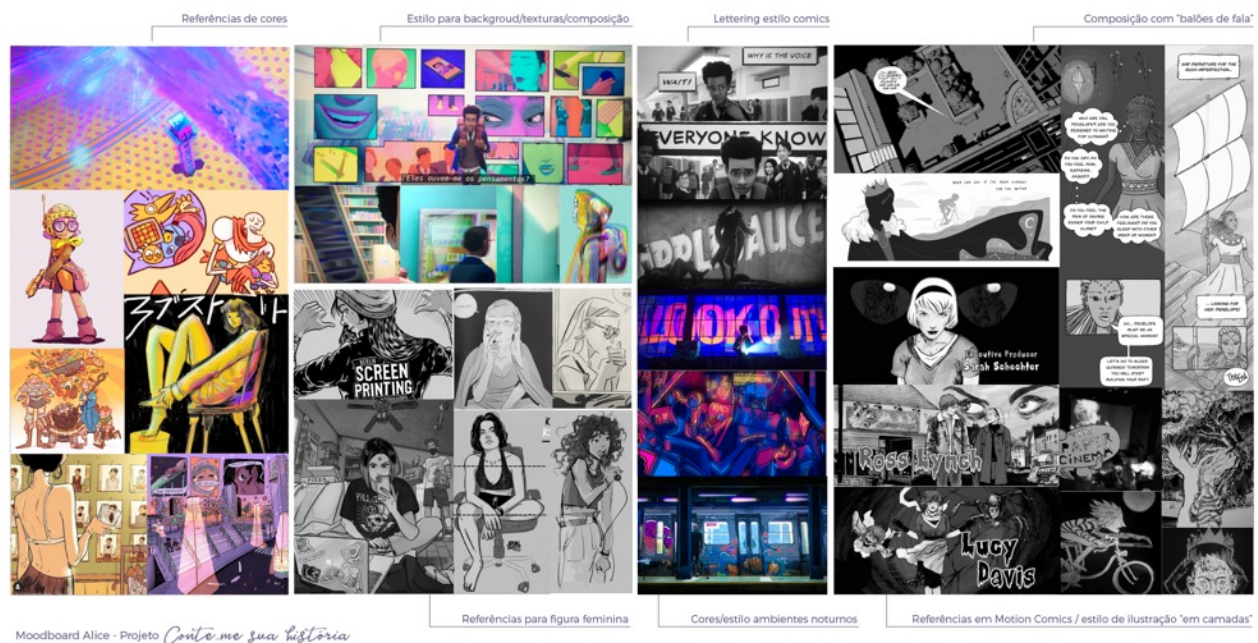


Figura 42. Moodboard. Fonte: A autora.

7.2.2. Roteiro e narração

Quanto à elaboração do roteiro, foi criado um documento compartilhado via Google Docs para disponibilizar a primeira versão da narrativa, para que ambas trabalhassem remotamente no refinamento deste material, até chegarem juntas à versão final. O maior desafio dessa etapa foi resumir o roteiro ao máximo, sem perder os principais elementos da história. Em uma gravação de teste, a primeira versão da narrativa tinha a duração de cerca de 6 minutos e a proposta, definida por ambas, era de que o vídeo completo tivesse a duração total de no máximo 5 minutos, contando com a vinheta de

abertura e os créditos finais. Após um longo processo de simplificação do texto do roteiro, finalmente foi possível ter uma versão com a duração de 4 minutos na narração, sendo assim, chegou-se a versão final do roteiro da narrativa (ver anexo 1). Com o texto da narrativa definido, chegou o momento da artista fazer a gravação da narração. Enquanto ela providenciava um microfone, fiz uma gravação temporária e, com isso, pude ter a experiência a respeito dos desafios de se chegar a uma interpretação satisfatória da narração. Para que a cadência da narrativa não ficasse muito linear, era preciso um trabalho de atuação, quase teatral, procurando trazer emoções na voz de acordo com os eventos narrados. Enviei essa gravação temporária para ela, como uma proposta de interpretação da narrativa, mas enfatizando que ela estava livre para adaptar essa performance da forma que fosse mais natural para ela. Como me pareceu que ela poderia estar um pouco desconfortável em gravar a narração, falamos sobre a possibilidade de utilizarmos essa versão temporária mesmo. A artista confirmou que estava sendo um desafio para ela, pois se sentia um pouco envergonhada neste processo, mas afirmou que fazia mais sentido que a narração fosse feita com a sua própria voz e, por fim, realizou a gravação.

7.2.3. *Storyboard e Animatic*

Para a elaboração do *storyboard*, a narrativa foi dividida em 23 cenas. Em uma primeira fase, foram esboçadas apenas as cenas 01 a 05. Em seguida, segui direto para a produção dessas cenas, já com as ilustrações e animações na versão final. Optei por este caminho pois, por ser a primeira vez que estava fazendo uma animação na técnica de *motion comics*, precisava conferir se a forma como estavam sendo planejadas as cenas funcionariam na animação. Foi também um momento de definir o estilo de traço, composição de cores e texturas das ilustrações. Com a conclusão desta primeira sequência de cenas, já animada, apresentei o material à artista para receber seu *feedback*. Ela ficou bastante satisfeita e entusiasmada com o resultado. Com isso, voltei para a fase de pré-produção para elaborar o *storyboard* completo (ver anexo 2).

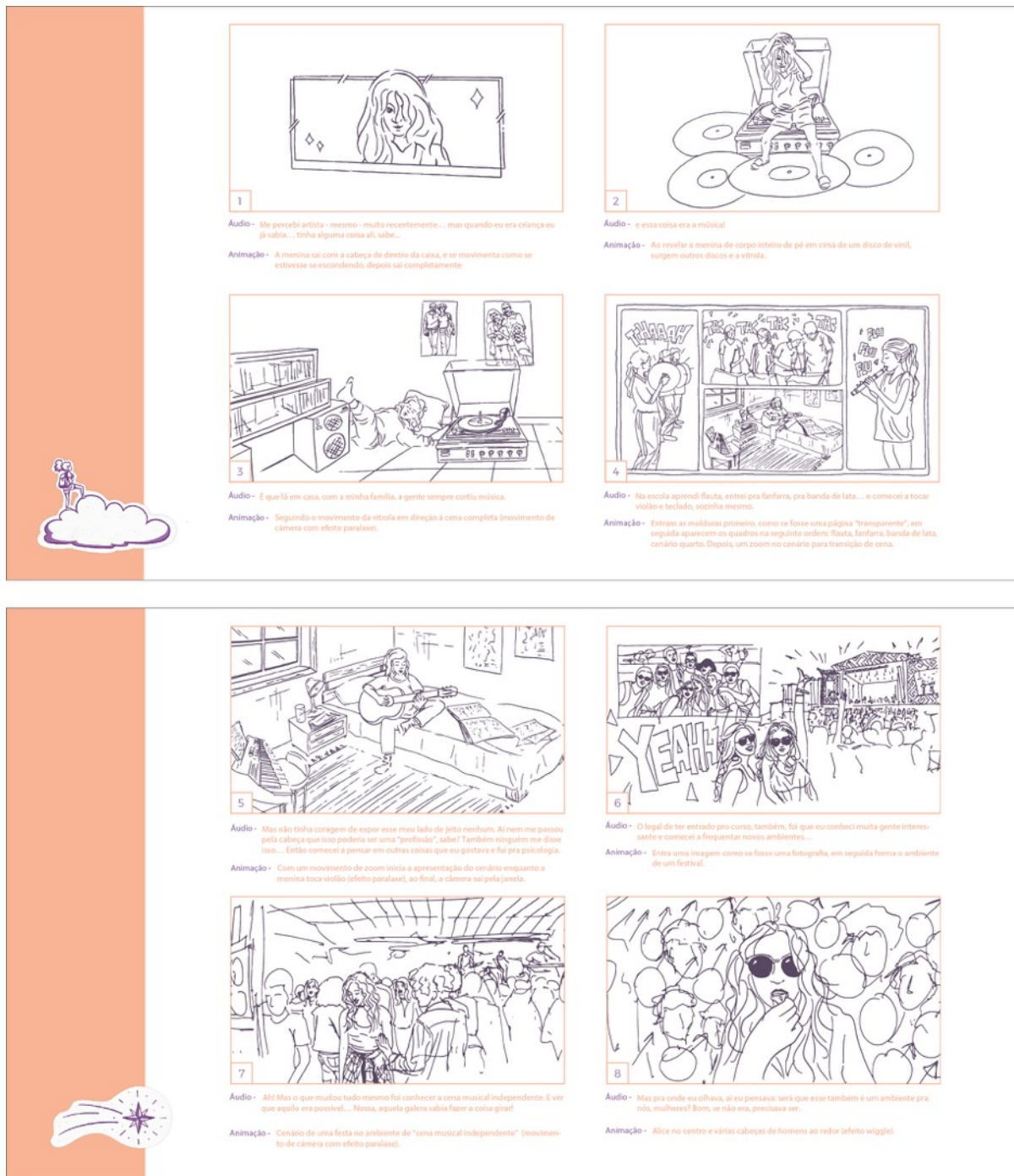


Figura 43. Página 01 e 02 do Storyboard. Fonte: A autora.

Já o *animatic* é a etapa de distribuir os esboços das cenas do *storyboard* no tempo da narrativa. Assemelha-se a uma distribuição de *slides* sendo apresentados com a narração de fundo. É uma etapa muito importante para verificar o tempo que cada cena tem na sequência da narrativa. Neste caso, como já havia produzido a animação completa das cenas iniciais, segui com o *animatic* a partir da cena 06.

Por não ter passado por essa fase no caso da sequência inicial, pude perceber o valor de não pular essa etapa. No caso da cena 02, por exemplo, somente depois que já tinha as ilustrações elaboradas e extremamente detalhadas, fui perceber que, no *timing* da animação, aquela cena é tão rápida que não se percebe esses detalhes. Com a elaboração do *animatic*, foi possível perceber que faltavam elementos no *storyboard* para melhor composição da cena, possibilitando uma reelaboração de algumas delas antes de seguir para a etapa das ilustrações finais.

7.3. Produção

7.3.1. Ilustrações

Inicialmente, fiz um estudo das ilustrações em vetor (no Illustrator) pois, caso optasse pela por este caminho, seria mais vantajoso para o processo da animação, considerando que o software de animação (After Effects), também funciona em vetor. Diferentemente dos gráficos em *bitmap*, que são compostos por pixels (pequenos quadrados que formam uma imagem), os gráficos vetoriais são formados através de expressões matemáticas, permitindo mudar a escala da imagem sem perder a definição e a qualidade da mesma.

No entanto, acabei decidindo por produzir as ilustrações não vetoriais, por meio de um *software* para ilustração digital no iPad, o Procreate. Mesmo tendo em vista as vantagens de se trabalhar em vetor, considerei alguns fatores que me levaram a tomar essa decisão. O primeiro deles é o fato de que já tenho um certo domínio deste programa, o que permite uma melhor exploração dos recursos disponíveis. Além disso,

o Procreate permite a elaboração de um desenho gestual mais próximo da ilustração tradicional em papel, utilizando uma caneta própria para desenhar na tela do iPad, além de possuir uma série de recursos para colorir e adicionar texturas de uma maneira própria, que eu gostaria de explorar na identidade visual desta animação. Em função dessa escolha, precisei produzir as imagens em altíssima qualidade (em termos de resolução em pixels) para poder aumentar e diminuir o tamanho da ilustração na animação sem perder a qualidade da visualização, o que tem como consequência tornar os arquivos bastante “pesados” (em termos de resolução de imagem), exigindo mais do *hardware* do computador.

Outro ponto para destacar sobre o processo de produção das ilustrações é, em função de realizar a animação na técnica de *motion comics*, foi preciso ilustrar cada elemento da cena separadamente pois, para produzir os efeitos de paralaxe, cada elemento precisa estar posicionado em uma camada diferentes do eixo z^9 .

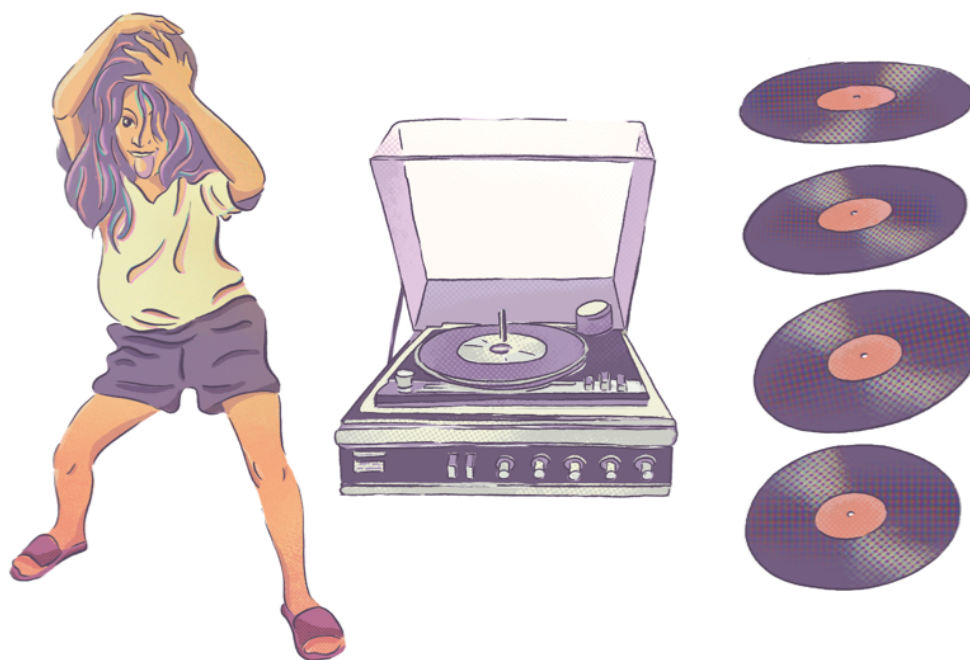


Figura 44. Ilustrações para composição da Cena 2. Fonte: A autora.

⁹ Os eixos x , y e z são a forma de organizar as peças em um ambiente 3D, sendo o eixo x correspondente à posição horizontal, o eixo y à posição vertical e o eixo z correspondente à profundidade.

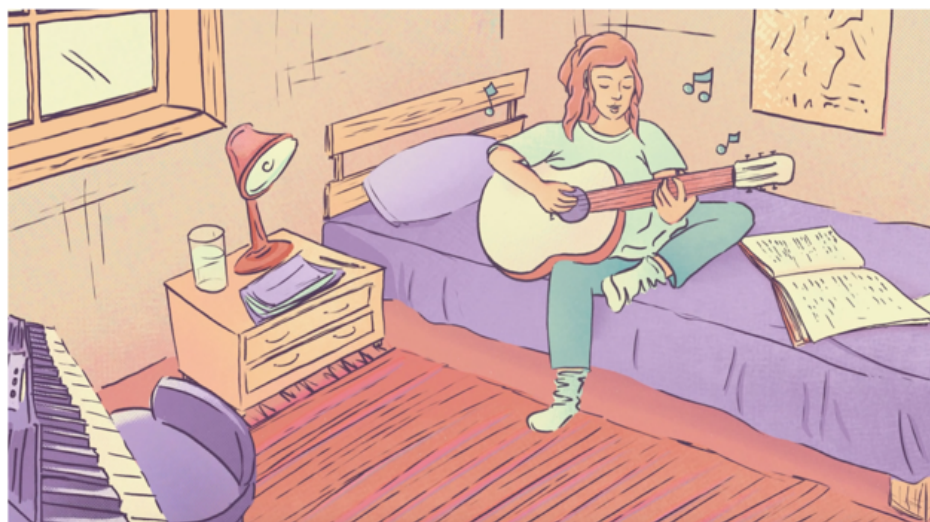


Figura 45. Ilustrações para composição da Cena 05. Fonte: A autora.

7.3.2. Animação

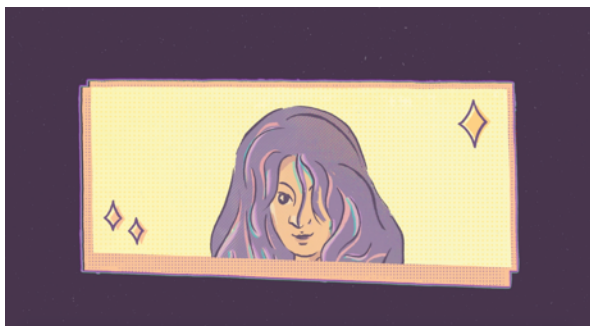
A primeira etapa de produção da animação foi a vinheta de abertura. A proposta foi criar uma sequência que pudesse ser utilizada em todas as animações da série *Conte-me sua história*, como uma forma de apresentar o projeto, alterando apenas o nome da artista no final.

Sendo assim, veio a ideia de utilizar os ícones do *arco-íris da narrativa* na composição da vinheta. Para a animação desta etapa, foi utilizada uma série de recursos de *motion design*, como por exemplo o efeito de escrita a mão para o título do projeto e efeitos que remetem à ideia de uma composição em colagem.



Figura 46. Screenshots da vinheta de abertura. Fonte: A autora.

Em seguida, iniciei o processo de animação da narrativa, nos moldes da animação em *motion comics*. Os recursos utilizados foram, principalmente, os efeitos de paralaxe, entrada e saída de elementos de acordo com o que estava sendo narrado, efeito “partículas de poeira” (pequenos riscos se movimentando pela tela, ao longo de toda a narrativa) e *gifs* animados. As transições de cenas se deram de formas variadas, tendo como principais recursos os movimentos rápidos de câmera e as relações de entrada e saída dos elementos em cena.



Cena-01



Cena-02



Cena-03



Cena-04

Figura 47. Screenshots da animação. Fonte: A autora.

A animação foi produzida no programa After Effects, com a resolução *full HD* (1920x1080 *pixels*), em 24 *fps* (*frames per second*, ou quadros por segundo), contendo *gifs* animados quadro a quadro, produzidos no programa Procreate (estes a 3 *fps*, 4 *fps* ou 6 *fps*, dependendo da composição).

7.3.3. Música e efeitos sonoros

A fim de criar uma ambientação sonora na animação, foi selecionado um conjunto de interlúdios (trechos de música instrumental) e uma música de autoria da artista para o final da animação. Geralmente, uma animação utiliza também efeitos sonoros para reforçar as ações que estão sendo mostradas nas sequências de imagens, como por exemplo o som de uma porta se abrindo, a fim de atingir uma representação mais fiel do que seria aquela ação no mundo real. No caso do *motion comics*, não há necessariamente a intenção de criar essa ilusão de realidade, pois já parte-se do pressuposto que são elementos de uma história em quadrinhos transposta em um

vídeo. Nas histórias em quadrinhos os efeitos sonoros são representados tanto por palavras e onomatopéias, como por símbolos que representam um som (como as notas musicais, por exemplo) e foi este o caminho que decidimos seguir para representar os efeitos sonoros em nossa narrativa visual.



Figura 48. Exemplo dos efeitos sonoros aplicados visualmente. Fonte: A autora.

7.4. Pós-produção

A última fase para a conclusão da narrativa visual em animação é a “renderização” (ato de compilar o material gráfico produzido e obter o produto final de um processamento digital). Ou seja, toda a sequência de imagens dispostas naquela linha do tempo, juntamente com os arquivos de áudio da narração e os efeitos de som, são condensadas em um vídeo, neste caso em formato mp4.

O vídeo foi hospedado em uma página da *web* com uma breve contextualização acerca do projeto *Conte-me sua história* e pode ser acessado em:

<https://www.lucianagambaro.com/conte-me-sua-historia>

Conclusão

8. Conclusão

A presente investigação teve como objetivo central experimentar e avaliar uma metodologia de cocriação de uma narrativa visual em animação por meio da realização de um projeto-piloto, a contar a história de uma artista independente. Portanto, trata-se de uma avaliação de processo, baseada em uma experimentação, a fim de entender como isso pode ser replicado, realizar a análise dos pontos fortes e fragilidades do processo e possibilidades de melhoria na metodologia.

Foi possível concluir que o resultado da experiência foi satisfatório, tanto na avaliação da pesquisadora, quanto pela avaliação da artista, tendo em vista que a experiência proporcionou um contato peculiar da artista com sua própria trajetória, promoveu impactos positivos acerca do seu processo de empoderamento pessoal enquanto artista e contribuiu para dar mais visibilidade acerca das múltiplas expressões de ser uma mulher artista independente.

As principais percepções geradas por meio deste projeto-piloto que levaram a essa conclusão foram:

- Quanto a proporcionar um contato peculiar da artista com sua própria trajetória, o método História de Vida funcionou muito bem pois, ao revisitar sua história motivada pela indagação de quando ela se percebeu artista, esse processo desencadeou o contato com uma série de memórias, em um movimento de reconstrução da sua trajetória enquanto artista. Em suas palavras: “Eu nunca tinha trazido essa reflexão de como e quando eu me percebi artista e depois eu vi que isso foi uma pergunta essencial para a minha vida que eu nunca tinha parado para refletir”. Também, ao participar de todo o processo de elaboração do roteiro, a artista pode selecionar a maneira como gostaria que sua história fosse contada, chamar atenção para quais episódios foram mais relevantes para definir sua jornada até o presente momento, em um movimento de produção de significado, afinal, “lembrar não é reviver, é re-fazer” (Chauí, 2012);

- Quanto a ter promovido impactos positivos acerca do seu processo de empoderamento pessoal enquanto artista, isso foi possível ser identificado, por exemplo, no momento em que ela afirmou que percorrer novamente a sua jornada acabou por criar uma relação de reafirmação do seu propósito. Sobre isso ela diz : “Ter finalizado a nossa narrativa dessa maneira, dando ênfase a esse propósito [querer envolver mais mulheres na cena na música independente], me botou muito isso de novo na cabeça, que eu preciso mesmo focar nisso. Lembrar que esse é um dos meus maiores propósitos.” Ainda sobre o impacto que a experiência gerou, ela comenta: “Eu vi de novo essa trajetória toda, olhei pra coisas que eu nunca tinha pensado, e que me ajudaram muito atualmente, inclusive sobre como que eu vou trabalhar com a minha arte agora”;
- Sobre contribuir para dar mais visibilidade acerca das múltiplas expressões de ser uma mulher artista independente, a narrativa visual elaborada reflete, de fato, a trajetória da Alice, contada em primeira pessoa. Ou seja, partindo da sua própria percepção acerca do que viveu, em um processo de autoafirmação de sua trajetória. Apresenta as especificidades de sua experiência de uma forma única, pois nenhuma outra mulher vivenciou trilhou este mesmo caminho. Ao mesmo tempo, em sua narrativa, aparecem questões acerca do ser uma mulher artista independente, que são, a partir da sua percepção, também experienciadas por outras mulheres, cada qual a sua maneira, mas de alguma forma, compartilhadas entre si.

Sobre as ferramentas utilizadas, podemos concluir que a História de Vida em combinação com a Estrutura de Três Atos (sistematizada e instrumentalizada em uma ferramenta gráfica), auxiliaram na elaboração da narrativa de forma satisfatória. O relato da história resgatou eventos importantes da vida da artista que, por meio de uma proposta de estruturação de roteiro, foi transformada em uma narrativa a ser contada em uma animação. Este processo foi colaborativo, entre a pesquisadora e a artista,

sendo essa a principal atribuição do projeto *Conte-me sua história*. Pode-se considerar as ferramentas utilizadas enquanto um ponto forte da metodologia.

Em relação aos pontos fracos, ficou a reflexão acerca do processo de gravação da narração, pois foi uma etapa que faltou um melhor planejamento quanto a sua execução. Procurando assegurar um processo mais estruturado para a próxima experiência, uma proposta de melhoria seria planejar um momento de ensaio com a artista, além de providenciar os equipamentos necessários e um local apropriado para a gravação.

Um segundo ponto fraco que foi possível perceber, foi a questão do mau dimensionamento do tempo para cada atividade. Por ter sido minha primeira experiência na produção de uma animação com tantas etapas de execução, não tinha o conhecimento prévio da quantidade de trabalho exigida em cada fase, além de não ter o total domínio técnico do *software* de animação, para realizar essa produção de forma ágil. E, por ser um projeto em parceria com outra pessoa, também está sujeito às intempéries vivenciadas pelas duas ao longo de todo o processo, ainda mais a considerar o fator externo de estarmos vivenciando o momento de pandemia global da COVID-19.

Essa reflexão acerca do tempo para execução do projeto, uma vez que não se trata de um projeto comercial (sujeito à prazos externos), seria mais plausível planejar a continuidade do *Conte-me sua história* prevendo a elaboração de cerca de duas narrativas por ano. Por outro lado, pode-se pensar na possibilidade de transformar este projeto numa criação coletiva, onde seja possível alocar outros recursos humanos, de preferência mulheres, para escalar e dar continuidade a este projeto abarcando um número maior de histórias de mulheres artistas independentes.

Referências

- Adichie, Chimamanda (2009). *O perigo da história única*. Technology Entertainment and Design 2009. Disponível em www.ted.com/talks/lang/pt/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story.html.
- Alves, Lulo Almeida; Alves, Tainá Almeida (2011). *O perigo da história única: diálogos com Chimamanda Adichie*. In: I CELLIC - Ciclo de Eventos Linguísticos, Literários e Culturais, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Campus Jequié, Seção F: A abordagem social das identidades culturais. Jequié, BA.
- Aristóteles (1966). *Poética*. Introdução, tradução e comentários de Eudoro de Sousa. Porto Alegre, Globo.
- Baldissera, Adelina (2001). *Pesquisa-Ação: Uma Metodologia do “Conhecer” e do “Agir” Coletivo*. Sociedade em Debate, Pelotas, 7(2): 5-25.
- Chauí, Marilena (2012). *Apresentação: Os Trabalhos da Memória*. In: Bosi, E. Memória e Sociedade: Lembranças de Velhos. São Paulo (SP): EDUSP.
- Coutinho, Rosmaria (2018). *“Somnium”: O contributo da animação no contexto da banda desenhada digital*. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave.
- Denzin, Nornank; Lincoln, Yvonna (1998). *The landscape of qualitative research : theories and Issues*. London: Sage.
- Facco, Marta (2018). *Narrativa visual: possibilidades para (co)existir*. Revista Apotheke v.4, n.3, pp-149-152.
- Felgueiras, Raquel; Cruz, Angélica Lima; Lopes, Rita; Magalhães, Maria José (2017). *Narrativas Visuais: arte participativa com mulheres e jovens vítimas de violência*. Revista de Cultura Visual - Vista no1 - Políticas do Olhar. pp.108 – 136.
- Field, Syd (2001). *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva.

Field, Syd (2010). Entrevista: *5 Questions for: Syd Field '60*. Disponível em <https://alumni.berkeley.edu/california-magazine/winter-2010-inside-out/5-questions-syd-field-'60>.

Galetti, Camila Carolina Hildebrand (2013). *Empoderamento Feminino e Trajetória de Vida: Os Modelos Rígidos do “Ser Mulher”*. Revista Vernáculo. Disponível em <https://revistas.ufpr.br/vernaculo/article/view/34399/22765>.

Gombrich, Ernest Hans (1995). *Arte & Ilusão*. 3ª edição, Tradução Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Martins Fontes.

Goodman, Nelson (2006). *A questão do mérito, em A Arte e a Compreensão, Linguagens da Arte: Uma abordagem a uma teoria dos símbolos*. Tradução Vítor Moura. Lisboa: Gradiva Publicações.

Howells, Richard; Negreiros, Joaquim (2012). *Visual Culture*. 2nd edition: fully revised and updated. Ed. Polity.

Kromm, Jane & Benforado-Bakewell, Susan (2009). *A history of visual culture: Western civilization from the 18th to the 21st century*. Oxford.

Lima Cruz, Angélica (2009). *Artes de Mulheres à Altura das Suas Mãos: O ficurado de galegos revisitado*. Porto: Edições Afrontamento.

Luna, Luedji (2020). Comentário publicado em rede social. Disponível em https://m.facebook.com/luedjilunamusic/photos/a.1585946354959015/2659200290966944/?type=3&locale2=hi_IN.

Magalhães, M. J. (2012). *Construção do sujeito mulheres: subjectividades das vozes e dos silêncios. Pelo Fio se Vai à Meada: Percursos de investigação através de histórias de vida* (pp. 25-51). Lisboa: Ela por Ela.

Martins, Raimundo; Tourinho, Irene (2009). *Pesquisa narrativa: concepções, práticas e indagações*. In: Anais do II Congresso de educação, arte e cultura – CEAC, Santa Maria.

McKee, Robert (2006). *Story: substância estrutura estilo e os princípios da escrita de roteiro*. São Paulo: Arte e Letra.

Mendes, Mônica Vitória dos Santos; Siqueira, Denise da Costa Oliveira (2018). *Protagonismo feminino em animação: gênero, corpo e suas representações na indústria audiovisual*. Joinville/SC. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 41o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

Mirzoeff, Nicholas (1999). *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.

Mosedale, Sarah. (2005). *Policy arena. Assessing women's empowerment: Towards a conceptual framework*. Journal of International Development, 17, 243-257.

Mulvey, Laura (1985). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. London, The Macmillan Press.

Munari, Bruno. (1968). *Design e Comunicação Visual: Contribuição para uma metodologia didáctica*. Lisboa: Edições 70.

Pink, S. (2005). *Doing Visual Ethnography*. Londres: Sage Publications.

Roberts, Melanie (1997). *Paula Rego in interview with Melanie Roberts*. In Lloyd F. (Ed.), *From the interior: Female perspectives on figuration* (p. 85). London: Kingston UP.

Rose, Gillian (2001). *Visual Methodologies*. UK: SAGE Publications Ltd.

Sardenberg, Cecília (2006). *Conceituando "empoderamento" na perspectiva feminista*. Transcrição revisada da comunicação oral apresentada ao seminário internacional: trilhas do empoderamento de mulheres – Projeto TEMPO, NEIM/UFBA, Salvador.

Scholze, Lia (2005). *Narrativas de si: o olhar feminino nas histórias de trabalho*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Silva, Aline Pacheco; Barros, Carolyne Reis; Nogueira, Maria Luisa Magalhães; Barros, Vanessa Andrade. (2007). *"Conte-me sua história": reflexões sobre o método de História de Vida*. Rev. Mosaico. Vol.1, nº1, 25-35.

- Souza, Silvia Amélia Nogueira de (2012). *Mulheres, arte e domesticidade: entre a arte feminista e o dicionário do lar*. Escola de Belas Artes /UFMG.
- Spink, Mary Jane. (2010). *Linguagem e produção de sentidos no cotidiano*. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais.
- Suppia, Alfredo & Romanzoti, Natasha (2019). *Três é demais? Problematizando a estrutura em três atos no ensino de roteiro*. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 44, p. 144-160.
- Tomé, Joana Margarida Banito (2017). *Projetos cartográficos de uma genealogia do feminino na arte contemporânea portuguesa*. Lisboa: Faculdade de Belas Artes - Universidade de Lisboa.
- Villas-Boas, Armando (2010). *O que é Cultura Visual*. AVB, Porto.
- Vogler, Christopher (2015). *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. 3. ed. São Paulo: Aleph.
- Wolf, Naomi (1991). *O Mito da Beleza - Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Tradução de Waldéa Barcellos, Rocco Rio de Janeiro.

Bibliografia

Beauvoir, Simone de (2009). *O segundo sexo*. Lisboa: Quetzal Editores. Tradução de Sérgio Milliet.

Berger, John (1972). *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Association and Penguin.

Butler, Judith (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Nova Iorque: Routledge.

Caires, Augusto & Daniel Barbosa, Francisco Lelis, Luli Soares, João Andrade e Pedro Costa (2010). *Motion Comics: Recriando as histórias em quadrinhos e a animação*. Belo Horizonte.

Ferreira, Maria Luísa Ribeiro (2009). “‘Nenhuma mulher é só mulher’ – o caso Vieira da Silva. Actas do Colóquio Internacional Longos Dias Têm Cem Anos. Vieira da Silva: um olhar contemporâneo. Lisboa: CFUL, Janeiro, pp. 217-234.

Halbwachs, Maurice (1990). *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice.

Henriques, R. (2004). *Memória, Museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa*. Departamento de Arquitectura, Urbanismo e Geografia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004.

Macedo, Ana Gabriela (2004). “Cartografias do feminino – Género, representação, identidade. In: Revista Portuguesa de Psicanálise. Lisboa. v. 25, p. 29- 42.

Mayayo, Patricia. (2003). *Historias de Mujeres, Historias del Arte*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Nead, Lynda (1992). *The Female Nude: Art, Obscenity and Sexuality*. London/Nova York: Routledge.

Nochlin, Linda (1989). *Women, Art and Power and other Essays*. Londres: Thames and Hudson.

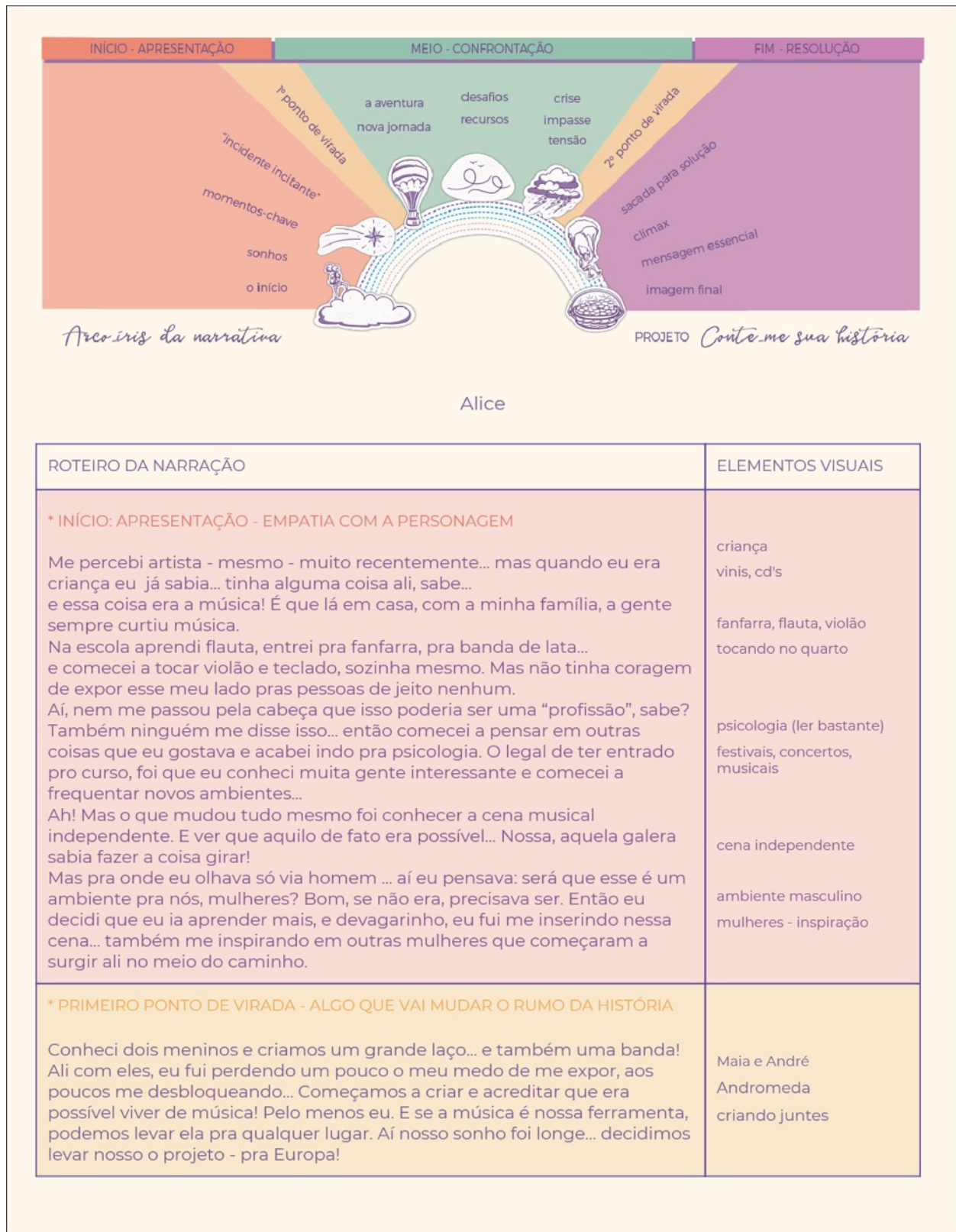
Pollock, Griselda (1988). *Vision and Difference: Femininity, Feminism and the Histories of Art*. Londres/Nova York: Routledge.

Roberts, Melanie (1997). *Eight British Artists – Cross Generational ‘Talk’*. In: LLOYD, Fran (Org.). *From the Interior: Female Perspectives on Figuration*. Londres: Kingston University Press.

Spink, Mary Jane (1999). (Org.). *Práticas discursivas e produção de sentidos no cotidiano*. São Paulo: Cortez.

Anexos

Anexo 01 – Roteiro Final



<p>* MEIO: CONFRONTAÇÃO - INÍCIO DA AVENTURA, DESAFIOS, FERRAMENTAS, ETC.</p> <p>Acionei meu lado virginiana e começamos a preparar tudo! Compramos a passagem mais barata e decolamos! Chegamos em Lisboa e no mesmo dia colocamos todos nossos equipamentos na rua e fizemos nossa estréia! Aí eu fico me perguntando: eu tive que mudar de país, pra ter coragem de me apresentar pras pessoas? Logo conhecemos uma rede de pessoas incríveis, que nos abriram várias portas! É importante construir uma rede... principalmente uma rede cheia de mulheres! Entre concertos fechados e tocar na rua, tocamos de todas as formas possíveis... uma grande experiência! mas também cheia de tensão, porque éramos sempre vigiados pela polícia, seja como artista de rua, seja como imigrante.</p>	<p>gravação no estúdio, material da banda, instrumentos, equipamentos</p> <p>viagem para Europa</p> <p>apresentação em Lisboa</p> <p>hostel - rede de pessoas (Amanda, Fla, Nisi)</p> <p>Concertos fechado / tocar na rua (de vários equipamentos - até acústico)</p> <p>polícia</p>
<p>* SEGUNDO PONTO DE VIRADA - CRISE</p> <p>A música autoral foi se misturando com covers, o que trouxe oportunidades, mas confundiu um pouco a nossa identidade. Aos poucos, tocar na rua foi se tornando cansativo e instável... e a falta de grana começou a apertar. Aí cada um foi atrás do seu corre... E ainda por cima veio a pandemia, com uma quarentena, já não dava mais pra viver só de música...</p>	<p>cansativo e instável</p> <p>falta de dinheiro</p> <p>pandemia (ruas vazias)</p>
<p>* FIM: RESOLUÇÃO - SACADA PARA A SOLUÇÃO E MENSAGEM FINAL</p> <p>Foi aí que eu resolvi retomar um projeto antigo, uma lojinha de segunda mão. A virginiana entrou de novo em ação e comecei a preparar tudo: identidade visual, uma página pra vendas online... aliada com conteúdos que me interessam, mantendo assim meu processo criativo - ativo. A música passou por altos e baixos, mas hoje em dia eu tenho mais conhecimento, confiança e uma rede para me apoiar. E nesse movimento nasce meu novo projeto musical: "Rosmarinus". Rosmarinus é o alecrim, uma planta que cura e traz o sentimento de bem-estar! É assim que quero seguir me expressando: expondo meus sentimentos, histórias, compartilhando o que aprendi até aqui e incluindo cada vez mais mulheres nessa cena. Mostrar que é esse é sim um ambiente pra nós, quer eles queiram ou não!</p>	<p>(lembração do Cabina 2) - Invocado</p> <p>vendas online</p> <p>apoio à artistas, sustentabilidade, audiovisual</p> <p>confiança</p> <p>"família"</p> <p>Rosmarinus</p> <p>alecrim: cura, bem-estar</p> <p>rede de apoio</p> <p>partilhar conhecimento</p> <p>mulheres ocupando a cena, juntas</p>



5
Aúdio - Mas não tinha coragem de expor esse meu lado de jeito nenhum. Ai nem me passou pela cabeça que isso poderia ser uma "profissão", sabe? Também ninguém me disse isso... Então comecei a pensar em outras coisas que eu gostava e fui pra psicologia.

Animação - Com um movimento de zoom inicia a apresentação do cenário enquanto a menina toca violão (efeito paralaxe), ao final, a câmera sai pela janela.



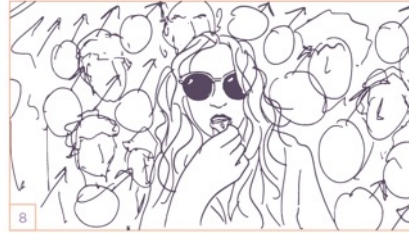
6
Aúdio - O legal de ter entrado pro curso, também, foi que eu conheci muita gente interessante e comecei a frequentar novos ambientes...

Animação - Entra uma imagem como se fosse uma fotografia, em seguida forma o ambiente de um festival.



7
Aúdio - Ah! Mas o que mudou tudo mesmo foi conhecer a cena musical independente. E ver que aquilo era possível... Nossa, aquela galera sabia fazer a coisa girar!

Animação - Cenário de uma festa no ambiente de "cena musical independente" (movimento de câmera com efeito paralaxe).



8
Aúdio - Mas pra onde eu olhava, ai eu pensava: será que esse também é um ambiente pra nós, mulheres? Bom, se não era, precisava ser.

Animação - Alice no centro e várias cabeças de homens ao redor (efeito wiggle).



9
Aúdio - Então eu decidi que eu ia aprender mais, e devagarinho, eu fui me inserindo nessa cena... Também me inspirando em outras mulheres que começaram a surgir pelo cenário.

Animação - Alice estudando, vários equipamentos... (movimento frame a frame das notas musicais)



10
Aúdio - Conheci dois meninos e criei um grande laço... e também uma banda! Ai com eles, eu fui perdendo um pouco o meu medo de me expor, aos poucos me desbloqueando...

Animação - Alternância entre três quadros semelhantes, com diferentes poses dos personagens.



11
Aúdio - Começamos a criar e acreditar que era possível viver de música e se a música é nossa ferramenta, podemos levar ela pra qualquer lugar. Ai nosso sonho foi longe... decidimos levar nosso o projeto - pra Europa!

Animação - Zoom out do rosto da protagonista até a cena completa, depois entra o quadro da capa do ep.



12
Aúdio - Acelerei meu lado virginiana e começamos a preparar tudo! compramos a passagem mais barata e decolamos!

Animação - Entrada da imagem do avião sentido decolagem, depois entra o pôster.





13
Audio - Chegamos em Lisboa e no mesmo dia colocamos todos nossos equipamentos na rua e fizemos nossa estréia! Ai eu fico me perguntando: eu tive que mudar de país, pra ter coragem de me apresentar pras pessoas?

Animação - Movimento de câmera com efeito paralaxe, em seguida altera a imagem para um ângulo diferente e segue no movimento de câmera.



14
Audio - Logo conhecemos uma rede de pessoas incríveis, que nos abriam várias portas!

Animação - Entra a imagem da foto (efeito page turn), em seguida zoom in na mão e troca para a próxima cena.



15
Audio - É muito importante construir uma rede... principalmente uma rede cheia de mulheres!

Animação - Zoom out de uma das mãos, movimento de giro focando na frase.



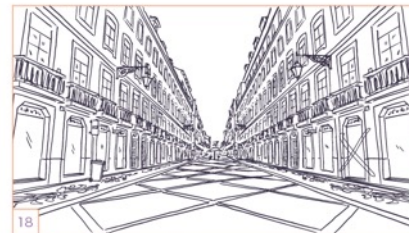
16
Audio - Entre concertos fechados e tocar na rua, tocamos de todas as formas possíveis... uma grande experiencial...mas também cheia tensão, porque éramos sempre vigiados pela polícia, seja como artista de rua, seja como imigrante.

Animação - Entram uma série de quadros em sequência, depois desaparecem os quadros e a cena de fundo se altera para os personagens indo embora com os equipamentos.



17
Audio - A música autoral foi se misturando com covers, o que trouxe oportunidades, mas confundiu um pouco a nossa identidade. E aos poucos, tocar na rua foi se tornando cansativo e instável... e a falta de grana começou a apertar. Ai cada um foi atrás do seu corre...

Animação - Na transição de cena vai mostrando o ambiente da casa e termina com a cena da protagonista "cansada" ao lado dos equipamentos.



18
Audio - E ainda por cima veio a pandemia, com uma quarentena, já não dava mais pra viver só de música...

Animação - Movimento de câmera em zoom in ao centro da cena, até o céu.



19
Audio - Foi aí que eu resolvi retomar um projeto antigo, uma loja de segunda mão. A Virginia entrou de novo em ação e comeci a preparar tudo...

Animação - Surge a figura da protagonista e em seguida o balão de pensamento. Efeito wiggle nos quadros do Instagram.



20
Audio - Identidade visual, uma página pra vendas online, aliada com conteúdos que me interessam, mantendo assim meu processo criativo - ativo.

Animação - Ocorre a troca da página para a do Invodado, e surgem o restante da cena.





21
Áudio - A música passou por altos e baixos, mas hoje em dia eu tenho mais conhecimento, confiança e uma rede para me apoiar.
E nesse movimento nasce meu novo projeto musical: "Rosmarinus".

Animação - entram as imagens com efeito page turn, em seguida a câmera movimenta para a direita para transição da cena.



23
Áudio - Mostrar que esse é sim um ambiente pra nós, quer eles queiram ou não.

Animação - Zoom out do rosto para a personagem completa e inicia alternância de quadros frame a frame dela tocando, enquanto aparecem os créditos da animação.



22
Áudio - Rosmarinus é o alecrim, uma planta que cura e traz o sentimento de bem-estar! É assim que quero seguir me expressando: expondo meus sentimentos, histórias, compartilhando o que aprendi até aqui e incluindo cada vez mais mulheres nessa cena.

Animação - Surge a imagem da protagonista com o alecrim. Zoom in no rosto.