

2022

**João Manuel da
Cunha Pereira**

OUTCAST

**Projeto de cultura visual
de intervenção social desenvolvido
através de filmes de animação
experimental**

2022

**João Manuel da
Cunha Pereira**

OUTCAST

**Projeto de cultura visual
de intervenção social desenvolvido
através de filmes de animação
experimental**

Projeto apresentado ao IADE - 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 Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte-Real, Professor Catedrático do IADE.

agradecimentos

Começo por agradecer todo o apoio dos meus pais e da minha família.

Agradeço também ao meu orientador por todo o apoio ao longo deste percurso.

Um especial obrigado ao Tiago Alves e ao Bernardo Torres pelas horas infindáveis que passaram comigo a animar.

Obrigado ao David Sánchez, ao Pedro Fernandes, ao Tiago Gaspar e ao Cristian Georgescu por aceitarem ser entrevistados.

Queria agradecer também ao Rogério Martins pelo equipamento de pintura e ao professor Pedro Teixeira pelas dicas sobre animação.

Um enorme obrigado à Ana Pinto e ao Fernando Miranda dos estúdios da ESAD e à Susana Santos e ao Rafael Oliveira da biblioteca do IADE.

Por último, obrigado a todos os meus amigos, colegas e conhecidos com quem troquei ideias e debati sobre o projeto.

Muito obrigado.

palavras-chave

Sombra, Luz, Camuflagem, Sociedade, Animação,
Stop-Motion, Experimental

resumo

O projeto desenvolvido é uma chamada de atenção para certas discrepâncias sociais. A intenção foi questionar o universalmente imposto, colocando em causa certos ideais de beleza e ideias generalizadas sobre a sombra.

O projeto insere-se no domínio da cultura visual e partiu da constatação dos aspetos imagéticos da camuflagem, a partir da qual se tratou a questão da sombra - de onde resultaram os significados diversos e a estética utilizada.

Através da estética da luz/sombra, procurou-se criar uma analogia metafórica entre este mundo de luz e a vida em sociedade, questionando o comportamento coletivo para com as “sombras” reais da atualidade.

Nesse sentido, desenvolveu-se uma série de curtas animações em *stop-motion* produzidas em espaços abandonados, que exploram as dimensões metafóricas e expressivas da sombra e às quais se deu o nome de OUTCAST.

A produção destas animações usou métodos experimentais e foi possível graças a um longo planeamento e análise de registos visuais lumínicos nos vários espaços, assim como de referências teóricas e visuais alusivas a contextos similares, e que vão desde o cinema independente à arte erudita, passando pelo grande cinema de animação e pelo cinema de animação indie.

keywords

Shadow, Light, Camouflage, Society, Animation,
Stop-Motion, Experimental

abstract

This project aims to raise awareness of certain social inequalities. It intends to question certain ideals of beauty as well as generalized ideas about shadows.

The project is a part of visual culture and originated from the observation of the visual aspects of camouflage. From which the topic of the shadows was addressed. The different meanings and aesthetics used resulted from this investigation about shadows.

Stemming from a discussion of the aesthetics of light and shadow, a metaphorical analogy was created between this world of light and life in society. More specifically, this thesis questions the collective behaviour towards the real “shadows” of today.

In this sense, a series of short stop-motion animations produced in abandoned spaces were developed, which explore the metaphorical and expressive dimensions of shadows and to which the name OUTCAST was given.

The production of these animations used experimental methods and was possible thanks to a detailed planning and analysis of light in the various spaces, as well as theoretical and visual references alluding to similar contexts, ranging from independent cinema to erudite art, not to mention great animation cinema and indie animation cinema.

PARTE I

1. Introdução

1.1 Definição e Objetivos	8
1.2 Motivação Pessoal	10
1.3 Organização do documento	11

2. Investigação

2.1 Geometria da Sombra	13
2.1.1 Introdução	13
2.1.2 Características e Vocabulário essencial.....	13
2.1.3 Sistema Visual e Cognitivo	18
2.1.4. Identificação da Sombra e Leitura de cena.....	20
2.1.5 Conclusões.....	24
2.2 Simbologia da Luz e da Sombra.....	26
2.2.1 Introdução	26
2.2.2 Dualidade.....	27
2.2.3 Religião.....	31
2.2.4 Produção de Luz	33
2.2.5 Poder, verdade e ignorância.....	37
2.2.6 Projeção e Representação	42
2.2.7 Máquinas de projeção	45
2.2.8 Duplos e Sombras autónomas.....	47
2.2.9 Pobreza do negro	50
2.2.10 Conclusões.....	54
2.3 Sombras da Sociedade	57
2.3.1 Introdução	57
2.3.2 Entrevistas	59
2.3.3 Outras Referências.....	66
2.3.4 Conclusões.....	67

2.4 Referências visuais	71
2.4.1 Critérios	71
2.4.2 Referências diversas	71
2.4.3 Estudos de Caso.....	79
2.4.3.1 <i>Mine</i> (1991)	79
2.4.3.2 <i>BIG BANG BIG BOOM</i> (2010)	85
2.4.4 Conclusões.....	91
2.5 Animação Experimental	92
2.5.1 Introdução.....	92
2.5.2 Definição	92
2.5.3 Subtileza e indefinição.....	93
2.5.4 Material e técnica.....	94
2.5.5 Artistas, motivação e acessibilidade	96
2.5.6 Conclusões.....	99

PARTE II

3. Preparação

3.1 Introdução.....	101
3.2 Métodos	101
3.3 Registos	105
3.4 Astronomia	109
3.5 Objetos.....	111
3.6 Estética do abandono	114
3.7 Conclusões.....	115

4. Produção

4.1 Introdução.....	116
4.2 Produção analógica.....	116
4.3 Edição digital.....	126
4.4 Conclusões.....	128

PARTE III

5. Conceptualização estética

5.1 Introdução.....	129
5.2 Conceptualização.....	129
5.3 Conclusões.....	133

6. Identidade e meios de divulgação

6.1 Introdução.....	134
6.2 Nome e Identidade visual	134
6.3 Exibição	135
6.4 Suportes digitais	137
6.5 Conclusões.....	138

7. Conclusão

139

8. Experimentações futuras

143

Índice de figuras

145

Bibliografia.....

152

Vídeo e Filmografia.....

155

Websites

160

Anexos.....

162

1. Introdução

1.1 Definição e Objetivos

É comum haver uma questão de investigação que dá início ao desenvolvimento de um projeto e que o faz crescer. O meu projeto não nasceu de uma questão para a qual fosse urgente uma resposta, mas sim de um conceito materializado numa palavra: camuflagem.

Somente porque podia e me sentia inspirado para o fazer, decidi que iria abordar a camuflagem de algo. Ainda não sabia que algo era esse nem que tipo de camuflagem seria. Só mais tarde e após investigar sobre diversos tipos de camuflagem, tanto ao nível conceptual como estético, é que optei por trabalhar a camuflagem da sombra. Uma ideia meramente visual por esta altura, mas que me agradou pelo desconhecimento que tinha em relação ao tema e sobre o qual seria bom aprender.

Entretanto questionei-me quão promissor seria realizar um projeto em que sombras, produtos da luz, se escondem do seu criador? Eu achava que seria muito e foi com essa convicção que identifiquei a técnica em que se iria materializar o projeto: uma animação em *stop-motion*.

Imaginei que fosse curioso produzir uma animação *stop-motion* em espaços abandonados e que essa animação poderia consistir, narrativamente, na sombra a fugir ou esconder-se da luz, utilizando a arquitetura dos espaços e os efeitos de luz-sombra a favor da sua camuflagem. Mais uma vez uma idealização meramente visual.

Confesso que, inicialmente e talvez devido ao entusiasmo com a solução pensada, possa ter ignorado ou tentado esquecer que um projeto de conclusão de mestrado devesse ter alguma componente teórica e aplicável ao mundo real e não ser apenas uma mera solução gráfica e experimental. Mas a verdade é que foi assim que começou, do desejo de experimentar técnicas e soluções visuais e narrativas fora do comum.

Bastou uma breve pesquisa para compreender que as sombras são geralmente vistas como algo maligno, e a luz, na maioria das situações e como veremos, como algo positivo. Após uma breve reflexão sobre o assunto pensei: e porque não inverter estes significados?

Nesse momento ficou estabelecido qual seria o principal objetivo do projeto: questionar o universalmente imposto, contrariando a própria cultura visual da luz e da sombra e a

prontidão com que as pessoas e a sociedade em geral carimbam algo como feio ou belo. Como tal, procurei inverter esses significados e pôr em causa essas ideias universalmente estabelecidas, ou se quisermos, esses ideais, questionando o comportamento coletivo para com as sombras e mostrando como também elas podem ter sentimentos, uma personalidade, uma vida e problemas também, certamente. Essa provocação é feita tanto através do uso da sombra e da luz enquanto elementos físicos como do ponto de vista conceptual e metafórico.

Dentro das várias unidades curriculares do Mestrado, destaco as cadeiras de Metodologia de Investigação, Arte e Cultura Visual e Teoria e Crítica do Design, que contribuíram especialmente para uma melhor preparação escrita e organização dos métodos de trabalho utilizados ao longo deste projeto, assim como na sua exposição. A vertente técnica do projeto foi, por outro lado, fortemente favorecida pelas aprendizagens retidas nas cadeiras de Fotografia e Motion Design.

1.2 Motivação Pessoal

Sou uma pessoa revolucionária e gosto de confrontar e chamar atenção sobre o que me parecem ser as injustiças do mundo. Enquanto ser social e criativo da área da comunicação, sinto que é essa a minha obrigação. Devo questionar o estabelecido e não tomar nada como garantido, usando as ferramentas de que disponho e a exposição do meu trabalho para contribuir positivamente para a vida em meu redor.

Sombras há muitas. É certo que em algum momento da nossa vida passamos pela sua condição. Seja essa condição uma opção ou algo momentâneo que simplesmente acontece. Eu já me senti como sombra certamente, e não é nada agradável. Talvez por isso tenha este tipo de preocupações.

1.3 Organização do documento

Depois destas notas introdutórias, no segundo capítulo será exposta toda a investigação do projeto, começando por tratar as questões comportamentais e fisiológicas da luz e da sombra e apresentar vocabulário referente a ambas e que será útil ao longo da evolução projetual e para a melhor compreensão da escrita.

Em seguida explora-se a simbologia da luz e da sombra, passando por alguns momentos históricos específicos e realçando os significados e a presença dos dois elementos, quer conceptualmente quer visualmente, na cultura visual.

Depois de recolhidas estas noções sobre a parte simbólica, apresenta-se o resultado de uma investigação sobre as “sombras” da sociedade, em que se procurou saber se de facto existem, e se existem, então quem são estas pessoas e como se sentem. Neste ponto são introduzidas entrevistas realizadas a pessoas que podem ter estado nesta posição.

Após esta investigação teórico-prática passou-se à investigação de projetos e grafismos com uma aplicação estética da luz e da sombra. Focou-se os conteúdos videográficos, especialmente a animação *stop-motion*, cuja aplicação surge em dois estudos de caso.

No último tópico da investigação explorou-se o carácter da animação experimental e as suas características centrais, assim como dos artistas intitulados como tal, relacionando-se as informações recolhidas com o trabalho desenvolvido e o seu processo.

Passando da investigação para a componente mais prática do projeto, no terceiro capítulo mostra-se os registos fotográficos mais relevantes dos espaços explorados, sublinhando conclusões e desafios que foram surgiram do processo de recolha desses mesmo registos e da sua análise.

Logo a seguir parte-se para a produção analógica das composições, sublinhando mais uma vez os métodos de produção e as dificuldades técnicas, terminando com a compilação das imagens capturadas em vídeo e a adição de som e outros ajustes.

O capítulo seguinte enumera algumas das interpretações que podem surgir dos filmes produzidos, funcionando como um caldeirão de pensamentos que demonstram as possibilidades conceptuais e de aplicação do projeto ao mundo real.

O capítulo 6 justifica a escolha do nome *OUTCAST* para o projeto e apresenta a definição da sua identidade, o espaço e condições para exibição dos filmes e os suportes digitais selecionados para divulgação do projeto.

Todos os capítulos são encerrados por um ponto de conclusões provisórias.

Termina-se, por fim, com a conclusão como apanhado às ideias estruturais de todo o projeto e uma mensagem para criativos que no futuro possam ter interesse em dar um seguimento temático ou explorar o mesmo tipo de grafismos e abordagens experimentais que caracterizaram este trabalho.

*Nota: todas as imagens sem autor ou referência foram produzidas pelo autor do projeto

PARTE I

2. Investigação

2.1 Geometria da Sombra

2.1.1 Introdução

Neste capítulo serão expostas as questões comportamentais essenciais e um breve glossário da luz e da sombra, que será útil durante a leitura da dissertação e permitirá uma melhor compreensão da escrita e dos fundamentos do projeto, mais do que na definição das narrativas e construção do projeto prático. O material recolhido contribui igualmente para a compreensão dos conceitos, permitindo relacioná-los mais facilmente com o lado analógico e comportamental da sombra e perceber o funcionamento cognitivo e do cérebro humano.

2.1.2 Características e Vocabulário essencial

É importante, antes de mais, saber as características e ter algumas noções básicas sobre a luz e a sombra, se quisermos depois mergulhar mais profundamente nos seus complexos significados e abordagens metafóricas. Como tal, apresenta-se uma curta enumeração das mais importantes características destas “coisas” cuja definição não é tão linear como inicialmente pode parecer e cuja utilidade creio que será visível ao longo dos próximos capítulos.

A obra *The Visual World of Shadows*, de Roberto Casati e Patrick Cavanagh (2019) é imprescindível nesta caracterização. Mostra como é impossível falar da sombra sem falar ao mesmo tempo de luz, pois uma não existe sem a presença da outra. O mais indispensável a ter em conta parece ser que se existe uma sombra então também existe uma fonte luminosa, um objeto que a projeta e uma superfície onde esta cai. (Casati & Cavanagh, 2019) Mas atenção, apesar de ser verdade que qualquer objeto iluminado projeta uma sombra, não é certo que todas as zonas de escuridão tenham um objeto que as projeta pois através do uso de diferentes luzes é possível reproduzir uma área aparentemente iluminada em redor de uma região não iluminada. (Casati & Cavanagh, 2019, p.10)

Como nos dizem Casati e Cavanagh (2019), as sombras são projeções (mais) escuras e, como qualquer projeção, não podem ter volume próprio: a sombra não tem matéria e, como tal, não é possível sentir o seu toque, da mesma forma que não é possível cheirar ou escutá-la. (Casati & Cavanagh, 2019) A sua forma é determinada pela forma do objeto que a projeta, pela distância e direção da fonte de luz, pela distância entre o objeto e a superfície onde se projeta a sombra e pelo relevo da superfície sobre a qual recai. Como tal, o mesmo objeto vai projetar diferentes sombras de acordo com a variação de cada um destes parâmetros. (Casati & Cavanagh, 2019, p.8-9)

As sombras podem ter diferentes aspetos e ser caracterizadas de acordo com essa aparência, no entanto, é certo que independentemente das condições de iluminação e projeção das sombras, existem duas sombras que estão sempre presentes seja qual for a situação. São essas a sombra própria, que corresponde à área não iluminada de um objeto, e a sombra projetada, que corresponde à zona de bloqueio de luz projetada sob outras superfícies. (Casati & Cavanagh, 2019) Entre estas duas existe uma região tridimensional sombria cheia de ar, isolada da luz pelo objeto e que só é visível em escassas ocasiões, por exemplo através da presença de poeiras ou de nevoeiro no ar. Essa região chama-se corpo da sombra e liga a sombra projetada ao objeto que a possui. (Casati & Cavanagh, 2019, p.192-193)

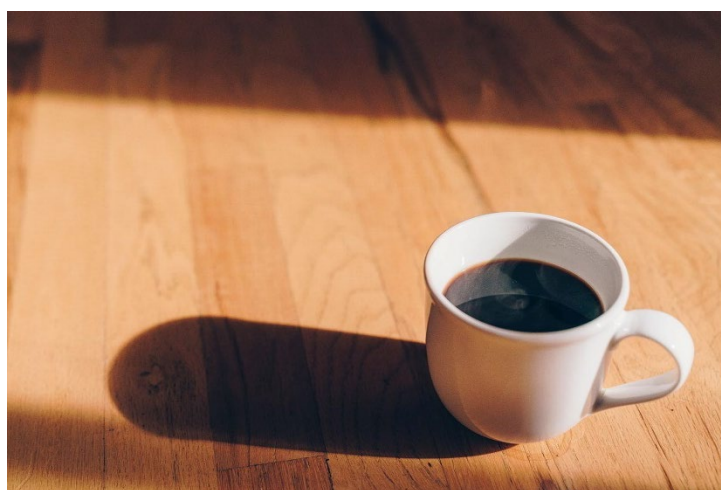


Fig.1 - Chen, T. (2018). [Sombra] [Fotografia].

O corpo da luz é a região tridimensional iluminada entre a fonte luminosa e o foco de luz, que pode ser descrito como um buraco na sombra projetada, e permite identificar a direção da luz e da fonte luminosa, alternando, quando é visível, com o corpo da sombra. A projecção destes focos ocorre na presença de aberturas em superfícies sob as quais a luz incide e é pela proximidade a uma destas aberturas, e também às fontes de luz, que é geralmente possível estabelecer a ligação entre um ponto de luz e a sua origem no espaço. (Casati & Cavanagh, 2019, p.222)

Outras características que estes autores (Casati & Cavanagh, 2019, p.2, 15, 194) enumeram é a deslocação da luz em linha reta e a sua reflexão em qualquer superfície criando efeitos de luz ambiente difusa. As linhas retas fictícias que ligam determinados pontos numa sombra ao objeto que a está a projetar chamam-se eixos da sombra, enquanto que as linhas que conectam o objeto à fonte luminosa chamam-se raios de luz, que por norma não são visíveis, com exceção de quando se olha diretamente para a fonte luminosa ou existem partículas de poeira/neblina no caminho da luz, como mostra a fig.2.



Fig.2 - Wright, N. (2018). [Raios de Luz] [Fotografia].

As sombras de uma determinada fonte luminosa projetam-se sempre na mesma direção e quando a fonte de luz é pequena e se encontra muito perto de um objeto, tanto a sombra projetada, como o corpo da sombra e o limite da sombra própria, que é a fronteira entre a área iluminada e não iluminada de um objeto, vão ser salientes. Caso a origem luminosa seja extensa e/ou maior que o objeto, este projeta uma sombra difusa

em que a luz é apenas parcialmente bloqueada e a penumbra da sombra irá ser proporcional à extensão espacial da fonte luminosa e à distância entre o objeto que projeta a sombra e a superfície que a recebe. Na maioria das vezes, a sombra difusa de um objeto só será perceptível em superfícies próximas do objeto. (Casati & Cavanagh, 2019)

Apesar de o sol ser uma fonte luminosa maior que a Terra (obviamente) e qualquer objeto nela existente, todas as sombras com que se deparou em dias de céu limpo eram bastante salientes. Em dias de maior nebulosidade há mais e maiores áreas de penumbra, no entanto estas são omnipresentes independentemente da condição meteorológica, sendo a sua presença menos notada em espaços abertos mas veemente nos recantos interiores, como dentro de edifícios e zonas com poucas aberturas. Mas irá falar-se mais detalhadamente sobre isto no capítulo 3.



Fig.3 e 4 - Sombras difusas e sombras salientes

Segundo os autores, as sombras também permitem perceber o posicionamento de um objeto em relação à superfície sobre a qual incide a sua sombra. Por exemplo, se uma sombra não tocar no objeto que a projeta, então o objeto não toca na superfície em que a sua sombra, denominada sombra despegada, se encontra projetada. No entanto, se um objeto tocar na superfície na qual projeta uma sombra, os contornos desta, a que se dá o nome de sombra âncora, devem coincidir com os contornos do objeto. (Casati & Cavanagh, 2019, p.17-20) Se tal não acontecer estamos perante uma sombra impossível e muito provavelmente a cena foi construída, como acontece frequentemente na história

da arte, mais especificamente na pintura, como nos mostram os autores ao longo do capítulo 10. (Casati & Cavanagh, 2019, p.289-335)

As sombras podem deixar igualmente marcas físicas da sua presença e criar objetos reais. Casati e Cavanagh (2019, p.207) dão o exemplo de uma área terrestre iluminada pelo sol, cuja luz faz derreter o gelo no solo, com exceção das zonas que se mantiveram na sombra.

Também foram criadas “sombras”, ou melhor, representações destas, neste projeto, que deixam marcas analógicas da sua passagem na forma de tinta. Mas irei focar-me nesse aspeto mais à frente no capítulo 4.

A informação que as sombras fornecem sobre a forma de um objeto é transmitida no formato de silhueta e descreve a forma do objeto do ponto de vista do foco de luz. Esse mesmo ponto de vista pode ajudar a interpretar uma imagem, como acontece com as imagens de satélite, que tendem a achatar as formas e em que as sombras ajudam fornecendo informação extra sobre a área. No entanto, se as sombras revelam algo sobre o que pode ser visto do ponto de vista da luz, geralmente isso acontece de forma distorcida. Tal acontece, por exemplo, nas obras de Kumi Yamashita, em que só conseguimos observar o perfil visual da obra se nos colocarmos no ponto exato da origem luminosa. No entanto, é também certo que a partir dessa posição a sombra fica escondida pelo objeto, podendo-se afirmar que qualquer que seja a origem luminosa esta nunca vê as sombras que projeta. (Casati & Cavanagh, 2019, p.24-27)



Fig.5 – Yamashita, K. (2005). *Nuvens* [Escultura em alumínio]. Torre Sapporo JR, Hokkaido, Japão.

Estas ideias podem parecer pouco relevantes, mas terão o seu espaço quando se debater o tema conceptualmente e do ponto de vista das hierarquias sociais.

2.1.3 Sistema Visual e Cognitivo

Já se apresentaram as características base da luz e da sombra e introduzidas algumas das suas vantagens e utilidades. Em seguida, descreve-se brevemente o funcionamento do cérebro humano e como acontece a perceção da sombra, assim como o processamento visual e interpretação de uma cena. Estes dados permitirão entender como funciona o cérebro humano e o que se pode esperar da observação de uma determinada cena, seja ela construída ou natural.

Casati e Cavanagh (2019) dividem o processamento visual em duas fases: observação e dedução. A observação corresponde à recolha das características visuais de uma imagem e a dedução trata da interpretação dessa mesma imagem. A segunda tem como principal objetivo ligar as várias partes da imagem de modo a reconhecê-las como objetos. (Casati & Cavanagh, 2019, p.55-56, 61, 71) Segundo os autores agora referidos (2019), uma imagem pode ter várias interpretações, por si só insuficientes devido às várias incongruências que uma imagem pode apresentar, e estas tendem geralmente a dar razão à observação.

De modo a chegar a uma conclusão acerca do que está a ver, o sistema visual baseia-se no conhecimento prévio acerca dos objetos, nas características distintivas e na estruturação que espera encontrar numa imagem. Muitas vezes esse conhecimento prévio e a visão entram em conflito. Mais do que reconhecer objetos, o poder da visão reside na habilidade de prever acontecimentos tendo como base esse conhecimento prévio. Por exemplo, o movimento característico de um objeto que nos seja familiar pode dizer-nos para onde vai esse objeto, assim como nos permite identificá-lo. Em troca, uma vez reconhecido o objeto e o seu movimento habitual, o conhecimento desse movimento pode contribuir para uma perceção contínua. (Casati & Cavanagh, 2019, p.72-73)

É também verdade que sempre que um objeto se move a sua sombra acompanha-o (Casati & Cavanagh, 2019, p.118), daí que, segundo Casati e Cavanagh (2019), a visão recorra às sombras na reconstrução de movimento numa cena. Esta característica parte da noção de que sempre que não é possível recuperar a direção da luz ou esta é

desconhecida, o cérebro assume um ponto de iluminação fixo, uma suposição básica do sistema visual e que torna as cenas em que a origem luminosa se move mais difíceis de interpretar. (Casati & Cavanagh, 2019)

Casati e Cavanagh (2019) lembram como ao longo da história do homem sempre existiu uma única fonte de luz dominante - o sol durante o dia e a lua durante a noite, e como isso fomentou uma “consistência global das sombras”. (p.169) Embora na atualidade sejam vários os focos luminosos, a sua presença é demasiado recente para que exerça alguma influência no funcionamento da percepção visual. Em consequência disso, somos insensíveis a inconsistências luminosas em ambientes naturais, o que significa que o nosso sistema visual não tenta verificar a direção da iluminação global em várias sombras, nem estas têm, consequentemente, de obedecer a direções consistentes de iluminação. (Casati & Cavanagh, 2019, p.169-170)

Relativamente às sombras, antes de o Sistema Visual reconstruir as propriedades espaciais de uma cena a partir das mesmas, ele deve saber a que objeto elas pertencem, mas não sem antes classificar a mancha como sombra. Somente após esta classificação ela pode contribuir para a recuperação estrutural da cena. (Casati & Cavanagh, 2019)

Além dos humanos, são várias as espécies de seres vivos que recorrem, evolutivamente, à sombra na leitura do layout de uma cena, aplicando esse conhecimento na sua sobrevivência. (Casati & Cavanagh, 2019, p.82) Um método de sobrevivência que muitas criaturas marinhas desenvolveram é o contra sombreado, que consiste em ter uma tonalidade mais escura na parte superior do corpo e uma tonalidade mais clara no abdómen. Vistos de cima, estes animais confundem-se com a escuridão mais abaixo, enquanto que vistos de baixo misturam-se com a claridade da superfície, evitando assim ser detetados por possíveis predadores e aproximando-se das suas presas sem serem detetados. (National Geographic) Além deste método, as sombras também podem servir para ocultar alguma coisa, daí que seja comum alguns animais esconderem-se em buracos. (Casati & Cavanagh, 2019, p.82) Esta questão aborda uma componente importante deste projeto - a camuflagem - que irá ser tratada mais à frente ao longo de vários capítulos. Mas cada coisa a seu tempo.



Fig. 6 - Shark Bay Films (2016). [Tubarão] [Fotografia].

2.1.4. Identificação da Sombra e Leitura de cena

O sexto capítulo da obra *The Visual World of Shadows* (2019) analisa as condições sob as quais uma área no campo visual é ou deixa de ser rotulada como sombra pelo sistema visual, sendo certo que antes de pensarmos sobre as sombras já o nosso sistema visual tomou conhecimento das mesmas, extraindo informação através de medições e da representação espacial da cena. A relevância desta informação reside na necessidade de perceber como funciona essa atribuição/exclusão de modo a controlar o desenrolar da narrativa durante animação, assim como compreender as possíveis leituras por parte do espectador em cada cena, seja ela natural ou construída.

Na obra *Slave Market with the Disappearing Bust of Voltaire*, de Salvador Dalí (1940), o artista explora a ambiguidade das áreas pretas na imagem. Quando no segundo plano da pintura se vê um busto, está-se a interpretar as manchas escuras como sombras de uma escultura na qual a luz incide verticalmente. Se por outro lado forem identificadas duas pessoas no seu lugar, essas mesmas zonas são compreendidas como um tecido escuro e não variações de luz. (Casati & Cavanagh, 2019, p.138, 139) Creio que esta obra é um bom exemplo da dualidade de interpretações que uma cena pode ter.

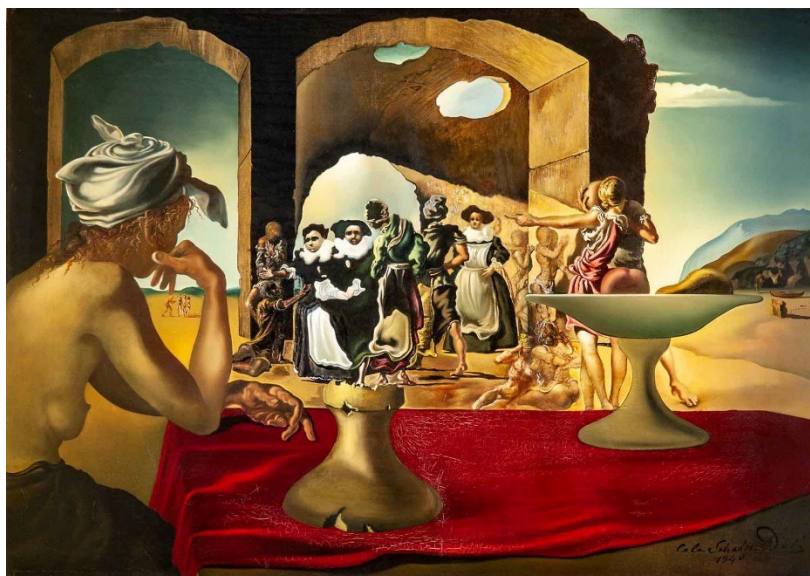


Fig.7 - Dalí, S. (1940). *Mercado de escravos com o busto desaparecido de Voltaire* [Óleo sobre tela]. The Dali Museum, São Petersburgo, EUA.

Para ser vista como sombra, uma mancha deve ser mais escura, não deve ter contorno à sua volta, os seus limites devem intersectar de forma cruzada os contornos do fundo (o que não acontece com as minhas “sombras” como se vê no próximo parágrafo), e não pode ter volume próprio. Uma região pode ter estas propriedades mas mesmo assim ser classificada como outra coisa que não uma sombra, como um pigmento escuro, mancha ou transparência, optando o cérebro humano por fazer essa classificação aparentemente mais plausível, mesmo em situações em que a mancha apresenta uma forma impossível. (Casati & Cavanagh, 2019, p.147) Por exemplo, uma sombra opaca sobrepõe-se a qualquer superfície onde recai, impedindo a sua visão, e não é difícil simular uma mancha opaca que na verdade é uma sombra: para isso bastaria interromper o padrão ou características da superfície ao longo do seu perímetro. (Casati & Cavanagh, 2019, p.157, 158) Nesta situação, o cérebro estaria a ser enganado e na sua ignorância seria levado a crer que está perante uma mancha opaca e não uma sombra.

Uma sombra opaca pode ser tinta ou tecido, por exemplo. A tinta usada nas animações deste projeto é totalmente opaca e cobre os padrões/tonalidades das superfícies destinadas à produção da animação, deixando assim, em algumas situações, de ser vista como sombra e sim como aquilo que é: tinta. Da mesma maneira que os tecidos usados numa situação em específico e que, por momentos, se julga ser apenas um avançar da

escuridão, mas que depois, devido à falta de transparência do têxtil, se percebe ser algo material que ali se encontra.

Parece então que a característica de ser escuro não é particular às sombras, como é o caso de zonas molhadas e manchas de sujidade, normalmente mais escuras que a superfície circundante, e é certo que ao colocar algum objeto próximo dessas mancha, ao ponto de lhes tocar, estas irão ser percebidas como sombras e não como a mancha que são. (Casati & Cavanagh, 2019, p.149) Fiz algo semelhante numa das cenas produzidas neste projeto embora de forma invertida, pois neste caso, o objeto de onde nasce a “sombra” pintada já se encontra no local. Eu apenas sobrepos a mancha à sombra real difusa da palete de madeira (fig.8).



Fig.8 - Mancha camuflada

Para ser percecionada, uma sombra deve ter um limite visível. Se esse limite não existir ou não for visível, a região deixa de ser percecionada como sombra. Um exemplo real apresentado no texto são a noite e o crepúsculo, ambos períodos diários em que nos encontramos do lado sombrio da terra, mas que, apesar de serem situações de sombra, não são percecionadas como tal. No entanto, mesmo na presença de um limite visível, é possível que uma sombra dominante não seja tratada como o que é. O sistema visual lida melhor com áreas delimitadas, o que origina a que, caso as áreas iluminadas sejam

mais pequenas que a zona sombria, estas passem a ser o “foco conceptual” da atenção do observador. (Casati & Cavanagh, 2019, p.191, 192)



Fig.9 - Foco de luz

Estes focos de luz são quase omnipresentes nos espaços explorados, e ocorrem, naturalmente e por opção estética, durante a produção das animações. Por exemplo em zonas como a da fig.9, onde os focos de luz criados pela incidência solar numa abertura na parede ganham destaque face à sombra. Esta condição foi algo de que se procurou tirar proveito, abraçando esse destaque visual e adaptando-o às narrativas.

Agora que se percorreu as principais condições para a classificação de uma mancha como sombra, já é possível analisar como o sistema visual estabelece relações entre as sombras e o seu proprietário de modo a reconstruir a tridimensionalidade de uma cena. E para isso parece existir uma regra básica: objetos que se movem em simultâneo devem ser agrupados. (Casati & Cavanagh, 2019, p.107)

Os Princípios de Gestalt abordam precisamente esta questão da perceção humana e do agrupamento de objetos, trabalhando esta questão segundo grau de semelhança, proximidade e conetividade. Contudo, existem algumas situações em que pistas visuais entram ou podem entrar em conflito com a sombra, impedindo a aplicação destes princípios; como acontece com a atribuição da sombra ao objeto errado ou quando a

sombra é capturada por um objeto que não a projeta. (Casati & Cavanagh, 2019, p.107, 108) Estas situações ocorrem sobretudo na pintura e na fotografia. No entanto não parece ter grande aplicabilidade ou relevância projetual para estar a ser alvo de uma análise detalhada.

O sistema visual atribui automaticamente a sombra ao objeto que se encontra mais próximo, o que segundo Casati e Cavanagh (2019) é provavelmente uma consequência do facto de poucas sombras na natureza terem características que as combinam inequivocamente com o objeto que as projeta; o que faz com que, caso haja um conflito entre as sombras, na maior parte das vezes a relação de proximidade anule a relação de semelhança. (Casati & Cavanagh, 2019, p.108, 110) No entanto, de modo a haver uma apropriação da sombra por um objeto, a sombra deve apresentar uma forma semelhante a ele e não pode ser muito diferente da projeção esperada, o que acaba por ser um pouco contraditório. (Casati & Cavanagh, 2019, p.117)

É também possível que perante uma incapacidade de dizer qual o dono da sombra, esta seja descartada como tal ou então se conclua que o objeto que a projeta está fora de plano. Às sombras cujo objeto que a projeta está fora de plano dá-se o nome de sombras órfãs. (Casati & Cavanagh, 2019, p.108)

Como já foi dito por outras palavras, a sombra contribui para a definição do layout e iluminação de uma cena, no entanto essa definição só ocorre após uma área ser definida como sombra e vinculada com o objeto que a projeta. Ainda assim, após classificar uma região como sombra e extrair, a partir desta, todas as informações úteis sobre a cena, o sistema visual dispensa-as pois considera-as uma distração e fonte de ruído sem nenhum papel ativo na compreensão da mesma. As sombras continuam presentes, no entanto tornam-se menos salientes. (Casati & Cavanagh, 2019, p.82)

2.1.5 Conclusões

Pode-se ir percebendo como as sombras são vantajosas pois podem revelar a existência de objetos e descrevê-los em diversos aspetos. Também podem revelar a existência de uma superfície e a sua topologia. Também indicam uma fonte de luz, permitindo a sua caracterização e direção, assim como caracterizar o estado do ar. Entre outras coisas. Parece também que o conhecimento prévio do sistema visual sobre os objetos não se preocupa com as leis físicas exatas do seu comportamento, nem da luz, e por isso

mesmo é que não é necessário reproduzir uma cena realisticamente para que haja reconhecimento de um ambiente ou imagem em determinado contexto.

Para além destas qualidades, as sombras também indicam a passagem do tempo (um aspeto importante do projeto como veremos).

Vejamos os relógios de sol, que permitem marcar a passagem do dia e que sem sombras não funcionam. Foi também através dos relógios de sol primitivos que nasceu a trigonometria: espetando um pau no solo e unindo a parte superior deste e o extremo da sua sombra projetada como nos conta Susana Oliveira, uma importante referência teórica sobre a simbologia da luz e da sombra para este projeto, se não a mais, no seu livro *Lições das Sombras*. (Oliveira, 2012, p.93, 94)

Também é possível detetar a passagem das horas nas animações que foram produzidas, através do movimento aparente das sombras projetadas e dos focos de luz. Algo que iremos ver em mais detalhe nos capítulos 3 e 4.

No próximo capítulo serão analisadas e expostas as principais simbologias da luz e da sombra, introduzindo alguns exemplos visuais da sua aplicação.

2.2 Simbologia da Luz e da Sombra

2.2.1 Introdução

No capítulo anterior foram enumeradas as características e vocabulário essencial da sombra, assim como foi explicado de que forma é classificada pelo sistema visual de modo a contribuir para a leitura e profundidade de uma cena. Viu-se também como o sistema visual absorve e analisa as imagens e que, por vezes, esta leitura pode ser caprichosa devido a certas incongruências.

Como foi dito, estas bases sobre a sombra e o sistema visual vão ser de extrema importância na relação conceptual com o projeto prático, mas, antes disso, vão também facilitar a assimilação dos vários significados, símbolos e ideias associadas tanto à sombra como à luz, que irão surgir sempre de mão dada ao longo da dissertação e irão ser tratados no presente capítulo.

Existe um sem fim de significados e simbologias que foram e continuam, a maior parte, a ser associadas à luz e à sombra e cuja análise e explicação surge tanto individualmente como de forma complementar entre as duas. É importante ter em consideração este aspeto ao longo da leitura da dissertação, e sobretudo durante a observação das animações, recordando-nos que qualquer objeto gráfico ou artístico terá sempre diferentes interpretações e será retido de determinadas maneiras que nem por isso deixarão de estar corretas. Esta diversidade simbólica acaba por estar relacionada com a componente experimental do projeto que se irá focar no capítulo 2.5.

Seria excecional reunir na íntegra todos os símbolos e conceitos sobre a luz e a sombra de modo a prever precisamente as diferentes interpretações e associações estabelecidas pelo público perante as cenas animadas e diferentes comportamentos lumínicos. Tal não é possível, nem me parece que seja proveitoso para o projeto ou para aqueles que procuram compreender o processo. Seria demasiado, simplesmente. Como tal, serão referidas e descritas aquelas de maior ênfase para a cultura visual e para o projeto em si, procurando dar-se exemplos e estabelecendo-se analogias com a vida em geral, sempre que for possível e benéfico para a análise e reflexão.

A divisão do capítulo em excertos mais pequenos é meramente organizacional. Não seria difícil fazer um único capítulo com toda a informação recolhida, tendo em conta que os vários temas e contextos estão ligados entre si e contaminam-se. No entanto seria mais exigente conceptualmente, tanto para aquele que redige como para quem lê.

Os capítulos seguem uma ordem temática não cronológica, e podem incluir no seu miolo informações aparentemente deslocadas daquele que é o seu título, mas que acabam por ser adequadas ao percurso textual seguido em cada agrupamento.

2.2.2 Dualidade

Antes de prosseguir, é importante deixar bem claro que a sombra e a luz não são coisas simples de descrever conceptualmente. São coisas complexas do ponto de vista simbólico e têm uma dualidade de significados que muitas vezes dificulta a sua compreensão. Segundo o dicionário, dualidade significa “carácter ou propriedade do que é duplo”. E de facto esta duplicidade vive na luz e na sombra e impossibilita que se separe as duas e rotule uma como boa e outra má. Ou que se diga, havendo exceções, claro, estas são as simbologias boas e estas são as más, de uma e da outra. É bem mais complexo que isso.

É impossível falar de dualidade sem referir o *Yin-Yang*, um princípio do Taoísmo - religião e filosofia oriunda da antiga tradição chinesa, e em que o *yin* e o *yang* são duas energias opostas mas complementares, que juntas representam um equilíbrio dinâmico conhecido como *chi*. O *Yin-Yang* representa a origem do universo, transformando o caos em ordem, ou por outras palavras, representa a teoria da criação: o nada que se transforma em tudo e em todas as coisas. Em suma, o *Yin-Yang* observa que em todos os aspetos do mundo real existe dualidade e que há uma ordem natural no universo, que é composto por forças concorrentes mas complementares. (Lin, 2021; Shan, 2020)



Fig.10 - Schimmeck, A. (2020). [*Yin-Yang*] [Fotografia].

O *yin* é a energia recetiva, fria e escura, e está ligado à lua, aos oceanos, à sombra e ao feminino e quando combinado com o *yang*, que representa o sol e é leve, expansivo, e está ligado à energia masculina, tem o potencial da criação de vida. Os dois complementam-se proporcionalmente e um não existe sem o outro: elementos *yin* podem conter partes do *yang* e vice-versa; se o *Yang* for superior, então o *Yin* é inferior e vice-versa. Quando os dois são equivalentes estamos perante o perfeito equilíbrio de energias, que, caso quebrado, pode causar a ocorrência de problemas e trazer consequências negativas para o universo e para a natureza em geral. A disrupção do ciclo natural do planeta pela ação humana através da poluição, pesca excessiva, entre outras coisas, são um exemplo prático dessa disrupção. (Lin, 2021; Shan, 2020)

Este equilíbrio entre *yin* e *yang* é percebido em tudo - escuridão e luz, sol e lua, masculino e feminino, escuro e brilhante, frio e quente, passivo e ativo, etc., e apresentam-se sempre aos pares, não sendo termos estáticos ou mutuamente exclusivos. A alternância do dia e da noite é apenas um exemplo pois não pode haver sombra sem luz. A linha curva no símbolo significa isso precisamente: que não há separações absolutas entre os dois opostos. (Lin, 2021; Shan, 2020)

Estes princípios do *Yin-Yang* vão ser omnipresentes ao longo da investigação teórica e por isso me parece lógico dedicar alguns parágrafos à sua desconstrução. Além disso a luz e a sombra representam esta dualidade. Também é igualmente possível e oportuno aplicar esta dualidade do *Yin-Yang* às pessoas e à vida em sociedade, que surge representada conceptualmente no projeto e cujo equilíbrio é muitas vezes posto em causa, resultando em discrepâncias sociais, culturais, económicas, etc.

Susana Oliveira (2012) referencia R. L. Gregory e uma das primeiras leis da psicologia experimental dita pelo mesmo, que “afirma que a menor diferença em intensidade que pode ser percebida é diretamente proporcional à intensidade do fundo”. (Oliveira, 2012, p.59) Ou seja, um objeto parece brilhar mais quanto mais escuro for o ambiente em que está, e uma sombra, especificamente, há de sobressair mais quanto mais luz houver.

A meu ver, este preceito visual pode também ser aplicado conceptualmente a estas discrepâncias na sociedade. Pense-se em cidades ou regiões com segmentos da sociedade a viver na extrema pobreza por um lado e com outros a viver na riqueza e luxo sem precedentes, por outro. Quanto mais acentuada for uma das condições, mais acentuada será em princípio a outra pois deixa de haver uma justa distribuição pelas partes. Ou pense-se do ponto de vista demográfico. As discrepâncias entre população

carenciada e a classe rica sobressaem mais em localidades que separam não só geograficamente como socialmente as duas condições, do que em cidades que procuram a coesão social e misturar os diferentes níveis de habitação e zonas residenciais. Veja-se o caso de cidades como São Paulo e Rio de Janeiro, em que a maior parte da população em condição precária se encontra na periferia, longe dos centros urbanos a viver em bairros de lata sem condições básicas, e de cidades como o Porto em que não é tão visível essa separação e onde existe uma tentativa de esbater os contrastes sociais através, por exemplo, de construção social e projetos de inclusão. No entanto, no caso do Rio de Janeiro, também se passa o inverso, havendo favelas contruídas em morros no centro da cidade, acentuando-se, também desse modo, esse contraste.

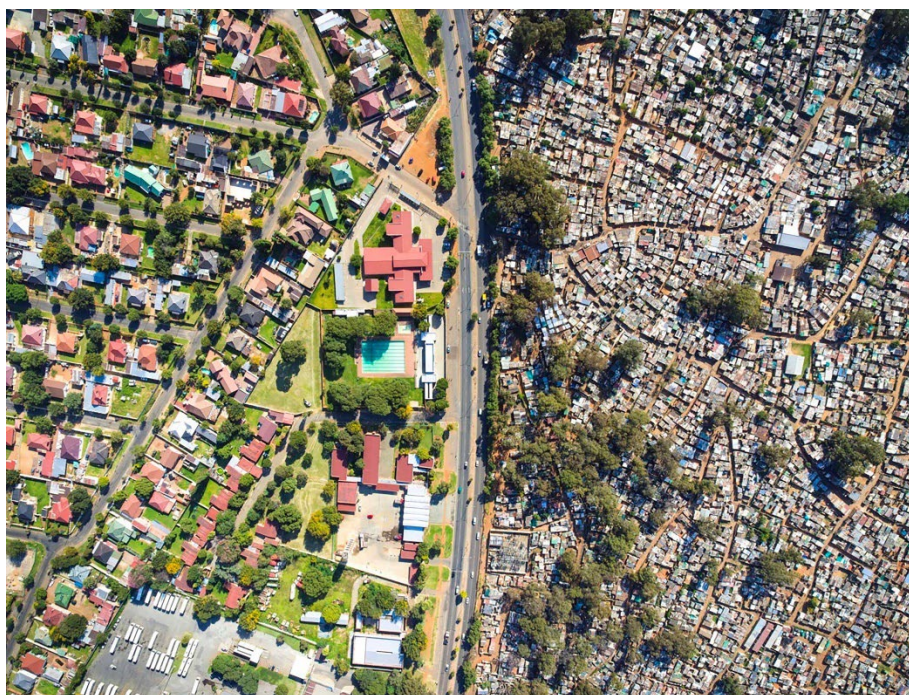


Fig.11 - Miller, J. (2021). [Joanesburgo] [Fotografia].

Para terminar, e antes de transpor para a análise simbólica da luz e da sombra em específico, deixo um curto poema de Shel Silverstein (1981) que condensa o que foi aqui falado sobre a dualidade e cuja reflexão me parece adequada para o sentido que o projeto tomou e que irá materializar-se ao longo dos próximos capítulos.

Zebra Question

*I asked the zebra
Are you black with white stripes?
Or white with black stripes?
And the zebra asked me,
Or you good with bad habits?
Or are you bad with good habits?
Are you noisy with quiet times?
Or are you quiet with noisy times?
Are you happy with some sad days?
Or are you sad with some happy days?
Are you neat with some sloppy ways?
Or are you sloppy with some neat ways?
And on and on and on and on
And on and on he went.
I'll never ask a zebra
About stripes
Again.*

(Silverstein, 1981)

2.2.3 Religião

Foi dito anteriormente que não se iria seguir uma ordem cronológica, no entanto seria muito estranho e sem bom senso começar a falar das simbologias da luz e da sombra sem antes referir o momento da criação do Universo e da vida do ponto de vista científico e também do ponto de vista religioso.

Segundo a ciência, o Universo teve origem numa explosão massiva de luz e energia chamada *Big-Bang* e que deu origem a todos os corpos celestes e à vida como a conhecemos hoje. Já segundo o Génesis, o primeiro texto da Bíblia Sagrada, a criação foi um ato divino levado a cabo pela mão de Deus.

“No princípio Deus criou os céus e a terra. Era a terra sem forma e vazia; trevas cobriam a face do abismo, e o Espírito de Deus se movia sobre a face das águas. Disse Deus: "Haja luz", e houve luz. Deus viu que a luz era boa, e separou a luz das trevas. Deus chamou à luz dia, e às trevas chamou noite. Passaram-se a tarde e a manhã; esse foi o primeiro dia.”

(Génesis 1)

Independentemente daquilo em que se acredite, nesse momento da criação e da transformação do vazio, ou nada, em tudo, a luz representa a origem, o nascimento, e portanto algo positivo. Estamos perante a “dualidade da natureza da luz como coisa física e como coisa espiritual. E da sua alma gémea má, a escuridão, as trevas. E assim também da nossa predilecta, a sombra”. (Oliveira, 2012, p.10) A luz física vai alimentar o simbolismo religioso assim como o discurso filosófico e vai tornar as sombras e a escuridão símbolos “da ignorância, do desconhecido, da perdição, do medo, da morte, para uma metafísica que entende a luz como conhecimento, verdade, bondade e manifestação do divino”. (Oliveira, 2012, p.340) Esta retórica positivista da luz vai influenciar a depreciação das sombras ao longo da história e, obviamente, na cultura visual.

Oliveira (2012, p.10, 11) conta também como, da mesma forma que no Génesis, a tradição cosmogónica (descrição hipotética da criação do mundo) do oriente “é sempre uma separação da sombra e da luz originalmente confundidas” (Oliveira, 2012, p.11). E

que a diferença para o ocidente reside “no facto de acreditarem que a resolução da dualidade resulta de um regresso à origem que reconstituirá a unidade” (Oliveira, 2012, p.11), ou, por outras palavras, que iluminação e desconhecimento (luz e trevas) são da mesma natureza.

Não será arriscado dizer que o Cristianismo exerceu uma influência significativa na cultura ocidental. Para aqueles que acreditam em Jesus Cristo e em Deus, Cristo é o mensageiro que espalha a palavra de Deus seu pai, que o enviou à Terra para guiar e iluminar o caminho dos homens que vivem na escuridão pois ainda não conhecem a bondade da palavra divina:

“Jesus falou-lhes novamente: Eu sou a luz do mundo. Quem me segue não
andarà nas travas, mas terá a luz da vida.”

(João 8:12)

Luz é assim sinónimo de clareza, sentido para a vida e amor, e escuridão é sinónimo de trevas, ignorância e até de uma espécie de morte, pois apenas os vivos podem usufruir da luz. (Oliveira, 2012, p.23)

“Talvez por isso as tochas, candeias e velas, que na literatura grega são um dos elementos que assinalam o encontro de deuses e mortais com a morte, continuem a ser até hoje acendidas nos locais de culto para interceder pelos enfermos, os moribundos e os pobres de espírito.”

(Oliveira, 2012, p.23)

Seguindo a mesma linha de pensamento, a luz é também explorada na arquitetura de templos e espaços de culto. Oliveira (2012, p.27) faz alusão ao Gótico e em específico à Catedral de Saint-Denis, o exemplo magistral de uma igreja “onde o crente se elevava até Deus através da oração e se aproximava graciosamente do seu mundo no interior de uma arquitetura de luz”. No entanto, havia quem discordasse destas ideias teológicas sobre o comportamento da luz nestes espaços, como é o caso de François-René de

Chateaubriand (1802), citado por Daniel Boorstin (1993, p.241), que acreditava que as sombras dos santuários e os recantos laterais sombrios evocavam uma áurea de mistério e temor semelhante à dos “labirintos das florestas”.



Fig.12 - Delp, K. (2021). [Catedral em Paris] [Fotografia].

Os princípios aqui descritos e analisados acabam por se distribuir pelas diferentes crenças e doutrinas que nascem das primeiras e que, naturalmente, acabam por ter os mesmos princípios e sofrer a sua influência. Como tal, não se irá entrar mais a fundo nem analisar as diferenças entre cada ideologia ou crença. Gostaria apenas de, e antes de passar para o próximo tópico, ressaltar a existência de cultos primitivos que especulam sobre a existência de um deus solar, estelar ou lunar. (Oliveira, 2012, p.17)

2.2.4 Produção de Luz

Baxter e Clarke, referenciados por Oliveira (2012, p.52), desenham em *The Light of Other Days* (2000) a possibilidade quase utópica de qualquer pessoa poder aceder a qualquer acontecimento, ser ou lugar, independentemente da sua localização espacial e temporal. Segundo esse seu raciocínio, viver-se-ia num mundo transparente e sem qualquer privacidade, mas de igual para igual, sem falcatruas, criminalidade, corrupção,

etc. O conhecimento seria verdadeiramente acessível e não haveria poder de uns sob os outros.

Foi exatamente este tipo de pensamento que regeu os primórdios da instalação da iluminação pública. Em 1799, Dondey-Dupré propôs instalar em Paris uma torre de iluminação que inundaria a cidade de luz e que tinha como principal objetivo banir as sombras da cidade. Esta e outras peças arquitetônicas propostas na mesma época e que acabaram por não ser construídas, ajudam a contextualizar a fabricação da luz abrindo a discussão acerca da necessidade e validade filosófica e social da iluminação. (Oliveira, 2012, p.52, 57, 58)

No entanto, contrariamente a estas peças referidas genericamente, a iluminação artificial central chegou a ser utilizada em algumas cidades europeias, e estas “torres sol”, como são conhecidas, acabaram por ter sucesso enquanto dispositivos militares na identificação e encadeamento de inimigos. Apesar desse sucesso, esta luz intensa seria abandonada anos mais tarde devido aos custos e também devido à aversão e sofrimento que causavam, acabando “o sonho setecentista de uma cidade com uma noite tão luminosa quanto o dia por ser substituído pelo pesadelo de uma luz à qual não se consegue escapar”. Os espaços desprovidos de sombra tornavam-se assim numa nova ameaça. (Oliveira, 2012, p.59)

Substituindo-se, metaforicamente, as origens luminosas por pontos de vista, estas torres sol acabam por se assemelhar ao olho de Sauron, da trilogia *O Senhor dos Anéis*, que tudo vê, e ao qual a personagem principal não consegue escapar. A única forma de escapar destas torres sol seria então fugindo para a sombra onde o seu olhar não consegue chegar. Foi sob esta lógica da luz como visão que se construíram dispositivos de carga negativa ou positiva, como a iluminação de palco, os totalitarismos futuristas, a vigilância prisional, as invasões alienígenas e os interrogatórios policiais, e é precisamente sob o argumento da segurança que a luz se tornou um poderoso instrumento de vigilância, mesmo como um aparente e simples instrumento policial. (Oliveira, 2012, p.60)

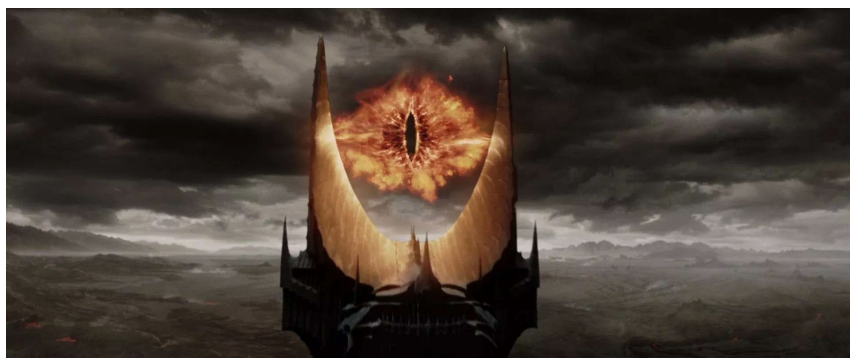


Fig.13 - Jackson, P. (Realizador). (2001). *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Filme]. New Line Cinema & WingNut Films.

Este princípio da luz enquanto ferramenta de poder/autoridade foi aplicado, por exemplo, em filmes e videojogos, e é visível num sem fim de referências visuais expostas no capítulo 2.4.

Durante o período medieval, era normal o cidadão transportar uma luz individual durante a noite e quem não o fizesse era visto com suspeição, pois “mais do que ver era importante ser visto e deixar-se ver e identificar”. (Oliveira, 2012, p.62) Gaston Bachelard, referenciado por Susana Oliveira (2012, p.62), fala desta relação que se desenvolve entre duas pessoas que possuam cada uma a sua luz, e que, quando deixa de ser recíproca, termina o equilíbrio de poder e dá lugar a um clima de desconfiança e insegurança.

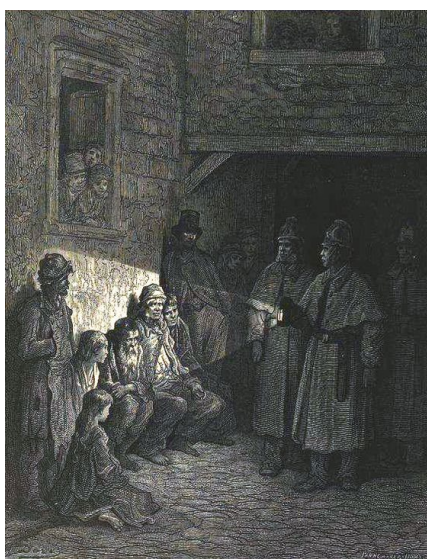


Fig.14 - Doré, G. (1872). *Uma patrulha policial* [Gravura].

Pense-se numa situação mais atual. O que é mais desconfortável, cruzar de madrugada, com as ruas completamente desertas, com alguém que leve o rosto oculto ou que o leve descoberto?

Oliveira (2012, p.62, 63) descreve como havia então uma espécie de "gozo subvertido" na obrigatoriedade do uso de lanternas individuais, em grande medida pela já generalizada proliferação da iluminação pública, e que isso terá causado hostilidade por parte de algumas pessoas - como é normal com todos os dispositivos policiais explica - e causado a destruição massiva de lanternas como desafio à autoridade e contestação da liberdade. Esta atividade aconteceu também enquanto estratégia de guerrilha durante as rebeliões oitocentistas, com o objetivo de abrigar as ruas da intervenção das forças governamentais.

Entretanto, no espaço doméstico e interior a luz não se encontra sob controlo do poder vigente e faz, inversamente, parte de um mundo privado, familiar e confortável.

(Oliveira, 2012, p.65) Assiste-se a um prolongamento da luz exterior para o interior, "mas essa luz que vem de fora tem agora de ser contida e limitada e o mundo privado constrói-se na meia luz e na penumbra". Procura-se cortar e diminuir a intensidade da luz e suavizar as sombras, aproveitando-se a luz solar durante o dia e à noite defendendo-se "os bem iluminados interiores domésticos como puritanas senhoras dos indiscretos olhares públicos". (Oliveira, 2012, p.72) A luz surge, neste contexto, centrada no fogo e na produção de calor (Oliveira, 2012, p.65) e "ultrapassa há muito a função de iluminação", algo que já era visível na tecnologia da luz da época como em semáforos, montras luminosas, ecrãs, etc. (Oliveira, 2012, p.78)

A luz enquanto ponto de vista, e que neste período se desejava cortada e fechada no exterior, ressurge atualmente nos meios de comunicação de massa, fazendo já parte do cotidiano e "penetrando em espaços tradicionalmente privados, afirmando-se como o médium por excelência que conecta o olhar público e o privado", como diz Fernanda Bruno. (2013, p.76) No tópico seguinte veremos como esta "invasão" da privacidade é e tem vindo a ser recebida de forma consciente e de livre vontade.

2.2.5 Poder, verdade e ignorância

A Alegoria da Caverna é um cenário filosófico apresentado por Platão (aprox. 275 a.c./2001) e funciona, como explica Bruno (2013), como metáfora para a sociedade e a apreensão por parte dos indivíduos que a compõem de uma “aparência” metaforicamente associada a certas ideias coletivas, que tomam como real e verdadeira, e que não passa de uma ilusão culturalmente e socialmente construída. O texto sintetiza o dualismo Platônico e a relação entre os conceitos de escuridão e ignorância, luz e conhecimento e, lá está, aparência e realidade.

A meu ver, esta história estabelece uma ligação com a cultura visual pelo facto de as pessoas pensarem e agirem de um certo modo, neste caso específico, sobre a luz e a sombra, pois foi esse o tipo de pensamento que lhes foi transmitido, acabando por ser um resultado cultural sob o qual não têm influência, nem podem afirmar conhecer na íntegra. Não sem a devida preparação e investigação. Além disso, tem uma óbvia relação tanto conceptual, do ponto de vista das hierarquias de poder e da vigilância, um dos temas que abordo tanto visualmente como conceptualmente no meu projeto, como analógica (embora esta última não seja o relevante) com a luz e a sombra, e portanto não poderia deixar de ser referida.

A história relata um grupo de indivíduos que se encontra preso no interior de uma caverna desde a infância. Estão agrilhoados de modo a que não se consigam mexer e a que fiquem constantemente voltados na mesma direção, fixando sempre o mesmo ponto da caverna. Nas suas costas arde uma fogueira que tem à frente uma passagem por onde circulam pessoas, sozinhas ou acompanhadas. Estas pessoas conversam entre si e transportam diferentes objetos que, ao passarem em frente ao fogo, projetam sombras na parede para a qual os prisioneiros estão voltados. O som das conversas chega aos prisioneiros, no entanto como não conseguem mover a cabeça nem têm conhecimento do que se passa nas suas costas, estes acreditam que a origem daquilo que ouvem são as sombras projetadas, que por sua vez acreditam serem coisas reais e não projeções. (Platão, aprox. 275 a.c./2001, p.315-319)

Não parece importante saber como sobrevivem ou o que sentem e cheiram estes prisioneiros. O essencial para a conclusão filosófica da história parece ser o ponto fulcral da visão e a condição extrema de os indivíduos serem forçados apenas a ver. Estes indivíduos não parecem ser limitados em nenhum aspeto intrínseco à sua pessoa, mas sim limitados pela visão e pelas condições visuais que lhes foram impostas e às

quais se encontram subordinados quase em exclusivo: como as sombras dos objetos são a única coisa que lhes é dado a ver e que conhecem, acabam por ser praticamente as únicas coisas que para eles existem. Praticamente, pois também conhecem os sons produzidos pelas pessoas e que ressoam na parede, acentuando a ilusão de as sombras serem coisas reais e falantes. Portanto, além de privados da liberdade, estão também privados da verdade e do conhecimento. (Oliveira, 2012, p.40-41, 42-44)

Através do Sistema da Caverna, Platão inventa uma cultura filosófica que se define como opticocêntrica (como veremos, esta cultura opticocêntrica acabará por surgir anos mais tarde e atualmente está mais presente do que nunca) e “na qual a compreensão do sistema de projecção em que os prisioneiros participam está-lhes vedada, pois não dispõem de um ponto de vista alternativo que contemple de fora o propósito esquema que integram”. (Oliveira, 2012, p.45) Segundo a mesma autora (Oliveira, 2012, p.47), esta limitação acaba por ser uma espécie de morte, uma vez que ser limitado naquilo que se vê e no modo como se vê acaba por ser uma modalidade de cegueira.

Também me parece interessante e relevante trazer para debate o modelo panótico de Jeremy Bentham, que, como iremos ver, tem em comum com o modelo da caverna a visibilidade enquanto armadilha e será relevante para introduzir algumas ideias e princípios que podem ser aplicados a objetos tecnológicos luminosos e ao meu projeto em geral.

O modelo panótico designa um modelo penitenciário ideal em que basta apenas um vigilante para controlar todos os prisioneiros em simultâneo e sem estes saberem se estão ou não a ser observados. Como não sabem se estão a ser alvo do olhar vigilante, os prisioneiros adotam uma postura defensiva e comportam-se como se estivessem a ser constantemente observados, “acabando por contribuir para o exercício do controlo sobre si e facilitando a tarefa de quem vigia”. (Bruno, 2013, p.60) Segundo Michael Foucault (1975) este sistema “acaba então por induzir no detido um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder”. (Foucault, 1975, p.202) O que significa que mesmo que o vigilante não se encontre no seu posto, o comportamento do preso será constantemente o de alguém que pensa estar a ser vigiado. Este modelo é altamente eficaz e económico no seu exercício, resultando no máximo de vigiados para o mínimo de vigilantes possível e numa vigilância ininterrupta, sem esforço para quem vigia. (Bruno, 2013, p.60, 61)

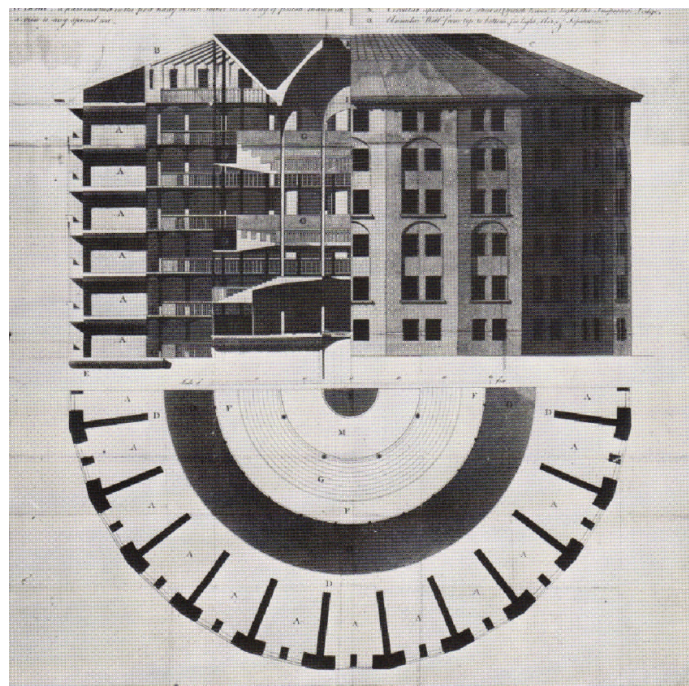


Fig.15 - Bentahm, J., Bentham, S. & Reveley, W. (1791). *Desenho para o Modelo Panótico* [Desenho].

Algumas das ideias retiradas do modelo panótico e da luz enquanto ponto de vista vão estar presentes no universo projetual criado através da luz e da sombra. Também eu comparo os raios de luz a “raios de visão”, e a origem luminosa, neste caso solar, a uma entidade que vigia e exerce ou procura exercer poder sobre as sombras. É com este princípio e outros em mente que nasceu a narrativa.

Como explica Fernanda Bruno (2013, p.61-62), é na abertura à sociedade e na transmissão do papel de vigilante para o olhar público da sociedade e de cada indivíduo que a compõem, que o modelo panótico multiplica os seus efeitos. Seguindo esta sua ideia, cada indivíduo passa a ser o seu próprio vigilante e ao mesmo tempo vigilante do próximo, e transforma-se numa ferramenta do poder, que não precisa de exercer a vigilância diretamente. Aplicando isto aos dispositivos modernos de vigilância, pode-se então dizer que estes “não operam de cima para baixo, segundo uma escala hierárquica, nem simplesmente de fora para dentro, mas dependem de todo um processo de interiorização” (Bruno, 2013, p.62), coletivo e individual, em que cada um contribui para a vigilância e é simultaneamente alvo dela. (Bruno, 2013, p.61, 62)

Bruno (2013, p.63) refere como neste cenário o olhar do outro se situa no interior do próprio indivíduo. Trata-se de um desdobramento interior em que “os procedimentos de

observação e correção” aplicados do exterior passam a fazer parte do indivíduo e a ser aplicados pelo próprio sobre o próprio. Por outras palavras, existe um controlo e manipulação do comportamento e pensamento individual segundo uma lei generalizada do comportamento e pensamento coletivo.

A luz que nos filmes associa a este “poder”, no sentido genérico da palavra, poderá ser uma força central e dominante, genericamente aceite como bela, correta, segura e cheia de boas intenções, e que sujeita a sociedade e quem a compõem, sem que o perceba, a pensar de determinada forma e a julgar certos comportamentos universalmente aceites como feios, errados e/ou deslocados, como algo que deve ser excluído e perseguido ou para com o qual não deva existir empatia. Acredito que, segundo esta linha de pensamento, nós enquanto indivíduos e coletivo acabamos por ser agentes da luz. Agentes do preconceito, da mentira e da construção social, cultural, etc.

É importante não esquecer que o “poder” surge neste contexto filosófico como algo indefinido embora possa ser materializado em coisas concretas, como instituições, cultura, religião, movimentos partidários, etc. (Bruno, 2013)

Para ocorrer a transformação do olhar do outro num olhar próprio e de autocontrolo é também necessário haver sofrimento na visibilidade, que deixa de ser no corpo para passar a ser na alma, onde se materializa em culpa. Quer isto dizer que o alvo do “poder” deixa de ser, pelo menos diretamente, a individualidade, passando este a produzir “uma subjetividade que julga e condena a si mesma”. Esta subjetividade instala-se assim no indivíduo, que dá continuidade sobre si mesmo do olhar do outro, auto vigiando-se segundo as suas normas. (Bruno, 2013, p.62-63)

Este mundo interior será algo incerto e não tão objetivo como acontece com o modelo panótico. Por ser um lugar pessoal e recôndito, cabe ao indivíduo a “decisão” de prolongar o olhar exterior normalizador, ou tentar resistir-lhe, tornando este espaço um lugar de questionamento, reflexão e também um espaço de liberdade, onde cada um pode ser quem verdadeiramente é ou deseja ser. (Bruno, 2013, p.64-65)

Como veremos, é neste espaço interior, escuro e afastado da luz, que existem as sombras do espírito e de cada um. (Oliveira, 2012) Por isso houve um esforço neste projeto para que as “sombras” animadas personificassem a liberdade, assim como o desejo de uma vivência tranquila e verdadeira a si mesmo - longe desta luz controladora e manipuladora.

Bruno (2013, p.63, 64) conclui o seu pensamento alertando como o “poder” pode, perante a decisão pessoal do indivíduo de não seguir as normas coletivas, ter em conta esta sua intimidade e privacidade como uma forma de má consciência ou de uma consciência culpada e doida. Ou seja, pode haver uma tentativa de renegar esse indivíduo, ou a sua decisão, excluindo-o como algo inaceitável e desprezando ou vitimizandoo de certa maneira, a sua condição livremente estabelecida face aos olhos da sociedade, de modo a provocar uma ridicularização ou exclusão coletiva.

A diferença entre os dois modelos está então no facto de, no modelo da caverna, o campo próprio da visibilidade imposta aos prisioneiros ser artificialmente e permanentemente induzido e de a sua eficácia instituir-se “enquanto sistema arquitetónico mecânico que assim cria e mantém uma relação de poder independente daquele que o exerce”, e de o modelo panótico traduzir um estado consciente de vigilância que é induzido no prisioneiro e que acaba por fortalecer todo o sistema. (Oliveira, 2012, p.49)

A caverna platónica serve de metáfora para quase tudo e continua a ser relevante e moldável a diferentes áreas e aspetos da sociedade passado todos estes anos. Atualmente ganha um novo significado com o aparecimento de outras realidades platónicas – realidades virtuais, mais presentes do que nunca por meio da tecnologia, onde têm crescido e sido legitimadas; e que são agora reconhecíveis pelo olhar do espectador, que “embora sofisticado agora ao ponto de as reconhecer, não lhes consegue ou deseja escapar”. (Oliveira, 2012, p.54)

Veja-se o caso dos *cookies* e todo o tipo de métodos de rastreamento digital, através dos quais a vigilância é pintada como necessária para um bom funcionamento dos serviços e como algo com o qual só iremos beneficiar. (Bruno, 2013, p.123-177) Estas dinâmicas da vigilância na Internet estão assim intimamente ligadas e dependentes às formas de participação dos usuários e acabam por ser uma “via privilegiada de conhecimento, classificação e intervenção sobre indivíduos e grupos”. (Bruno, 2013, p.145)

A vigilância contemporânea deixa também de estar “restrita aos circuitos de controle, segurança e normalização”, estando cada vez mais presente em redes de entretenimento, sociabilidade e prazer, e mobilizando todo um circuito de prazeres e desejos. (Bruno, 2013, p.34) Veja-se o exemplo das redes sociais e dos *reality shows*, cujo uso e adesão reflete a vontade de ver e conhecer a vida privada do outro e também de expor a própria vida, que é cada vez menos pessoal. (Bruno, 2013) Renata Othon (2021) sublinha como

as redes sociais, em particular, funcionam como uma enorme rede circular com o consentimento de ambas as partes e que se baseia no ver e no ser visto.

Tudo isto que foi aqui deixado poderá não ter uma relação aparente com o projeto enquanto definição estética, mas permite uma adaptação dos grafismos e princípios da visibilidade e da luz enquanto visibilidade, assim como da camuflagem, para um mundo digital onde a vigilância e o controlo estão cada vez mais omnipresentes.

Uma centena de novas questões nascem da relação panótica e platónica com a atualidade e os meios digitais de partilha e informação; que poderiam ser aqui expostas e analisadas se não obrigassem a um pronunciado desvio da simbologia da luz e da sombra que se está aqui a tratar.

2.2.6 Projeção e Representação

Além de as sombras estarem presentes e serem úteis na representação de cenas e imagens, como vimos no capítulo 2.1, estas também podem ser “a” representação; e é isso que se irá abordar neste subcapítulo.

Segundo Susana Oliveira (2012, p.97-102), a representação surgiu pela contemplação das sombras e pela possibilidade de fixar essa projecção dos objetos, e é precisamente essa a ideia que passa da leitura da lenda de Dibutades, na História Natural de Plínio o Velho, e que representa a origem da pintura. O texto conta a história de Dibutades, a filha de um ceramista de Corinto, e da sua paixão por um jovem conterrâneo, cuja sombra é contornada pela jovem antes da sua partida. Mais tarde, confrontado com o desenho na parede, Plínio preenche o contorno da silhueta do jovem com barro.

Na história acontece a redução do volume e espessura dos corpos sobre um plano através da luz. A representação só acontece após e sobre a projecção da sombra, e como tal, pode-se dizer que estamos perante uma cópia da cópia. (Oliveira, 2012, p.100, 101) Esta projecção é fiável e permite rigor na representação pois obedece a leis geométricas naturais em que a luz se desloca a direito desde o modelo até à imagem projetada (Oliveira, 2012, p.102; Casati & Cavanagh, 2019).

Outra possibilidade da sombra, mais precisamente da silhueta, surge na representação fotográfica, com a chegada do suporte químico. Neste momento passa a ser possível

fixar e captar o instante sem recorrer ao desenho ou a outras técnicas de gravação manual. Estamos perante um “desenho de luz fotográfico”. (Oliveira, 2012, p.343)

Como diz Oliveira (2012, p.127-128), a projeção vai permitir verticalizar a imagem por exemplo na projeção cinematográfica, o que será possível através da relação ortogonal entre o plano de projeção e o ponto de vista de quem vê. Citando James Frazer (1981), a autora desenrola esta ideia explicando como a verticalidade será associada por sua vez à ideia de vida, da mesma forma que a horizontalidade será associada à ideia de sono, morte e doença, algo que é visível e recorrente, por exemplo, na história da arte, mais especificamente na pintura. Explica também (2012, p.128) como a sombra de um homem em pé é a mais vulnerável, apesar da sua potência e vitalidade, e, noutro contexto (2012, p.166), como a diminuição de tamanho e intensidade da sombra de um doente é, para alguns povos, um indicativo de que a morte se aproxima.

Na história de Narciso, versão de Ovídio, outra narrativa que retoma esta questão da projeção, a ninfa Eco apaixona-se por Narciso, que a rejeita e que faz a ninfa transformar-se em pedra. Outra ninfa pede então à deusa Némesis que amaldiçoe Narciso, concedendo-lhe o dom de amar mas de não poder ser amado de volta. Amaldiçoado, Narciso contempla a sua imagem refletida num tanque, embora não perceba de imediato o que vê, julgando tratar-se da imagem de um Outro. Ele apaixona-se por este Outro e só mais tarde percebe que na verdade, aquele cuja beleza tinha estado a contemplar era ele, o que acaba por consumi-lo aos poucos.

Numa gravura de António Tempesta, este representa a sombra que é projetada pelo corpo de Narciso e que continua até à superfície da água do tanque alinhando-se com o seu reflexo. Esta ideia da conversão da sombra no reflexo do próprio permite ver o reflexo e a sombra enquanto coisas incertas e distintas, pelo menos enquanto Narciso não percebe o que vê; no momento da revelação como coisas da mesma essência. (Oliveira, 2012, p.131) Esta história acaba por ser mais um comprovativo da sombra e da imagem como coisas que partilham entre si o mesmo valor representacional.



Fig.16 - Tempesta, A. (1606). *Narciso*. [Gravura]. Museu Metropolitano de Arte, Nova Iorque, EUA.

Segundo Maria Zambrano, referenciada por Oliveira (2012, p.132), a sombra é aquilo que de mais único e peculiar existe. Podemos viver facilmente sem ver a nossa imagem refletida ou sem a nossa imagem ser capturada e reproduzida através da fotografia, no entanto, evitar a nossa sombra já é mais complicado e obrigaria a uma eterna vivência na escuridão. Pode-se dizer, por isso, que Dibutades contornou aquilo que o ser humano tem de mais precioso e distinto, tornando o próprio ato de contornar um ato de amor. (Oliveira, 2012, p.133)

As duas histórias distinguem-se então na relação com a imagem. Enquanto que Dibutades ama um outro que encerra através do contorno da silhueta da sombra projetada, Narciso ama o próprio, preso na sua imagem refletida. As obras estão assim ligadas pela carga amorosa, mas distinguem-se pelo seu conteúdo: a sombra como o estado do outro e o reflexo (sombra) como estado do próprio. (Oliveira, 2012, p.132, 135)

Esta ideia da representação e projeção da imagem é importante no contexto do projeto tendo em conta, em primeiro lugar, o desdobramento simbólico que a projeção vai possibilitar, e segundo, por aquilo que eu faço ser, basicamente, uma representação de certas entidades e indivíduos através da “sombra”.

2.2.7 Máquinas de projeção

É certo que as sombras precisam de luz para existir, no entanto, as sombras cinematográficas e projetadas pela máquina, que iremos focar neste capítulo, já não exigem a existência de um corpo que bloqueie a luz. (Oliveira, 2012, p.119)

Com o surgir da eletricidade e dos primeiros equipamentos de projeção de luz e imagem, “a sombra projetada migra do media de inscrição para o media de projeção técnica (mecânica e química) dos novos dispositivos da imagem como a fotografia e o cinema”. (Oliveira, 2012, p.343) Um dos espetáculos com base na projeção de luz são as Fantasmagorias, a arte de fazer aparecer “imagens que produzem a ilusão de corpos e objetos presentes” e que consiste essencialmente em proporcionar ao espectador uma visão terrível e obscura, para a qual este é incapaz de encontrar uma explicação racional. (Oliveira, 2012, p.117)

No final do séc. XVII, Athanasius Kircher cria um sistema apelidado de “Lanterna Mágica” (fig.17), através do qual projetava temas do fantástico e imagens sobrenaturais, e no qual um lado obscuro da luz e da sombra, previamente presente na necromancia (que explica o receio e estranheza da época pelo obscurantismo), deixa de ser visto como imagem do mal e do pecado para passar a fazer parte de um mundo do fantástico e do sonho, onde ocorre a procura pelo invisível e pelo desconhecido. (Oliveira, 2012, p.176-180) Assim como esta, houve outros espetáculos e invenções que tiveram estes mesmos princípios do obscurantismo e do surreal e que, como tal, se inserem no termo “Fantasmagorias”. (Oliveira, 2012)

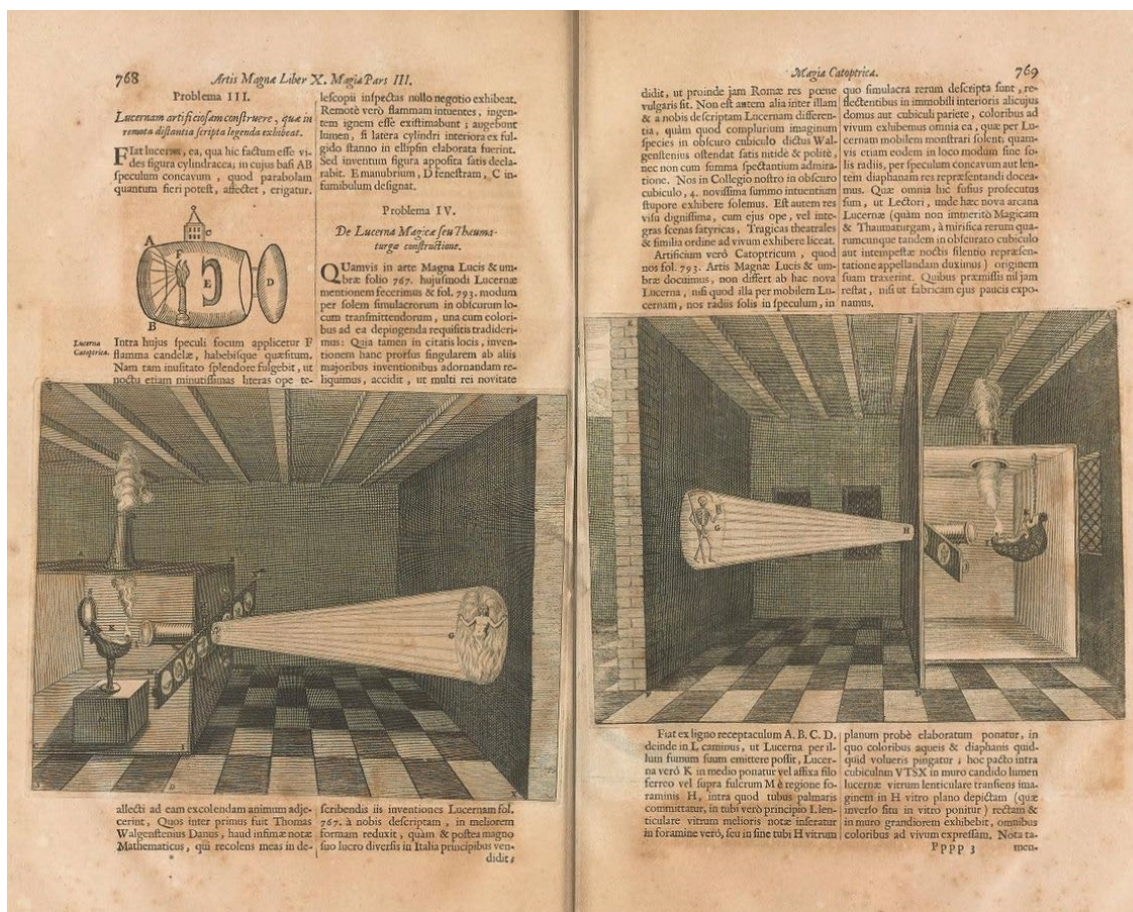


Fig.17 - Kircher, A. (1646). *Lanterna Mágica* [Ilustração]. *Ars Magna Lucis et Umbrae*.

Em Phantasmagoria, Marina Warner (2006, p.83) descreve alguns destes atos apelidando-os de melancólicos e reflexivos, além de aterrorizadores e ansiosos, sublinhando como os artistas usavam estes espetáculos de projeções e as suas sombras como meio de criação das “ideias de ausência, perda e recordação”.

Jean-Louis Baudry (1976) compara estes espetáculos e o seu sistema de projeções com a Caverna Platónica, trocando, na sua leitura, o fogo pelo projetor e as sombras projetadas pelas imagens que este projeta no ecrã. Os prisioneiros passam então a ser os espectadores e a sua passividade é transferida para aquele que assiste ao espetáculo de luz e sombra. Assim, como diz Oliveira (2012, p.184), “ao criarem um novo interface entre o ser individual, o mundo e os outros, as tecnologias dos media tornam-se parte do ser, dos outros e do mundo exterior, e integram-nos nos seus aparatos. Aquilo que historicamente pertencera à imaginação religiosa, migrou, primeiro através da necromancia até à fantasmagoria e ao cinema, para o domínio de uma realidade socialmente construída e prevalente”.

Este aspeto da “realidade socialmente construída e prevalente” merece toda a atenção. Assim como na alegoria, o uso de som nestes espetáculos permite criar uma ilusão mais “realista” e enganadora, e se adicionarmos o movimento como fator, presente em ambas as situações, ainda mais o será. Ainda a bordo desta ideia, Oliveira (2012, p.184) destaca os Teatros de Sombras e o facto destes, apesar da enorme variabilidade de técnicas e desenhos, se basearem sempre no “movimento e mutabilidade das personagens-sombra na presença de uma luz que se deseja oculta, como na fantasmagoria”. A luz cria então a sua própria realidade e esta realidade e todo o seu sistema mecânico acaba por ser conceptualmente aplicado ao engano, desconhecimento e, naturalmente, à abordagem conceptual do meu projeto.



Fig.18 - Jogo de sombras chinesas tradicional

2.2.8 Duplos e Sombras autónomas

Como diz Oliveira (2012, p.118-119), houve no Romantismo um interesse pelo subconsciente. Este período refletiu as preocupações e receios individuais relativos à identidade pessoal, e é no seu contexto e como consequência das suas características expressivas que nasce a ideia de duplo. Duplo como “ projecção da alma ou da consciência na forma de uma entidade especular, sombra ou alter-ego em que se desdobra a lenda e quem a acossa, a atormenta, como um fantasma, a parilha antagónica, a imagem invertida do eu transformada em outro”.

Já a literatura gótica ou/e do fantástico, designações complexas e meramente formais empregadas por Oliveira (2012, p.191) apesar da difícil delimitação das suas fronteiras, constrói, segundo Michael Foucault (1998, p.239-240), um “lugar sem lugar” e acaba por se auto definir como “uma espécie de sombra que dá a própria visibilidade a si mesmo”.

Estes dois movimentos e estéticas vão influenciar o aparecimento de uma sombra visual, além de conceptual, na literatura do séc. XIX, onde as sombras se estrearam como personagens autónomas que fazem interrogar sobre a identidade e corporeidade de cada um (Oliveira, 2012, p.121), e onde é visível esta questão dos duplos, que surgem tanto como coisas reais como coisas metafóricas que devem ser controladas pelo homem “sob pena de se inverter a relação de poder” (Oliveira, 2012, p.117).

Alguns duplos famosos surgem nas histórias *Shadow* de Edgar Allan Poe, *Little Dorrit* de Charles Dickens, e *Frankestein* de Mary Shelley. No último caso, a personagem que dá o nome à obra é simultaneamente um produto e vítima da luz e rebela-se contra o seu criador, cujo entusiasmo inicial se converte em horror face ao receio de não conseguir controlar aquilo que criou, ou à perspectiva de repetir o seu feito (*Frankestein* pede-lhe uma companheira feita à sua imagem e semelhança). Este horror pode e deve ser relacionado com a questão falada no primeiro parágrafo do presente tópico:

Frankestein, um monstro real que é sinónimo dos “monstros” interiores de cada um, neste caso do cientista; o seu duplo. (Oliveira, 2012, p.117, 118) Mais à frente no capítulo 5, veremos como esta ideia de produção através da luz e revolta contra o criador se irá enquadrar no meu projeto.

Vimos como a questão do duplo surge nas histórias de Dibutades como um duplicado do próprio e na de Narciso como o duplicado do outro. Além desta duplicidade material ou identificadora, digamos, do eu e do outro, e da sombra como um monstro interior, como em *Frankenstein*, a sombra pode também ser tida como uma personalidade viva, consciente e autónoma. (Oliveira, 2012, p.139)

Na teoria de Carls Jung, referenciado por Oliveira (2012, p.155-156), este caracteriza os desejos desconhecidos e reprimidos da personalidade como o lado sombrio da mente. Esta sombra junguiana “parece constituir uma verdadeira personalidade autónoma e neste contexto significa a parte da psique inconsciente mais próxima da consciência mas que esta não admite ou acede completamente”.

Jung refere-se à sombra de diferentes modos, mas em todas as denominações existe a ideia de duplicidade: o outro eu, o duplo, o alter-ego, etc. Como uma “personalidade do mesmo sexo, só que repreensível, inferior e negativa.” (Oliveira, 2012, p.156) O encontro com esse duplo equivale a um “encontro com os nossos demónios ou a bater no fundo” (Oliveira, 2012, p.156), expressões nas quais é facilmente identificável uma ideia negativa e/ou de definhamento. E o certo é que no contexto das teorias de Jung a sombra surge sempre ligada à ideia de mal, apesar de não ser claro porquê, como diz Oliveira (2012, p.157); e na forma individual - como a pessoa a quem atribuímos todo o mal, ou coletiva - “na sua forma mais genérica, como o Inimigo, a personificação do mal”. (Oliveira, 2012, p.158)

“É enquanto imagem que esta ligação entre a sombra e o Mal se constrói”. (Oliveira, 2012, p.157) Robert Bly, referenciado por Oliveira (2012, p.157), ilustra de forma simples esta ideia e retrata a sombra como se fosse um saco que esconde e guarda o material reprimido de cada um: as suas vergonhas e excessos naturalmente maus e execráveis. É possível fazer uma analogia entre o saco de Bly e algo que se carrega connosco como se de um peso invisível que não desaparece se tratasse, e que vai, pelo contrário, aumentando e ficando mais pesado com o tempo. Como uma sombra, que não nos larga queiramos quer não.

Mantendo a linha de pensamento, esta ideia encontra-se também presente no conto *O Tesouro* de Selma Langerlof, do qual Oliveira cita parte e no qual a sombra que acompanha um dos personagens, um assassino, representa a memória da vítima e a consciência do crime infringido. Assim como na analogia com o saco de Bly, a personagem não é capaz de ver a sombra que o persegue (além da própria sombra projetada), mas “sente a sua presença e peso inexplicáveis”. (Oliveira, 2012, p.159) Correntemente falando: encontra-se de consciência pesada... mas não só. “O medo que se vai apoderando dele... não é simplesmente culpa ou remorso mas um medo do Outro e do outro de si mesmo, do seu passado, e, possivelmente, do seu futuro próximo”. (Oliveira, 2012, p.159) Ou seja, para além de ter remorsos do que fez no passado, esta sombra, que apenas é visível para as outras personagens, simboliza o medo que o assassino tem de si próprio e da possibilidade de voltar a repetir o cometido por ser algo que está na sua essência.

Estas ideias poderão não ser tão facilmente relacionáveis com as “sombras” do projeto, pelo menos conceptualmente, mas parece importante referi-las devido ao seu impactante

valor simbólico. Além disso este projeto consistiu em dar vida e autonomia a “sombras” pintadas, como veremos mais à frente, havendo, pelo menos por aí, algum tipo de ligação.

2.2.9 Pobreza do negro

As sombras são ontologicamente pobres uma vez que não possuem corpo nem conteúdo que as possa distinguir enquanto seres e objetos. (Oliveira, 2012, p.256)

Ao longo do capítulo III do livro *Lições das Sombras* (2012), Oliveira faz corresponder a pobreza ou rarefação ontológica da sombra à pobreza material e cultural das suas representações e começa por demonstrar como não teria sido possível atingir-se certos resultados gráficos ao longo da história da animação e do cinema se a silhueta não fosse algo facilmente reproduzível. Um exemplo incontornável é o trabalho de Lotte Reiniger, pioneira no filme de animação e autora da primeira longa metragem de animação intitulada *As Aventuras do Príncipe Achmed*; e que recortava pequenas figuras de cartão ou folha metálica, unindo depois os vários pedaços de modo a articular e mover as várias peças, dando assim vida aos cenários e personagens cuja “exiguidade material e simplicidade pareciam ser suficientes para comunicar visualmente”. (Oliveira, 2012, p.286)



Fig.19 - Grant, R. & Karplus, G. (2010). [Lotte Reiniger, 1953] [Fotografia].

A escolha do negro foi e continua a ser uma escolha “graficamente económica enquanto material, configurável pelo desenho e fácil de utilizar”. (Oliveira, 2012, p.259) Ainda atualmente, o material negro é geralmente o mais em conta e simples de obter. Pense-se em materiais como a grafite e o carvão, por exemplo, ou então na tinta preta, a tonalidade mais fácil de produzir e cuja obtenção é tão simples quanto misturar aleatoriamente sobras de tinta colorida. Foi seguindo esse princípio, além da proximidade tonal com as sombras, que se optou por utilizar tinta preta para produzir as animações.

Apesar de a tinta negra ser protagonista na história da escrita e do desenho, ela traz um selo negativo colado a si e que resulta do tipo de materiais que estavam geralmente na sua composição. Alguns destes materiais, como sangue, fuligem e cinza de osso ou marfim, são do mais reles que havia e eram portanto fáceis de arranjar, servindo assim de justificação ao princípio de que “quanto mais suja e desprezível fosse a matéria, melhor seria a qualidade, intensidade e negritude da tinta obtida”. (Oliveira, 2012, p.259)

Além de demonstrar esta materialidade reles e acessível do negro, Oliveira (2012) incide no mesmo capítulo sobre a questão do tom de pele, especificamente a coloração negra (dado o contexto abordado), e estabelece uma relação entre o passado histórico das pessoas “negras” e a mancha negra e suas características gráficas.

Uma imagem apresentada no texto é a figura 20, representativa de um navio negreiro e cujo uso não será difícil de imaginar tendo em conta o contexto do que está aqui a ser analisado, e que servia precisamente para o transporte de escravos, sobretudo escravos oriundos de África e portanto de coloração negra, daí o seu nome. A figura acaba por representar de forma irónica e literal, quase parecendo uma piada de mau gosto não fosse a dura realidade que expõem, a “economia do negro”, neste caso particular uma economia de espaço e de condições, justificada pela vontade de lucrar o mais possível com o negócio da escravatura usando o menor número de meios possível. (Oliveira, 2012, p.271, 272) Não será difícil deslindar o tipo de pensamento regente na época em questão.

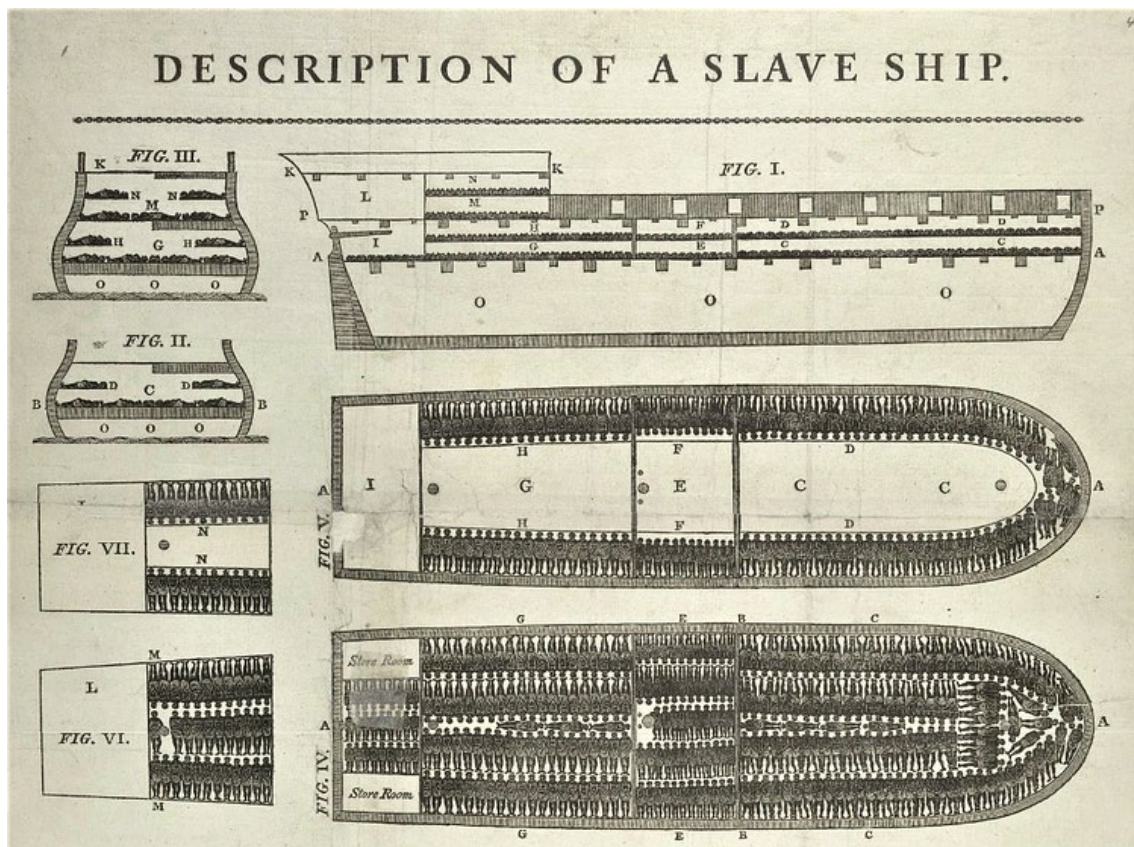


Fig.20 - Autor desconhecido. (1788). *Diagrama do navio negreiro Brookes.*

Paralelamente a isto, houve também durante certo período da história e devido a uma "relação forçada entre a raça negra e a cor negra" (Oliveira, 2012, p.274), o uso da silhueta na representação de pessoas de tonalidade escura. Esta relação denota, conjuntamente com o exposto a partir da imagem anterior e através de uma ridicularização gráfica e também no tipo de uso que era dado às silhuetas - que eram usadas sobretudo para entretenimento, o estigma de superioridade dos ocidentais e da cultura europeia em geral, sobre estas pessoas e o seu modo de vida. (Oliveira, 2012, p.271-276) "O negro é assim representado como uma espécie de pobre sombra, algo menos do que um ser humano completo de feições, identidade, livre vontade e corpo". (Oliveira, 2012, p.274)

Apesar de o objetivo com o projeto não ter sido (pelo menos diretamente) condenar atos de racismo ou preconceito para com pessoas negras, essa vontade está omnipresente no trabalho e estas referências teóricas serão mais uma justificação e motivação que indicam o quão oportuno será tratar este tema da sombra e do preconceito que a tem acompanhado.

Miles Unger, citado por Oliveira (2012, p.272), acredita que o trabalho de Kara Walker, artista que explora o tema da raça, entre outros, tem uma estética e conceitos que confrontam “a ideia de negritude, a qual se manifesta na imagem e simbolismo do negro/preto”. Na opinião de Unger, Kara Walker testemunha até que ponto “o próprio conceito de raça é uma ficção poderosa baseada na construção de um Outro mítico sobre o qual projectamos os nossos temores irracionais e desejos compulsivos”. (Oliveira, 2012, p.274)



Fig.21 - Walker, K. (2008). *My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love*. [Papel recortado e adesivo na parede]. Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Fort Worth, EUA.

Oliveira (2012) não continua o debate sobre esta opinião de Unger, no entanto parece-me que este poderá querer dizer, em parte, que o ser humano (genericamente falando) faz de outras raças e povos o seu bode expiatório, despejando nele os seus medos e receios.

Um bode expiatório é um inocente que é responsabilizado por uma culpa que não tem e pode ser tanto indivíduos como grupos de pessoas. Vejamos os Judeus durante a Alemanha Nazi ou os ciganos em Portugal, ambos publicamente culpabilizados por certos partidos políticos pela “situação” precária em que se encontrava/encontra o país.

Creio que irá sempre haver bodes expiatórios. Está na essência do ser humano e no equilíbrio natural de poderes, infelizmente. As minorias irão continuar a sofrer abusos e preconceito de forma cíclica por parte de grupos dominantes, para os quais é mais fácil canalizar na sua direção as suas frustrações só porque estes são diferentes e incapazes de se defender devido à sua falta de poder, e também por “já sofrerem alguma forma de marginalização pela sociedade onde estão inseridos”. (Infopédia)

Apesar de desanimadora, acho esta ideia da sombra relacionada com o ódio/temor racial algo com potencial para ser aplicado ao projeto em si: talvez seja possível comparar este pensamento com o medo que, enquanto coletivo ou individualmente, as pessoas têm daquilo que é exterior ao seu mundo, à sua “bolha”. O receio racial poderá nem ser unicamente uma questão de racismo, como diz Cristian - um dos entrevistados para o projeto e que apresento no capítulo 2.3.2, mas um medo de outras culturas, povos e locais exteriores àquilo que conhecemos e/ou nos foi ensinado e dos quais nunca ouvimos falar, ou ouvimos, embora depreciativamente.

Apesar de no projeto ter-se procurado uma economia de meios, a escala de pintura e o suporte, aliadas às péssimas condições de trabalho e ao movimento lumínico, acabam por anular esta facilidade analógica do negro que foi aqui falada e produzir, inversamente, um grande desafio.

A ontologia pobre da sombra e a sua consequente adaptabilidade e multiplicidade, se quisermos, vai permitir relacioná-la com diversos binómios como vida e morte, corpo e alma, conhecimento e ignorância (Oliveira, 2012, 257), e possibilitar a sua adaptação a vários temas e contextos, assim como abre o caminho a uma panóplia de diferentes interpretações por parte do espectador.

2.2.10 Conclusões

Existem então dois grupos fundamentais nos quais se pode inserir uma parafernália de “pequenas” simbologias. São essas uma ideologia “positivista, lógica e mecanicista” e outra “mística, antipositivista e irracional da vida e da matéria”. (Oliveira, 2012, p.341-342)

Viu-se que a luz e a sua irmã sombra são e estão incontornavelmente ligadas à ideia de dualidade. Também se percebeu como na religião católica, entre outras, a luz significa criação, estando-se assim perante uma assimilação positivista da luz enquanto sinónimo

de vida e da sombra ou escuridão como mal e ignorância. A luz como conhecimento e a sombra como mentira surge igualmente implícita na Alegoria da Caverna.

Parece que uma presença da luz enquanto objeto malvado está diretamente relacionado com a iluminação pública e a produção de energia, e viu-se como ao substituir os focos luminosos por pontos de vista se estabelece uma lógica de vigilância e controlo sobre aquele que é iluminado. Também se pode fazer esta analogia com a prisão panóptica e o seu prolongamento para a vida em sociedade, como uma luz enganadora que já não vigia diretamente, mas que promove a vigilância do próprio sobre o outro e si mesmo. Ainda sobre a produção de luz, a partir de certo período procura-se cortar a luz exterior e vive-se num espaço familiar onde as luzes e as sombras são suavizadas e simbolizam conforto e intimidade. A mesma privacidade interior, conceptualmente falando, na qual vivem as sombras referidas por Fernanda Bruno (2013) e que simbolizam liberdade e reflexão.

Com o aparecimento da eletricidade e consequentemente das máquinas e de novos media de projeção, a sombra deixa de ser representada apenas através da inscrição manual e ganha novos significados. Surgem as sombras projetadas pela máquina, usadas muitas vezes para criar um sentimento de melancolia e recordação, e que passam a ser vistas como algo surreal e do mundo do sonho, divergindo de um lado obscuro da luz e da sombra associado à bruxaria.

As sombras surgem também como duplos e coisas autónomas: como criaturas vivas e pensantes com personalidade própria e que confrontam o dono com a sua própria identidade e corporeidade, invertendo a relação de poder natural. Nas histórias de Dibutades e Narciso viu-se este duplo como o estado do outro e o estado do próprio, e salientou-se como ambas abordam a questão da representação, que terá surgido pela contemplação das sombras e pela possibilidade de as fixar.

Mergulhando nos princípios junguanos, viu-se como a sombra pode representar um mal individual ou coletivo a quem se atribui a culpa de algo, assim como pode simbolizar uma personalidade inferior feita à nossa imagem, um estado de consciência, e um medo de si próprio, do passado e/ou do futuro.

Por fim tratou-se a pobreza ontológica da sombra e a acessibilidade/facilidade gráfica do negro, e expôs-se a relação histórica entre a representação de silhuetas negras e o uso da sombra, por associação, com um pensamento racista e culturalmente estabelecido.

Podia-se ter falado igualmente da sombra como imagem do passado e futuro, como um destino cruel que se aproxima da sua vítima sorrateiramente (muito presente no cinema expressionista alemão), como ideia de opressão política e social e como uma cópia esquiva e matreira que não se deixa caçar (como a sombra de *Peter Pan*), entre outras coisas, no entanto, tal implicaria uma análise de um sem fim de contextos e símbolos que não teriam uma aplicabilidade mínima no projeto e apenas serviria para dificultar a sua apreensão.



Fig. 22 - Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (Realizadores). (1953). *Peter Pan*. [Filme]. Walt Disney.

Por último e antes de se passar ao próximo capítulo, onde se mostra quem são estas sombras que tanto tenho referido, quero apenas fazer uma chamada de atenção sobre algo que me parece óbvio mas que poderá não o ser.

É certo que as sombras e a luz têm significados distintos e que variam consoante o contexto em análise, no entanto uma sombra não tem de ser forçosamente dotada de algum significado oculto ou simbologia complexa. Veja-se a sombra de *Lucky Luck*, o famoso cowboy que dispara mais rápido que a própria sombra, e cuja interpretação é bastante direta e não tem segundas intenções.

2.3 Sombras da Sociedade

2.3.1 Introdução

No capítulo anterior viram-se algumas das principais simbologias que acompanharam e continuam a acompanhar a luz e a sombra ao longo da história. Chegou-se à conclusão de que tanto uma como a outra têm e podem ter, consoante a situação e a pessoa, múltiplas interpretações diferentes. No presente capítulo irei desvendar quem são as “sombras” reais sobre quem o projeto incide e qual a razão do meu interesse por elas e pela sua condição, começando por recuar até ao momento da idealização temática e progredindo a partir daí até chegar ao tema em questão.

O projeto começou por ter uma intenção estética e conceptual muito simples: a camuflagem das sombras, representando a sua tentativa de se proteger da luz e invertendo a simbologia dominante relativamente às duas. Obviamente que seria necessário aprofundar e dar um sentido teórico e com alguma aplicabilidade a esta narrativa, e portanto foi imprescindível fazer algumas questões:

Que ou quem são estas sombras? Porque se escondem da luz? Serão pessoas? Do sexo masculino ou feminino? Serão personagens sequer ou entidades abstratas e indefinidas, como almas, ideias e sentimentos?

Uma coisa era certa: teriam de ser coisas à margem. Conceptualmente à margem da cultura visual, pois questionam-na, optando, portanto, por se esconder, ou então como algo ou alguém a quem não é dada a devida atenção, acabando por ser ignorado ou, por outras palavras, “invisível”. E quem é que se camufla e geralmente não quer dar nas vistas e/ou ser identificado? Ou por outro lado; quem é que é ignorado e aparentemente invisível aos olhos dos restantes?

As respostas parecem não ter fim. O sol encontra-se camuflado pelas nuvens num dia encoberto. Os animais, como vimos, adotam técnicas de camuflagem diversas para se protegerem dos predadores. Os militares usam equipamento adequado ao ambiente envolvente de modo a não ser identificados pelo inimigo. No entanto estes são apenas exemplos de uma camuflagem visual. E conceptualmente? Um apaixonado pode camuflar os seus sentimentos à sua amada. Um ativista russo pode camuflar as suas ideias e convicções políticas. Um líder político pode passar uma mensagem subliminar durante o discurso. Um músico de rua e a sua música podem ser invisíveis aos olhos (e ouvidos) daqueles que passam diariamente por ele.



Fig.23 - Vile. (2019). [Vile] [*Graffiti*].

Como se pode ver, existe um sem fim de possibilidades. No entanto uma delas destacou-se das outras e adequou-se, aparentemente, mais ao tipo de resposta que se procurou despertar no público. Além de englobar, por si só, várias entidades e ideias.

E a resposta foi os excluídos. Aqueles que são ignorados ou oprimidos, que vivem à margem de alguma coisa, ou não se inserem em determinado contexto, sendo empurrados para fora do mesmo ou fazendo-o por vontade própria. Por analogia, o mundo da luz e da sombra representa a atualidade humana e do planeta em diversos aspetos, fazendo uma chamada de atenção sobre algo de negativo que acontece na sociedade e que é urgente alterar. Assim, criou-se um paralelismo entre o mundo analógico da luz e da sombra e o mundo real - uma chamada de atenção sobre a sociedade e as suas “sombras”.

Restou então perceber se de facto existem “sombras” na sociedade, indivíduos ou grupos de indivíduos postos de parte e que vivem à sua margem, e caso existissem (como eu acreditava que sim), como é que estas eram tratadas e se sentiam, e qual era a sua perspetiva sobre a forma como eram vistas por essa mesma sociedade. Foi aí que entrou a investigação em geral, da qual as entrevistas que irei resumir em seguida são um complemento significativo, pois permitem obter um testemunho direto e realista de alguém que porventura poderá ser uma “Sombra da Sociedade”.

2.3.2 Entrevistas

A primeira pessoa com quem falei foi o David Sánchez.

A primeira vez que conversei com o David sobre o ponto de partida do projeto - camuflagem, ele referiu que os emigrantes passavam por vários problemas e que esses mesmos problemas faziam as pessoas querer camuflar-se, e sugeriu que esse poderia ser um tópico interessante para eu focar no projeto. Essa conversa lançou o rumo social e ativista que lutei por alcançar com o trabalho e levou-me a querer conversar com ele mais tarde de modo a aprofundar o assunto.

Numa segunda ocasião optei por entrevistar alguém ligado ao Hip-hop, um movimento artístico que nasceu do seio da comunidade afro-americana entre jovens de comunidades carenciadas, e cuja essência está na rua e no grito de revolta para com o sistema que os exclui e marginaliza. É também um movimento que, sobretudo numa fase precoce do seu crescimento, era visto com maus olhos por posicionar-se orgulhosamente fora do *mainstream*, o que levava a que fosse posto de parte e as suas vertentes reprimidas ou, pelo menos, estranhadas. O meu objetivo com esta entrevista foi perceber qual é o estado do movimento Hip-hop e se existe algum tipo de camuflagem por parte de quem possa representar esta cultura, neste caso o Pedro Fernandes, e se essas pessoas sofrem algum tipo de preconceito, e se sim, de que tipo. O *graffiti* destaca-se aqui por ser arte marginalizada e um dos pilares do Hip-hop, e ter uma relação direta com os espaços abandonados nos quais produzi a componente analógica do projeto.

A terceira entrevista foi ao Cristian Georgescu, ex. toxicodependente e ex. sem abrigo, e também imigrado em Portugal. Este contacto surgiu do meu interesse em dialogar com pessoas que utilizassem constantemente o espaço público, e que pudessem ser associadas ao espaços abandonados. Como irá ser comprovado com a entrevista e no capítulo 3, é comum encontrar pertences de pessoas que procuram abrigo e dormem nesses locais. Algumas destas pessoas são consumidoras de drogas pesadas e procuram estes sítios, se não para descansar e se abrigarem dos elementos, para consumirem sossegadamente e longe da vista das outras pessoas.

Em seguida apresento o resumo das três entrevistas que se encontram pela ordem apresentada em cima. Após os resumos, irei expor algumas conclusões e ideias que

pude retirar destas conversas e outras referências analisadas, enaltecendo o seu contributo para o projeto e a sua aplicabilidade.

David Sánchez

David Sánchez é natural da Costa Rica, tem 32 anos e mora em Portugal, no Porto, onde se encontra há quase 5 anos e onde foi feita a entrevista.

No início da conversa perguntei-lhe especificamente que tipo de problemas é que ele quis referir previamente quando falou comigo. Ele respondeu que conhece muitos emigrantes que foram maltratados verbalmente e até fisicamente, mas que não apresentam queixa, pois receiam que as autoridades percebam que eles têm um status migratório irregular e que isso possa acarretar consequências graves para eles, como por exemplo a deportação. Por essa razão diz que os emigrantes adquirem um tipo de “camuflagem urbana”, pois apesar de os seus problemas serem muitos, tratam de os resolver por si mesmo e em silêncio. Em jeito de exemplo afirma que não é o mesmo um português ou um brasileiro ser roubado em Portugal.

Sente algum tipo de discriminação, mas não quer falar de racismo, que também acha que há, a respeito da cor da pele por exemplo, mas mais do que raça, acha que só o facto de alguém ser de outro país lhe tira credibilidade e faz com que seja visto com outros olhos. Por exemplo, sente ser comum “as pessoas” considerarem alguém impreparado ou não tão bem preparado pelo simples facto de ser natural de um país diferente do seu. Sobretudo quando esses países são pobres ou vistos com maior preconceito e desconfiança. Refere que conhece pessoas com estudos e altamente competentes, mas que por terem estudado em universidades da América Latina não conseguem possibilidades de um trabalho. Perderam a sua credibilidade devido a “estereótipos que as pessoas têm na cabeça”, diz.

Falando um pouco na sua experiência pessoal, relata como a primeira coisa que as pessoas fazem quando olham para ele é um scan de cima a baixo:

“Olham para os teus sapatos, olham para as tuas calças, olham para a tua camisa, olham para ti... e depois falam de certa maneira contigo. E o primeiro que perguntam é, sem eu dizer uma só palavra: Ah! Tu és brasileiro! E depois como percebem que eu tenho um sotaque sul americano, a segunda coisa que dizem é: Ah! És venezuelano!”

Acha muito feio que as coisas se passem desse modo e fica estupefacto com a facilidade e imediatismo com que as pessoas tiram conclusões e julgam os outros: “não te conseguem olhar só como outro ser humano, no mesmo nível. Têm de estar sempre um passo mais acima...”. E sente que isso não é justo para ninguém.

Um aspeto difícil de estar sozinho num país que não é o seu é ninguém lhe explicar o quer que seja, nem ajudar a perceber como certas coisas relacionadas com finanças, segurança social e outros assuntos funcionam. Conta ter tido de procurar perceber isso sozinho pois não existe uma ajuda real, nem no centro de ajuda emigrante. Como tal, diz preferir camuflar-se, ser mais silencioso, “perguntando por aí” e falando com amigos de modo a resolver os seus problemas, e evitando ir, por exemplo, a um balcão de cidadão, onde sente o preconceito no tipo de tratamento que recebe e através do tipo de olhares que lhe dirigem.

Declara que tem os papéis em dia e como tal não precisa de se esconder, mas que aqueles cuja situação é irregular têm razões para o fazer e “tratam de não ser vistos e apenas trabalhar para que o sistema não as apanhe”. Defende serem pessoas honestas que querem estar cá a trabalhar, mas que muitas vezes, por desconhecimento ou devido a leis locais, fica impossível ou muito difícil legalizarem-se. Ele sabe o quão vulnerável alguém se sente por estar emigrado e morar num país que não é o seu e sublinha o quão ridículo lhe parece alguém ter de apresentar uma permissão para estar num território durante certo tempo. A seu ver deveria haver liberdade de movimento para todos e em todos os países pois cada um tem o direito a querer sentir-se melhor.

Na opinião do David os sistemas estão moldados para sustentar os ricos e manter a classe trabalhadora a trabalhar. Acredita que não existe muito interesse em mudar isso, ou em que haja uma integração mais apropriada para os imigrantes, e por isso não tem muita fé de que as coisas venham a melhorar.

Quando lhe pedi para comparar o tratamento que recebeu em Portugal e na Rússia, onde esteve emigrado, disse-me que na Rússia são mais preconceituosos do que cá, talvez devido ao maior isolamento face ao resto do mundo e à própria cultura imperialista, imagina. Explica que em Portugal sente um “racismo (preconceito) fofinho”, quase inocente, e que talvez não aconteça por maldade, mas que poderá resultar da educação que as pessoas receberam e das ideias preconcebidas que circulam no seu contexto diário: “As pessoas olham para o próprio como se ele tivesse uma deficiência... Como se não percebessem bem o que está a dizer. E é chato.”.

Interrogado sobre o futuro, responde que o preconceito e a discriminação só desaparecerão no dia em que se ensinar as novas gerações desde pequenas. Desabafa que “nestas gerações já não há muito que fazer...” embora tenha esperança de que as gerações futuras estejam mais dispostas a receber novas ideias, pessoas e culturas.

Termina a entrevista recordando que gosta de Portugal e da sua cultura, mas que se pudesse estaria no seu país. No entanto, a vida desenrolou-se de uma maneira que não lho permite e por isso está cá contra a sua vontade.

Pedro Fernandes

Pedro Fernandes é natural do Porto, tem 36 anos e é proprietário de uma loja de *graffiti*, uma atividade que vem da sua paixão pelo Hip-hop e pelo *graffiti* em particular, uma das quatro vertentes do movimento.

O seu primeiro contacto com o Hip-hop surgiu em meados de 98, altura em que começou a ouvir rap e a andar de skate. Foi também através das revistas de skate e das pinturas nos parques de skate que contactou com o movimento e foi despoletado a mais tarde experimentar as latas de spray.

Segundo o Pedro, o Hip-hop é uma cultura onde há espaço para todos, inclusive para o público. Ele identificou-se mais com o *graffiti* pois é algo que lhe dava e continua a dar liberdade e permite-lhe aliviar as frustrações e o stress do dia a dia. Além disso, se for ilegal dá-lhe adrenalina, e ele é uma “pessoa que precisa de se sentir viva de vez em quando”. Conta-me como o Hip-hop o ajudou quando era mais novo, pois sempre teve mensagem social positiva e/ou descrevia as realidades tristes e duras de modo a alertar para certas questões e melhorar a vida dos outros, e ele identificava-se com as letras: “às vezes estás mais em baixo e precisas de ouvir alguém a falar a mesma língua que tu”.

Diz que antigamente o Hip-hop era um bocado mal visto devido ao aparato e ao preconceito relativamente à forma de vestir, mas que atualmente já é mais bem aceite pela sociedade e, assim como o *graffiti*, está em todo o lado. Seja nos media ou nas cidades, onde qualquer câmara já faz uma iniciativa de cultura urbana.

Na sua opinião, o Hip-hop teve e tem cada vez mais um papel fundamental nos bairros sociais e em comunidades, onde “pegam” em miúdos que, em vez de andarem por “maus caminhos” ou a faltar à escola, são incentivados a dedicar-se à música, dança ou

pintura. Além disso existem outros projetos sociais em que o Hip-hop está envolvido, como por exemplo a requalificação de muros e embelezamento de edifícios e de fachadas, e que dão uma nova vida tanto aos bairros como à cidade, contribuindo igualmente para a sua promoção e atraindo turistas para zonas que se calhar não teriam tanto movimento. Portanto lá está, a seu ver acaba por contribuir para o melhoramento ou da sociedade, ou dos edifícios, ou “de uma pessoa em particular”.

Exterioriza que irão sempre haver opiniões contrárias e coisas que não agradam à sociedade, sobretudo em relação ao *graffiti*, que engloba muita coisa, lá está, inclusive vandalismo, mas que está na sua essência e já cresceu com as cidades e por isso faz parte da urbe, quer gostem quer não: “O problema é de cada um... se entende ou não entende. Eu espero que entendam! Quem não entende... paciência.”.

Recorda como antigamente comentava que fazia *graffiti* e as pessoas “torciam um bocado o nariz”, então evitava dizer que o fazia e que estava ligado a essa vertente, pois achava que não era algo muito bem aceite. Mas questiona-se: “será que são elas que não aceitam muito bem ou nós não impomos isso para elas aceitarem muito bem?...”. E a seu ver é importante impor o *graffiti* e todo o movimento que o acompanha da mesma forma que outros estilos musicais e modas se foram impondo e acabaram por ficar.

Agora, passados alguns anos e face à evolução da mentalidade, acredita que já não faz sentido quem o faz esconder-se. “Talvez quem se dedique ao *graffiti bombing* não tenha de andar aí a dizer o que anda a vandalizar”, mas diz não ter problema nenhum em falar sobre graffiti ou dizer que o faz e que tipo de *graffiti* faz. Lembra-se igualmente como há uns anos as pessoas o viam a pintar na rua e de haver sempre “aquela boca do vai pintar a tua casa, vê-se mesmo que és desempregado, vai gastar dinheiro noutra coisa, ou estragar isto ou aquilo... Ou que outros passavam e pediam para fazer uma coisa bonita...”. Mas que agora já nem tanto. Já passam e dão os parabéns, mostram interesse e procuram saber mais sobre aquilo que está ali a acontecer. O que “quer dizer que o *graffiti* está aí” e está a ser cada vez mais bem aceite.

A conversa termina com o Pedro a partilhar que fica contente que haja uma evolução da mentalidade da sociedade, mas que aquilo que ele gostaria que evoluísse mesmo são as pessoas dentro da comunidade. Que houvesse mais união, que não houvesse tanta conversa, não apontassem tanto o dedo e não julgassem o outro nem o tipo de *graffiti* que faz:

“Respeitem-se. Respeitem-se e aprendam a respeitar-se uns aos outros dentro da comunidade, porque se nós não nos respeitarmos como é que estamos à espera que os outros de fora respeitem? E alguns respeitam-nos mais do que nós que estamos dentro da cultura.”

Cristian Georgescu

Cristian Georgescu é presidente e fundador da Associação Saber Compreender, é de etnia romani e ex-consumidor de drogas e sem abrigo.

O contacto do Cristian com as drogas começou na Roménia, onde esteve preso por tráfico, e continuou em Portugal, para onde emigrou com o irmão à procura de melhores condições de vida e onde as dificuldades financeiras e outros problemas o levaram a retomar o consumo. Quando o irmão regressou à Roménia e Cristian se viu sozinho numa cidade e num país cuja língua e costumes não conhecia, as drogas foram o escape para a situação dramática em que se encontrava. Explica ter sido extremamente complicado lidar com as drogas, a solidão e também a discriminação e preconceito das pessoas.

No início não sabia da existência de sítios que ajudavam quem estivesse em situação de sem abrigo e, como tal, passava fome e as suas roupas estavam gastas e cheiravam mal, o que levou a que fosse tratado de certa maneira e tentasse “não parecer tanto sem abrigo”. Aliado a estes fatores, o facto de ser estrangeiro e de as pessoas se aperceberem disso fazia com que fosse ainda mais discriminado. O preconceito pode ter diferentes roupagens, mas Cristian destaca os olhares de lado que as pessoas lhe lançavam onde quer que fosse e o facto de ter a segurança dos estabelecimentos sempre atrás de si.

Durante a conversa, Cristian chama a atenção para a expressão “Na rua ainda sou eu”, pendurada na parede do seu escritório. Afirma que alguém não deixa de ser quem é por estar na rua - a pessoa continua a ser a mesma, só que o problema, muitas vezes, é a sociedade não querer entender isso; o que o deixa muito revoltado. Segundo ele, é um mito o que se diz relativamente aos sem abrigo estarem na rua porque querem, e é um preconceito que deve ser desconstruído. Para ele, estar na rua não foi uma opção, mas sim uma consequência de acontecimentos que não conseguiu controlar. Deixa a questão: como é que alguém que está há vinte anos dentro de casa se sentiria se de repente fosse viver para a rua?

O presidente da Associação Saber Compreender também descreve as rotinas e algumas experiências do dia a dia durante esse período da sua vida. Conta como morou num edifício abandonado durante quase dois anos e fala também de outras situações e vivências que o marcaram. Destas parece-me importante destacar duas: primeiro, as agressões sofridas às mãos de um segurança que se aproveitou do seu estado fragilizado para o punir fisicamente por tentar roubar comida. O mesmo segurança que no momento atual o vê e finge não o reconhecer. E segundo, a tentativa de criar uma amizade, encetando conversa com uma voluntária das carrinhas que distribuem comida aos mais carenciados e de esta lhe ter virado as costas - para ele um momento decisivo e em que decidiu que não iria mais continuar a viver naquela situação. “Eu vou mudar”, recorda-se de ter pensado.

Na sua opinião, há uma larga percentagem (mais de metade) de pessoas que mostra interesse pela questão dos sem abrigo e procura saber mais sobre eles. No entanto, dentro desse grupo só alguns fazem alguma coisa por ajudar e tentam de facto ajudar estas pessoas. Apesar de haver uma grande percentagem da população que assume preocupar-se e respeitar os moradores de rua, Cristian acha ser necessário haver mais ação e uma tentativa de contactar diretamente com as pessoas e as associações de modo a contribuir para a resolução do problema. Na sua perspetiva (diz sorrindo ironicamente) as autarquias não querem saber minimamente das pessoas. Para eles não se trata de uma questão de a ajudar, tirá-la da rua e integrá-la: “não, para eles é mais fácil limpar”.

Quando questionado sobre o que mudou no Cristian durante os últimos 12 anos, responde que mudou uma parte mas que a outra parte não mudou nada. Afirma ser a mesma pessoa brincalhona e cheia de vida que era, mas com mais experiência e sabedoria e muito mais amor à sua vida e à vida em geral. Diz que o mais importante é as pessoas respeitaram-se e respeitarem o próximo como é: “eu sou eu, e quem gosta de mim gosta. Se não gosta, o passeio está aberto para passear”.

A seu ver, com tudo o que se passa de momento no mundo, e acredita que a pandemia veio a piorar esta situação, as pessoas transformam-se em seres egoístas e o mundo fica um lugar cheio de injustiça. Mas diz com convicção ser um daqueles sonhadores que acredita que um dia vai acabar o preconceito e a discriminação.

2.3.3 Outras Referências

Além das entrevistas, que servem de referência principal, reuniu-se e analisou-se conteúdos diversos e sobretudo digitais, como vídeos, excertos de notícias e documentários, e até algumas animações, que serviram de complemento à idealização projetual. Destaque para os documentários *Marginalizados, personagens das ruas de São Paulo revelam cidade paralela* (2021) - que acompanha durante dia e noite a vida de travestis em São Paulo e expõe a realidade dura e criminosa das ruas da cidade, e *PIXO* (2010), uma longa metragem por João Wainer e Roberto Oliveira que documenta a *Pixação* (uma vertente do *graffiti* no Brasil) e o contexto envolvente.

Além destas referências concretas e arquiváveis, digamos, confiei na minha experiência pessoal enquanto cidadão, retendo ideias e conclusões daquilo que observei e escutei no dia a dia, assim como de trechos de conversas e debates informais que fui tendo, de modo a definir a estética e a narrativa dos filmes que mais tarde desenvolvi.



Fig.24 - Correia, P. / Global Imagens. (2020). [Marega é alvo de insultos racistas]
[Fotografia].

2.3.4 Conclusões

Parece então correto afirmar que existem de facto sombras na sociedade e que é necessário um trabalho constante para que estas deixem de existir. No entanto, também parece acertado dizer que nem tudo é mau e, surpreendentemente, algumas destas sombras sentem cada vez menos a necessidade de se camuflar e acreditam que algo está a ser feito por elas. Sentem que a mentalidade da sociedade está a evoluir e que, apesar de ser um longo e lento caminho, é um caminho que tem vindo a ser percorrido, o que acaba por ser positivo.

Voltando às entrevistas em específico, o David Sánchez diz ter sido submetido por diversas vezes a um scan de cima a baixo por parte de desconhecidos, o Pedro Fernandes recorda como o Hip-hop era mal visto devido às roupas largas e ao aparato geral e como algumas pessoas o viam a pintar e pediam para fazer uma coisa bonita, e, por fim, o Cristian conta como foi tratado de uma determinada maneira devido ao seu mau aspeto...

Nestas três situações estamos perante um preconceito de índole visual que nasce, ou assim me parece, de ideais de beleza e ideias pré estabelecidas no que toca à aparência. Estamos perante um comportamento exclusivo que, apesar de surgir durante as entrevistas aliado a outras características como a forma de falar, a língua, o odor, etc., tem uma origem maioritariamente visual.

Como dizem Paula Arriscado, Rosa Maria Sobreira e João Fernandes (2021) parece que numa sociedade dominada pelo culto da imagem são cada vez mais as queixas contra discriminação e maltrato com base na aparência física; em grande parte fomentadas pela circulação de imagens retocadas e aperfeiçoadas, que transformam por completo as noções de beleza e causam uma baixa autoestima. Assim como promovem a exclusão e o tipo de pensamentos que aqui foram descritos. (Bruno, 2013)



Fig.25 - Protein World. (2016). *Are you beach body ready?*.

A segunda entrevista termina com o Pedro a aconselhar que haja mais respeito dentro da comunidade Hip-hop. Na sua opinião não é possível esperar que a mentalidade de quem está fora da cultura evolua, se não houver união entre os seus membros e a mentalidade dentro dessa mesma comunidade não evoluir.

Acho curioso como a falta de respeito, para além de visível no tratamento das sombras por parte dos grupos dominantes e da sociedade em geral, é notável no seio das minorias, o que acaba por ser um indicativo de como o ser humano é naturalmente preconceituoso e apto a julgar ou atacar o outro.

A mesma ideia, embora com camadas diferentes, pode ser extraída daquilo que Cristian diz relativamente ao preconceito dentro da comunidade de toxicodependentes e sem abrigo, direcionado a algumas pessoas, incluindo ele próprio, devido a certas ideias xenófobas e não só. Cristian acredita que a pandemia veio a piorar a situação dos mais desfavorecidos e afrouxar o apoio de quem mais precisa, e que situações de crise como esta tornam as pessoas seres egoístas, ou mais egoístas ainda.

João Pinto, Teresa Cardoso e Ana Isabel Soares (2021) fazem referência à pandemia mundial de Covid 19 e como esta situação fomentou o isolamento das pessoas em casa e o consecutivo uso dos ecrãs como meio de comunicação e conhecimento. Parece-me curioso como a situação pandémica abre, naturalmente, a porta ao ensino e trabalho à distância, mas como também possibilita um afastamento em relação ao espaço público e

às pessoas mais carenciadas, quer vivam na rua ou não. Sobretudo durante os períodos de confinamento.

Como diz o Cristian indiretamente, parece haver um esquecimento das pessoas que estão em situações de maior dificuldade do que aqueles que se encontram confortavelmente em casa - que, aparentemente e genericamente falando, parecem esquecer, nestes períodos de crise, aqueles que mais precisam. Em particular as pessoas que fazem do espaço público o seu espaço. **Parece portanto correto afirmar, paralelamente àquilo que foi falado em relação aos bodes expiatórios, que situações de caos e desordem são alturas propícias à criação de novas sombras e à acentuação daquelas que já o são em alguma medida.**

Apesar não ter sido referido no resumo da entrevista, Cristian conta como a sua decisão em consumir drogas foi consciente, e como sabia perfeitamente naquilo em que estava a meter pois já estava ligado ao tráfico; independentemente de mais tarde, no Porto, ter recommçado o consumo por influência de condições externas e propícias a tal.

É possível retirar desta parte da conversa mais uma ideia distinta e passível de um desdobramento filosófico sobre as sombras. Além de algo ou alguém poder ser uma sombra sob o olhar de outros e tratada consequentemente como tal, as sombras também poderão execrar a sua condição natural e/ou a situação sombria em que se encontram, não tendo de ser necessariamente uma consequência de algum tipo de tratamento ou preconceito, mas podendo ser apenas uma mera causalidade: simplesmente é uma sombra. Poderá haver, portanto, a vontade de lutar contra o sistema que as exclui e obriga a essa condição (ou a se esconderem perante a incapacidade de o fazer), como também a vontade de sair desse estado que lhes é inata ou consequência de alguma decisão conscientemente tomada, dependendo de uma mudança interior e não da alteração de fatores externos.

Outro aspeto interessante é a noção de que as “sombras” têm, cada vez mais, a coragem e a capacidade de se exporem e exporem quem verdadeiramente são, sem se preocuparem com o julgamento dos outros. Face a isto que foi dito, não fazia sentido que a narrativa ou pelo menos a totalidade das narrativas que me propus realizar, depreendessem um sentimento inteiramente negativo e uma camuflagem radical. Seria mesmo adequado que, visualmente, as sombras se mostrassem e expusessem com alguma confiança, desafiando a luz que as atormenta.

Esta investigação possibilitou-me enumerar uma lista de indivíduos ou grupos de pessoas mais propícios ao perfil/situação de sombras e que irei ter em conta tanto durante a observação e ponderação sobre os espaços, como no planeamento da narrativa e seus elementos visuais. Os mais previsíveis são as pessoas em condição de sem abrigo, os toxicodependentes, os *graffiti writers*, os imigrantes e os refugiados.

No capítulo 3.5 relacionarei estas pessoas com alguns objetos que as simbolizam e em seguida, assim como ao longo dos restantes capítulos, explicarei que pormenores e questões acerca das mesmas podem ser usados na animação, focando-me tanto na sua estética como na estética dos espaços abandonados.

No próximo capítulo serão apresentadas as influências de carácter maioritariamente visual e dois estudos de caso de grande utilidade para a definição estética e conceptual do projeto.

2.4 Referências visuais

2.4.1 Critérios

Após uma investigação sobre as “sombras” da sociedade e análise de entrevistas e outras referências sobre o tema central do projeto, serão apresentadas as referências visuais que serviram de inspiração à definição de toda a sua linguagem. É certo que várias referências de caráter visual, como deu para ir percebendo ao longo da análise simbólica da luz e da sombra, têm uma componente conceptual aliada à estética, acabando também por influenciar as ideias e percurso do projeto.

Essencialmente, o objetivo foi perceber, sem nenhum método em particular, que objetos gráficos evocam a sombra e a luz e em que narrativas videográficas surgem estas últimas, particularmente as de caráter experimental e que tivessem lugar no espaço público ou abandonado. Por fim, questionou-se de que forma a luz e a sombra são abordadas nesses projetos e quais as suas características com aplicabilidade real, quer visualmente, quer conceptualmente. Também houve abertura à recolha de projetos e soluções gráficas tematicamente e conceptualmente idênticas, independentemente da sua estética.

2.4.2 Referências diversas

Far-se-á agora uma passagem rápida sobre alguns objetos gráficos que merecem ser destacados dos restantes, neste processo.

Uma importante referência foi o filme *A Viagem de Chihiro* (2001), no qual uma das personagens é o *Sem-forma*, ou *Faceless*, um espírito não-binário que quando introduzido pela primeira vez, aparece num estado semitransparente e se comporta de forma errante e esquiva.

O *Sem-forma* é um espírito solitário que procura relacionar-se com os outros, e segue Chihiro depois de se interessar pela sua sinceridade e pureza, que contrasta com a arrogância e avareza das restantes personagens. Sem saber muito sobre onde está ou sobre os outros em geral, ele observa e copia os comportamentos de quem está à sua volta, moldando-se ao ambiente envolvente. Quanto mais interage com os outros mais ganancioso fica, pois reflete a personalidade de quem o rodeia. Tem portanto uma boa capacidade de adaptação comportamental, como as sombras, assim como física, pois ao

engolir as outras personagens ganha os seus traços físicos e psicológicos. Quando se encontra completamente invadido pela ganância, deixa um rasto de sujidade escura tipo muco, ganhando corporeidade e perdendo a transparência que tinha no seu estado puro.

A personagem não é ilustrada como um herói nem como um vilão. Ela encontra-se algures no meio, é contraditória e dual, acabando assim, além de outras características que foram referidas, por estar relacionada com aspetos simbólicos da sombra exibidos no capítulo 2.2.



Fig.26 - Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away*. [Filme]. Estúdios Ghibli.

A dualidade da sombra está também presente nesta próxima referência, direta ou indiretamente, e em várias circunstâncias. Em todos os filmes do *Batman* lançados até ao momento, assim como em inúmeras outras histórias de super-heróis e contos de fadas, é visível uma repetição da luta entre o bem e o mal e da luz contra a sombra. No entanto, em alguns casos não é facilmente discernível, se compreensível de todo, quem são os “bons” e quem são os “maus” da história. Sobretudo à medida que vamos subindo na faixa etária do público a quem estas histórias se dirigem.



Fig.27 - Cuarón, A. (Realizador). (2004). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* [Filme]. Heyday Films & 1492 Pictures.

O *Batman*, assim como o *Sem-forma* no seu estado puro, é esquivo e comporta-se como a sombra. Bruce Wayne, o nome verdadeiro da personagem, esconde a sua outra identidade dos restantes, vivendo uma vida dupla em que é difícil estabelecer quem será mais Bruce; se o homem que se veste de morcego e luta contra o mal, ou o magnata milionário aparentemente tolo e descontrado. A sua forma de estar é variável e muda, assim como a maneira de falar e o tom de voz, consoante a “personagem” encarnada.

A meu ver, esta ambiguidade e indefinição é um espelho da vida e da sua complexidade (algo que se viu também no *Yin-yang*), assim como da sombra e daquilo que eu represento visualmente como tal, e por isso é impossível afirmar que as interpretações sobre as narrativas criadas e que mostro mais tarde, vão ser intransponíveis. Será tal a complexidade e dualidade das formas e dos acontecimentos visuais da narrativa, que é impossível uma assimilação imediata por parte do espectador e que este consiga dizer com certezas, como se passa nestes dois exemplos, se estamos perante algo bom ou mau. É complexo e dual, lá está.

Assim como o *Sem-Forma* se pode tornar perverso devido à sua plasticidade - que o deixa sujeito à contaminação dos outros, também Bruce, aparentemente bondoso, tem um lado oculto, contraditório e de difícil compreensão.

Outro ponto ainda sobre *Batman* tem a ver com a complementaridade, que pode, a meu ver, e consoante a disponibilidade intelectual, ser comparada com o equilíbrio entre luz e sombra. O arqui-inimigo do *Batman* é o *Joker* e estes odeiam-se é certo, mas também se respeitam e admiram mutuamente, pois compreendem-se um ao outro apesar de *Batman* o negar. Da mesma forma que *Joker* não se insere na sociedade, nem se insere no contexto criminal da cidade – trata-se de um renegado em todos os sentidos, de alguém que no passado sofreu atrocidades às mãos da sociedade e procura vingar-se daqueles que fizeram troça dele - também o *Batman* é visto como uma espécie de fora da lei, pois apesar de lutar contra o crime, fá-lo pelos seus próprios meios e fora do esquema legal da cidade. Como o *Joker* diz em *Batman The Dark Knight* (2008): “*You complete me...*” ou “*To them, you’re just a freak... like me*”.

O caso do Batman e do Joker é um dos poucos exemplos em que a dualidade Sombra/Mal e Luz/Bem surge invertida: o Joker é muito mais solar que o Batman, que é uma figura da noite, da escuridão. Não se vestisse e comportasse ele como um morcego.



Fig.28 - Nolan, C. (Realizador). (2008). *Batman: The Dark Knight* [Filme]. Warner Bros.

Uma outra referência cuja ideologia por detrás coincide precisamente com aquilo que se tentou obter com o projeto, é o trabalho de Desiree Palmen.

A sua abordagem à camuflagem e à vigilância parece-me muito peculiar e um dos seus trabalhos (fig.29) redirecionou-me a pensar de imediato em pessoas sem abrigo e na associação imediata entre alguém que dorme num banco de jardim e alguém que vive na rua. Mas o que me parece mais relevante não é essa associação, mas o facto de - e isto, infelizmente, é algo que se vê andando na rua e observando o comportamento geral das pessoas, não haver uma atenção ou um cuidado de algum tipo para com aquelas pessoas. A vida corre e é como se fizessem parte do mobiliário da cidade; pertencem àquele contexto e, como tal, estão camufladas pois ninguém parece reparar nelas.



Fig.29 - Palmen, D. (2001). *Park Bench / Sleeper* [Fotografia].

Os jogos furtivos também têm muito presente a questão da camuflagem através da luz e da sombra, desta feita mais direta e pragmática. O jogo *Mark of the ninja* (fig.30) é um bom exemplo do uso da luz e da sombra em videojogos e acaba por ser uma readaptação daquilo que se teve em mente no início do projeto, quando a ideia era apenas visual: trabalhar os focos de luz e criar um “homem sombra” ou uma “sombra ninja” que saltasse e se esquivasse dos guardas, metaforicamente falando, que surgem como agentes da luz.

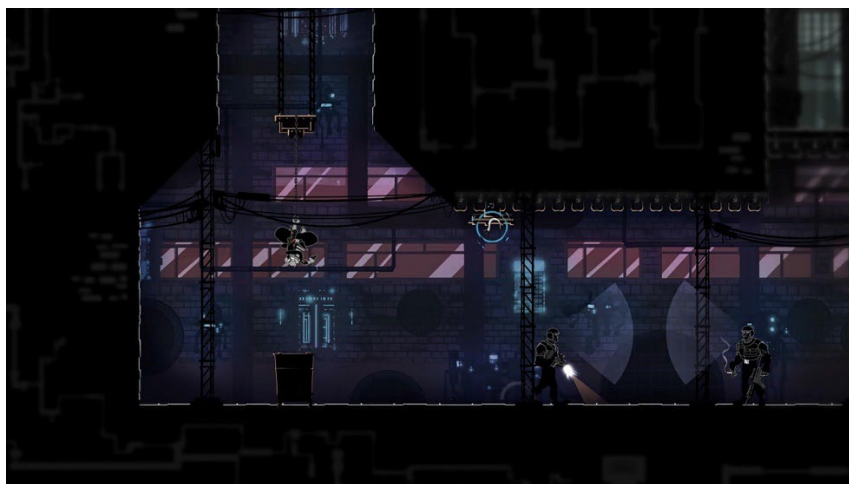


Fig.30 - Nintendo. (2018). *Mark of the ninja: Remastered*.

Destaco também a curta de animação *If anything happens I love you* (2020), que acompanha a dor de um casal depois da morte da filha durante um tiroteio.

Não posso dizer com clareza o que significam as sombras em cada momento da narrativa, nem será esse o meu objetivo. O mais importante e incontornável é as sombras surgirem aqui cheias de significado e, a meu ver e dependendo da cena, poderão ser uma representação da alma das personagens. Algo que contribui para esta minha ideia é o desenrolar da cena inicial, em que os pais estão em silêncio mas as suas sombras se movem energicamente e discutem entre si, acabando por refletir aquilo que gostariam de dizer um ao outro mas que não conseguem devido ao pesar (fig.31).



Fig.31 - Govier, M. & McCormack, W. (Realizadores). (2020). *If anything happens I love you* [Filme]. Gilbert Films; Oh Good Productions.

Numa das cenas, a sombra da menina brota do gira-discos e é dele que também saem a música e consequentemente as memórias dos três juntos. Perante esta cena, pode-se arriscar e dizer que as sombras poderão simbolizar as memórias do passado.

Noutras situações, poderão simbolizar uma imagem do futuro e do medo do futuro, particularmente na cena em que as sombras dos pais tentam impedir a menina de entrar na escola onde acontece o tiroteio e assim evitar o trágico desfecho (fig.32).



Fig.32 - Govier, M. & McCormack, W. (Realizadores). (2020). *If anything happens I love you* [Filme]. Gilbert Films; Oh Good Productions.

Outro aspeto a ter em conta é o gato ser o único lá em casa que vê a sombra da menina, talvez por ser negro como a sombra e, portanto, feito da mesma matéria.

O estilo simples e minimal da animação, aliado aos tons de cinza e à falta de cor, faz com que o espectador se concentre na história e não na sua aparência, ressaltando o dramatismo e ilustrando o sentimento de luto. As raras aparições de cor destacam momentos positivos e significativos da história (fig.33).



Fig.33 - Govier, M. & McCormack, W. (Realizadores). (2020). *If anything happens I love you* [Filme]. Gilbert Films; Oh Good Productions.

Existe um sem fim de referências provenientes de diferentes contextos e suportes, todas elas com alguma particularidade de relevante. No entanto, foi necessário excluir a sua análise devido à sua densidade coletiva e dispô-las nos anexos, no final do documento, onde se apresentam acompanhadas da respetiva legenda.

Passarei agora a uma análise de dois estudos de caso cuja relevância passa pela sua aproximação estética, temática e também material ao projeto.

2.4.3 Estudos de Caso

2.4.3.1 *Mine* (1991)

<https://www.youtube.com/watch?v=mXBxB6-YdG8>

Sobre o Autor

William Kentridge é um artista multidisciplinar cujo trabalho abrange técnicas e meios diversos, tais como o desenho, animação, colagem, performance e instalação.

Os seus projetos têm geralmente um caráter ativista e denotam preocupações sociais, como é o caso da série de três filmes *Drawings for Projection*, sobre o Apartheid na África do sul, de onde é natural.

No seu trabalho é notória uma alternância na abordagem entre uma forma espetacular e exagerada de exibir os problemas e uma abordagem subtil, quase impercetível.

Independentemente da abordagem, é através do uso da mancha, linha e outras formas. que dá vida às suas ideias, assim como às ideias, sentimentos e tumultos das personagens.

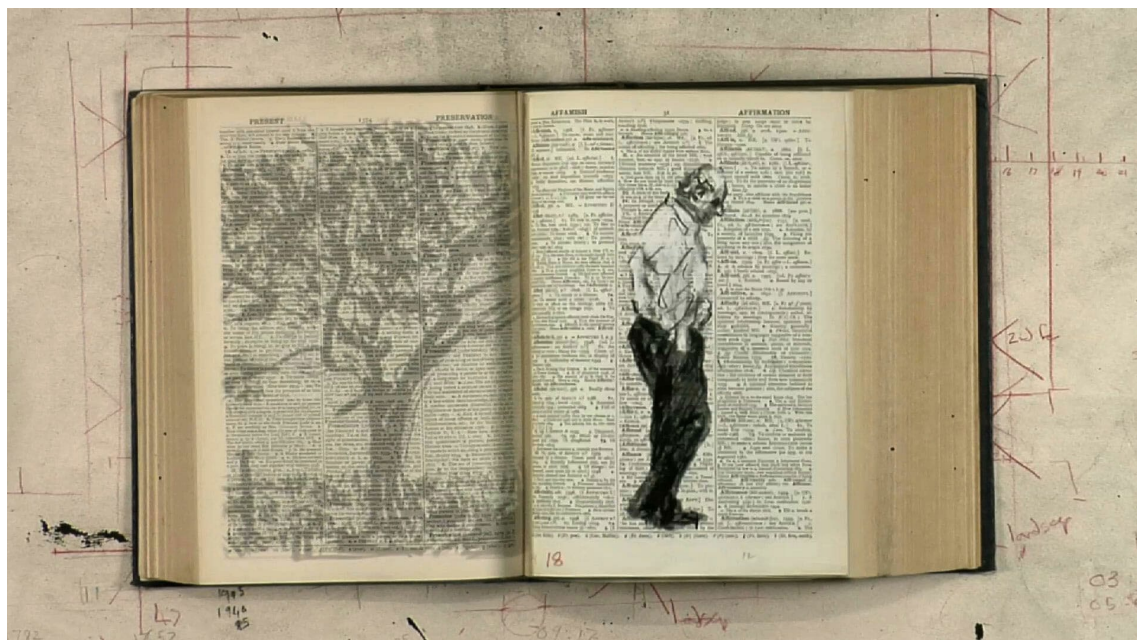


Fig.34 - Kentridge, W. (Realizador e produtor). (2013). *Second-hand Reading* [Filme].

Nos seus filmes são recorrentes um homem de negócios chamado Soho Eckstein e o artista Felix Teitelbaum. É através da personalidade de cada um e do seu comportamento assente na realidade política, cultural e social dos territórios sul africanos, que Kentridge adverte para as problemáticas sociais do seu país.

O artista revela não gostar de se comprometer. E nesse aspeto, afirma, a animação *stop-motion* é perfeita, pois mesmo que haja um pequeno erro ou acidente durante a concretização da animação, a alta velocidade a que passam os *frames* é o suficiente para que não se note. Por outro lado, como cada fotografia equivale a um desenho, é possível corrigi-lo alterando apenas aquela imagem sem comprometer todo o trabalho.

Este último aspeto é uma vantagem que não se aplica ao projeto desenvolvido uma vez que, ao mover-se, a luz solar não permite abrandamentos no ritmo de trabalho; assim como impossibilita que se repita a cena, pois a posição da luz/sombra no espaço deixa de ser a mesma de antes, obrigando a que se trabalhe com os erros daí para a frente.

Ainda sobre o autor, Kentridge acredita que as ideias que desenvolve durante a concretização da animação são bem mais interessantes que as planeadas previamente. Algo que faz parte do processo de animação experimental e que se irá falar em específico no próximo capítulo.

Sobre o filme

Mine (1991), como foi dito, pertence a uma série de 3 filmes chamada *Drawings for Projection*, cuja ação decorre em Johannesburg numa paisagem triste e devastada por minas e fábricas, e foi feito a partir de 18 desenhos (folhas) diferentes.

O filme tem a duração de 5 minutos e 50 segundos e acaba por ser uma viagem pela consciência de Soho Eckstein, o proprietário da mina que explora os recursos naturais do território e os trabalhadores que tem sob seu domínio.

A narrativa alterna entre o mundo subterrâneo das minas, onde dezenas de mineiros sul africanos trabalham, e o mundo luxuoso, da superfície, onde se encontra Soho, e realça o contraste entre a vida luxuosa de Soho, que representa os proprietários indiferentes ao sofrimento dos seus trabalhadores, e a vida miserável e sem condições destes, que trabalham incessantemente nas piores condições. Também faz a alusão ao colonialismo e à redução dos recursos humanos e da fauna a meros objetos e símbolos de ostentação.



Fig.35 - Kentridge, W. (Realizador). (1991). *Mine* [Filme]. Free Film-makers Co-Operative.

Estética

O artista trabalha sobre um único desenho, apagando e redesenhando alternadamente o mesmo e fotografando após cada alteração. É possível identificar os restos remanescentes do desenho anterior em cada *frame*, cuja estética, orgulhosamente suja e com predominância da mancha negra, funciona como metáfora para as camadas da memória, outro dos temas centrais do seu trabalho. Esse constante desenhar e apagar dá uma fluidez melancólica à imagem e deixa marcas sem a transformar completamente.

O facto de no filme em questão o artista usar apenas material negro, faz sobressair os contrastes entre luz e sombra. As imagens relativas aos espaços subterrâneos apresentam uma predominância de negros, com alguns apontamentos a branco que representam as áreas luminosas e iluminadas; logo num primeiro momento é possível notar que tudo o que esteja associado à mina e ao subterrâneo - quer sejam as estruturas, o fumo, os trabalhadores ou a terra - é negro, embora não exista uma diferenciação tonal radical e acabando tudo por fluir entre si.

Outro aspeto da animação é um abanar do ecrã em momentos específicos, tais como na cena da explosão inicial e nas cenas com os martelos pneumáticos. Este abanar não

prejudica a experiência visual e apreciação do filme, e acaba, pelo contrário, por enaltecer a experiência do espectador.

Gostaria agora de destacar alguns momentos:

1:52 - trabalhadores lavam-se e a sujeira dos corpos escorre pelo chão, disseminando-se pela área em redor, que ganha, por sua vez, o tom escuro que contrasta com o das figuras que passam a ser claras;



Fig.36 - Kentridge, W. (Realizador). (1991). *Mine* [Filme]. Free Film-makers Co-Operative.

2:07 - 2:17 - as cabeças sem corpo dos trabalhadores negros encontram-se dispersas debaixo de terra;



Fig.37 - Kentridge, W. (Realizador). (1991). *Mine* [Filme]. Free Film-makers Co-Operative.

3:22 - Kentridge reproduz o esquema em silhuetas de um navio negreiro como o *Brookes*, exposto anteriormente no subcapítulo 2.2.9.

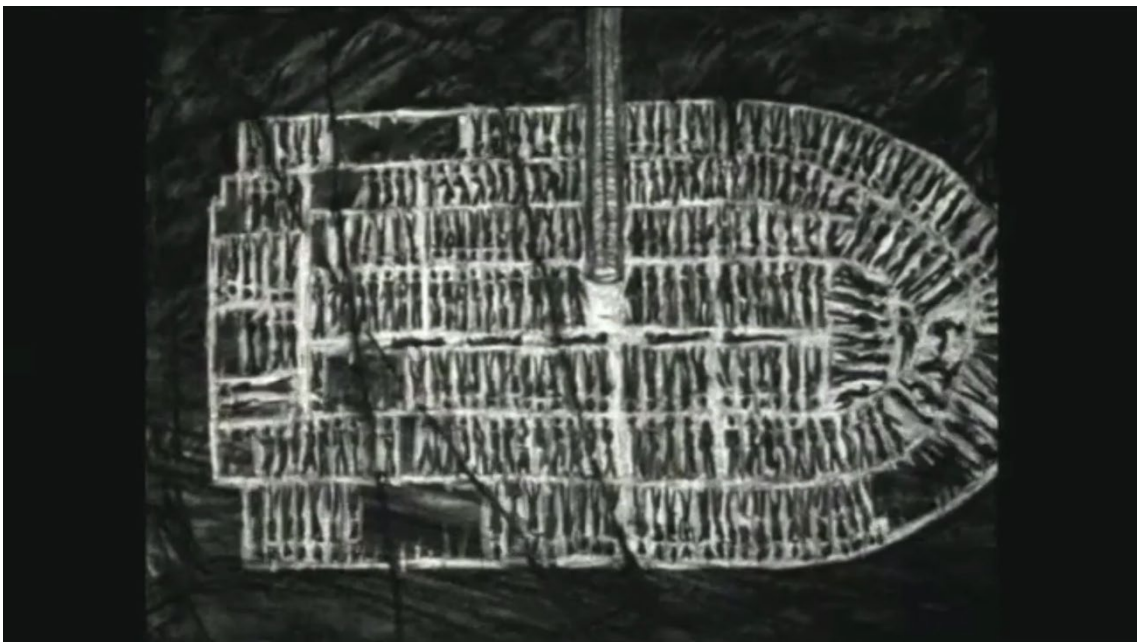


Fig.38 - Kentridge, W. (Realizador). (1991). *Mine* [Filme]. Free Film-makers Co-Operative.

Os trabalhadores negros são representados em vários momentos do filme pela mancha negra, sendo feita a clara distinção entre o proprietário branco e os mesmos. No entanto, num dos momentos da animação em que os trabalhadores dormem, existe uma ampliação nos detalhes dos seus rostos, que ganham tons mais claros, eventualmente para que seja possível uma melhor leitura dos relevos da pele e da forma do rosto. O fundo desta cena mantém-se negro e contrasta com a limpeza do fundo, assim como da almofada atrás do proprietário.

Outro aspeto a considerar é a forma como o artista exterioriza o estado de espírito dos trabalhadores, que surgem de cabeça baixa e movimentam-se de forma arrastada. A sua postura indica o seu estado degradante.

Música e efeitos sonoros

O *soundtrack* da animação é uma composição de Antonin Dvořák: Concerto para violoncelo em Ré menor, Opus 104; que me parece resultar muito bem devido ao contraste entre a música clássica - um estilo musical erudito e culturalmente associado a classes mais elevadas - com o mundo sujo e triste dos trabalhadores das minas. Não se sabe se terá sido esse o intuito do artista, mas a verdade é que combina muito bem com a estética, valorizando o carácter solene e dramático da animação, para além da ideia anteriormente referida.

Não é claro se a imagem precede a colocação do som ou se a faixa sonora serve de ponto de partida à narrativa e escolha dos elementos gráficos, mas o certo é que o autor conjuga os diferentes momentos da melodia de fundo com os diferentes momentos da história. Por exemplo, no primeiro momento em que surgem os trabalhadores a dormir, é perceptível uma alteração da música, que passa de uma melodia triste e deprimente para algo mais sereno.

Ao longo do filme assiste-se à conjugação de efeitos sonoros com o *soundtrack*, o que cria ambiente e dá vida ao objeto artístico. Os ruídos que vão surgindo estão diretamente relacionados com o momento da narrativa e o que está a decorrer na imagem - como o ressonar das personagens, o toque do despertador, etc.

2.4.3.2 BIG BANG BIG BOOM (2010)

<https://www.youtube.com/watch?v=sMoKcsN8wM8>

Sobre o Autor

BLU é o pseudónimo de um artista urbano italiano cujo trabalho se foca no muralismo e na animação *stop-motion* e que trabalha sobre diferentes suportes, embora a sua tela preferida seja o espaço público, sobretudo as fachadas de edifícios, onde costuma pintar em grande escala.

O artista promove a reflexão através da representação de uma panóplia de personagens disformes e formas abstratas, incidindo sobre determinados aspetos negativos da história e da atualidade, e tanto trabalha sozinho como com uma equipa que o apoia sobretudo na realização das animações. O equipamento que usa é muito básico, com exceção das gruas e outros veículos e suportes que lhe permitem alcançar alturas mais elevadas.

Sobre o filme

A animação é sobre a criação do universo e acompanha o evoluir da vida no planeta Terra desde o Big-Bang, passando pela extinção dos dinossauros e a evolução da espécie humana. A narrativa aborda diversas questões, como a violência, o armamento nuclear e a poluição, e termina com a destruição do planeta pelo ser humano.

Estética

Do ponto de vista gráfico, começa por nos ser apresentado um fundo preto, surgindo em seguida o título animado, que, assim como toda a informação textual, parece ter sido escrito manualmente – a assinatura do artista não é exceção e faz lembrar pinceladas, diretamente ligadas à estética e materiais utilizados.



Fig.39 - Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it.

Apesar da predominância do preto e do branco, não só neste, mas no seu trabalho em geral, BLU usa cores diversas em certos momentos da animação e em alternância com a estética monocromática. A tinta preta é usada na criação dos contornos e detalhes das personagens, assim como nas formas pintadas, e o branco no apagamento da mesma, depois de devidamente documentada a imagem, passando de novo o preto sobre a mancha branca e por aí em diante. É comum os brancos adquirirem um aspeto acinzentado devido à contaminação do preto, provavelmente derivada da velocidade de secagem e da qualidade dos materiais. Algo que também aconteceu nas minhas animações, como se verá no capítulo 4.



Fig.40 - Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it.

O artista, que vai da escala pequena à gigante, não demonstra preocupação em fotografar a perspectiva exata relativamente à anterior em cada *frame*. A imagem treme e muda bastante de posição, o que, como no trabalho de Kentridge, não deteriora a experiência mas eleva-a, uma vez que o foco do espectador está na ação que está a decorrer, ignorando ou pelo menos não atribuindo tanta importância a esses detalhes técnicos. A posição das sombras e os focos de luz natural, tanto no chão como nas paredes, permitem perceber a passagem do dia embora também isso não interfira negativamente na animação. Mas será apenas a minha opinião.

É de notar a interação de personagens, e da mancha de tinta em geral, com objetos dispersos pelo chão e nas paredes, assim como com a arquitetura e as pessoas incluídas propositadamente na narrativa, como é exemplo da senhora que ao minuto 06:50 é soprada por um dinossauro (fig.41). Os materiais físicos contribuem para uma maior plasticidade da cena e, independentemente de as interações serem mais ou menos pensadas, os objetos e a forma como a interação entre pintura/objeto e objeto/pintura acontece, são geralmente adequados ao momento e espaço da narrativa, havendo uma relação mais ou menos direta entre si.



Fig.41 - Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it.

Apesar de extremamente trabalhoso e exigente, o estilo de animação é muito despreocupado, havendo momentos em que, nitidamente, o artista não se deu ao trabalho de excluir do *frame* o material de pintura ou de evitar que passassem transeuntes no momento de fotografar, o que é compreensível tendo em conta os milhares de fotografias tiradas e o impacto quase nulo que têm na experiência final.

As transições de cena dividem-se em duas principalmente. A primeira consiste na mudança do fundo fotográfico e do suporte, mantendo-se a personagem e o ângulo de câmara, e é visível ao minuto 04:03, por exemplo. Esta solução permite dar continuidade à história noutro local sem interromper bruscamente a narrativa. A segunda é mais específica e consiste no uso de buracos escuros como fendas e janelas, através dos quais a personagem pintada entra, sendo seguida de imediato pela câmara, e que causa um escurecimento da imagem e do ecrã. Uns segundos depois reaparece a mesma forma mas noutro local, vindo de outro buraco ou abertura. Ao minuto 02:59, por exemplo.

A animação termina com os créditos.

Deixo agora alguns momentos da animação em destaque:

01:23 – surge um pedaço de plástico azul pelo orifício da torneira, simulando água a correr;



Fig.42 - Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it.

02:04 – o artista desenha na areia, simulando uma passagem da personagem da parede para o solo



Fig.43 - Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it.

03:18 - um caranguejo carrega um balde sobre si, simulando ser um caranguejo eremita;



Fig.44 - Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it.

03:25 - um saco de plástico flutua (aparentemente) dando lugar, na parede, a uma alforreca. Pode-se conjecturar de que forma o artista suspende o pedaço de plástico no ar. O mais provável será através de uma linha fina que acaba por ser impercetível.

Música e efeitos sonoros

São recorrentes certas notas e sons em vários projetos de BLU. Esta repetição sonora, aliada a um estilo facilmente identificável, dá continuidade ao seu trabalho e permite uma coesão visual e sonora entre os vários filmes e animações.

Esta animação em específico não tem música de fundo, apenas efeitos sonoros, que, em certos momentos, embora não seja possível afirmar com certeza, parecem ser multiplicados e prolongados durante curtos períodos de tempo de modo a criar uma melodia. Estes sons de fundo e outros efeitos sonoros dão vida à animação e realçam a ação que está a acontecer no vídeo embora não peçam protagonismo, permanecendo quase sempre em segundo grau de importância.

2.4.4 Conclusões

Viu-se como algumas referências visuais, apesar de não terem uma estética da sombra e da luz diretamente associada a si, se podem apropriar a este trabalho. Viu-se também alguns projetos e grafismos nas quais estas são mais imediatas, e também se analisou em detalhe dois casos únicos de animação stop motion cujas características coincidem precisamente com o meu planeamento teórico de protesto e também estético.

As referências visuais aqui expostas ocupam posição em níveis diferentes da cultura visual. Especificamente, *A Viagem de Chihiro* surge aqui como representante da cultura popular do grande cinema de animação, *If anything happens I love you*, insere-se no cinema de animação indie, o trabalho de William Kentridge encaixa-se mais facilmente na arte dos museus e por fim, BLU, pode inserir-se na arte urbana alternativa.

No próximo capítulo, com o qual se fecha a investigação projetual, aborda-se a animação e a animação experimental em particular. Esta componente teórica vai ajudar a definir o projeto, assim como a compreender algumas das decisões tomadas e o processo curvilíneo e incerto que o acompanhou do início ao fim.

2.5 Animação Experimental

2.5.1 Introdução

Foi necessário fazer um maior esforço de aprendizagem durante o planeamento e produção das animações que condensam o projeto, devido aos meus escassos conhecimentos sobre animação.

A informação recolhida relativamente à Animação e particularmente à Animação Experimental, que se expõem neste capítulo, ajudou a definir o projeto enquanto objeto artístico e não tanto na sua vertente técnica, como seria de esperar. Este suporte de conhecimento possibilitou inserir a animação e o processo de trabalho num enquadramento teórico que acaba por justificar o processo caótico que acompanhou todo o projeto, mas cujo caos, foi-se a ver, era e deveria ter sido expectável. Caos era apenas outro nome para experimental.

Ao longo do capítulo serão expostas as principais características desta linhagem da animação e algumas perspetivas sobre os artistas e o seu trabalho enquanto animadores experimentais.

2.5.2 Definição

Numa animação tenta-se dar vida a objetos ou formas inanimadas. Numa animação experimental também, embora tenha sobre si, como diz Paul Taberham em *Experimental Animation, From Analogue to Digital* (2019, p.17, 18), o acrescento da suposição comum de quebrar barreiras e de o valor da obra produzida ser maior quanto maior for a disponibilidade intelectual e a abertura do espectador em absorver e interpretar a animação.

Pelo nome, é de supor que a animação experimental envolva a testagem e experimentação de formas inovadoras de animação, no entanto, segundo Dan e Lienors Torre (2019, p.85), parece que a definição do termo não tem sido fácil, existindo várias características que podem definir algo como sendo experimental, e que se sobrepõem umas às outras e contrastam com a animação comercial, o tipo de animação mais *mainstream*. Algumas destas características são, por exemplo, a falta da narrativa tradicional, as técnicas de produção não convencionais e/ou o uso de materiais e até mesmo a forma como nos é apresentada.

“A typical answer for mainstream filmmaking is that it needs an engaging plot, compelling characters and it should provoke an emotional investment on the part of the viewer. However, there is no all-pervading rule that says these are essential criteria a film must follow in order to provide a meaningful or valuable experience. A film might be appealing because it presents unique formal challenges, it might offer an intense visceral experience, challenge traditional standards of beauty, or it might frame a philosophical question in a provocative way. There are a variety of ways in which a film may be engaging or memorable. Thus, underlying assumptions about filmic experience are called into question when engaging with experimental animation.”

(Taberham, 2019, p.18)

Além da animação experimental existem outros dois grupos: a animação comercial e a independente, desígnios que apenas devem ser usados quando ajudam a caracterizar o objeto em análise. (Taberham, 2019)

Taberham (2019, p.33) afirma que a animação experimental recebe menos atenção crítica e debate do que a comercial, o que, segundo o texto enviado por Edwin Rostron a Taberham (2019, p.33), poderá ser bom, pois este desmazelo de análise impediu-a de ser teoricamente definida em demasia e evitou os rótulos, que, para o autor, apenas servem para constranger e restringir os artistas. No mesmo texto de email, Rostron diz igualmente que é mais convidativo, e que sente ter mais liberdade ao poder trabalhar numa área pouco ou nada definida, onde as expectativas são mais esbatidas.

2.5.3 Subtileza e indefinição

A animação experimental provoca e sugere as ideias de forma subtil em vez de as declarar explicitamente, e dá liberdade ao espectador de interpretar à sua maneira. Não se espera que o espectador desvende as motivações e ideias do artista, mas que responda aos estímulos da animação de forma livre e imaginativa, “como se o trabalho fosse um espelho que reflete aquilo que o espectador acrescenta à experiência”. Qualquer reação é legítima e a dúvida deve ser aceite como algo natural, positivo e que faz parte da experiência. (Taberham, 2019, p.25)

É perfeitamente razoável que este tipo de objetos deixem ideias e dúvidas a pairar durante tempo indefinido. Ao contrário da animação comercial, é possível que o espectador sinta a necessidade de ver mais do que uma vez e sinta também o impulso de, mais tarde, voltar a certo trecho de modo a esclarecer-se sobre o que viu, o que muitas vezes não acontece, acabando por se manter a incógnita (Taberham, 2019, p.25). Na minha opinião isso significa que o objeto artístico tem conteúdo e é passível de deixar marca naquele que vê, sendo certamente mais difícil alguém esquecer-se de algo que provoca dúvidas e o faz debater-se com as suas ideias.

Mas atenção que o significado pode também ser altamente internalizado e as referências não serem necessariamente discerníveis para o espectador em geral, mas apenas para o seu criador. O título pode surgir aqui como pista. (Taberham, 2019, p.25-26)

Além das características já expostas, a animação experimental destaca-se também por não apresentar personagens com atributos e convicções bem definidos, quando estas existem de todo. (Harris, Husbands & Taberham, 2019)

2.5.4 Material e técnica

A exposição dos materiais/técnicas utilizadas na construção do filme é outra característica das animações experimentais. (Taberham, 2019)

Na animação comercial os detalhes materiais não têm grande relevância para a história, sendo, geralmente, subordinados e “invisíveis” à mesma. Contrariamente, na animação experimental, as cores, texturas e movimentos são um grande contributo ao apelo estético do filme e à atenção aos detalhes que se repetem ao longo da animação e que permitem rever o seu lado poético. O espectador não se limita a descodificar o seu significado; ele presta atenção às relações entre signos e referentes e observa como são padronizados, o que acontece especialmente nas animações mais abstratas. Este ritmo pode surgir visualmente em forma de música, e pode apresentar diferentes ritmos e intensidades, com melodias que se acompanham e interpelam de acordo com o objetivo do animador e o desenrolar da animação. Um exemplo que já foi tratado neste trabalho é William Kentridge, cujas animações apresentam o gesto do desenho a carvão e o sequente apagar dessas manchas como parte do efeito estético geral pretendido. (Taberham, 2019, p.30)

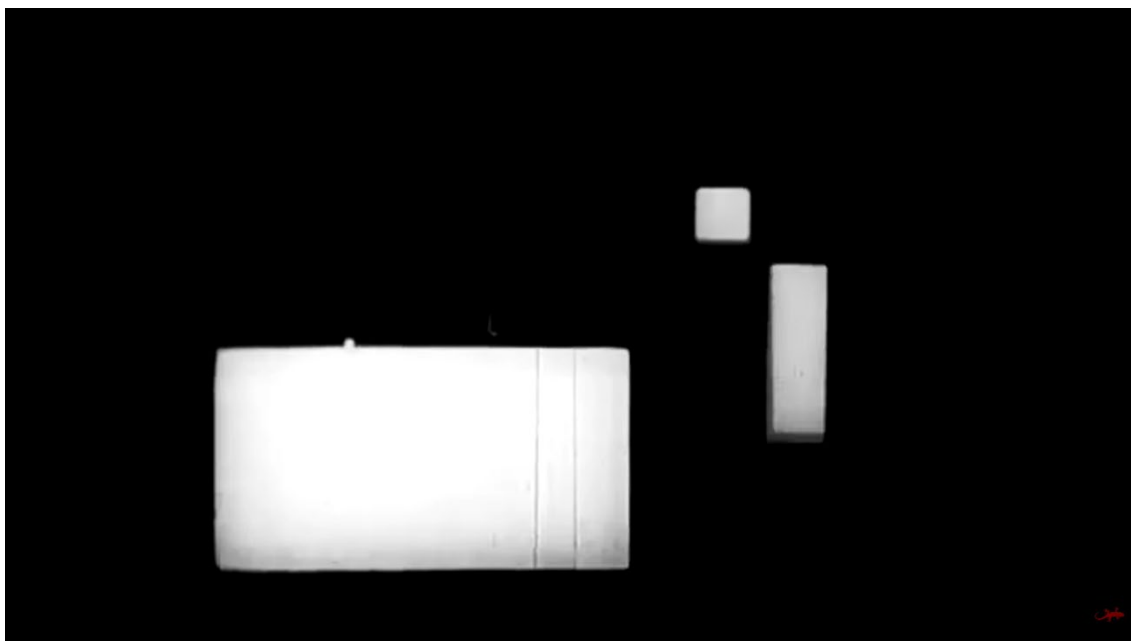


Fig.45 - Richter, H. (Realizador). (1921). *Rhythmus 21* [Filme].

O artista pode querer que a animação tenha um aspeto grosseiro, tanto ao nível estético dos materiais usados como até no número de *frames* por segundo, falando especificamente em animação *stop-motion*, podendo haver a opção de que haja tremuras e assim evitar deliberadamente um aspeto fluído no decorrer da animação. (Taberham, 2019, p.31, 32) Como vimos no filme *BIG BANG BIG BOOM*, de BLU.

O uso de materiais individuais como objetos encontrados, bonecos, pedras, materiais de pintura, etc., ajuda a caracterizar a animação experimental distinguindo-a das mais dominantes produzidas em papel celular, e possibilita que nasçam várias e variadas interpretações da mesma, assim como tem a vantagem de ser mais barato e imediato do que a produção em película. (Torre & Torre, 2019, p.85, 86)

Apesar de a película ser algo material, o método disfarça a sua materialidade, projetando uma imagem mais gráfica e intangível. No plano oposto, muitas animações experimentais tendem a enaltecer a forma como foram feitas e os materiais que foram usados. Um bom exemplo são as *Landscape Animations*, realizadas num espaço real, sobre terra, neve, areia ou relva, entre outras superfícies, e onde é comum as pessoas deixarem a sua pegada ou interagirem com objetos no chão, o que mais tarde se vai notar na animação. Pode ser um acidente ou intencional, mas faz parte do trabalho e

serve como comprovativo de que aquilo que o espectador está a ver não foi sujeito a edição digital. (Torre & Torre, 2019, p.86-90)

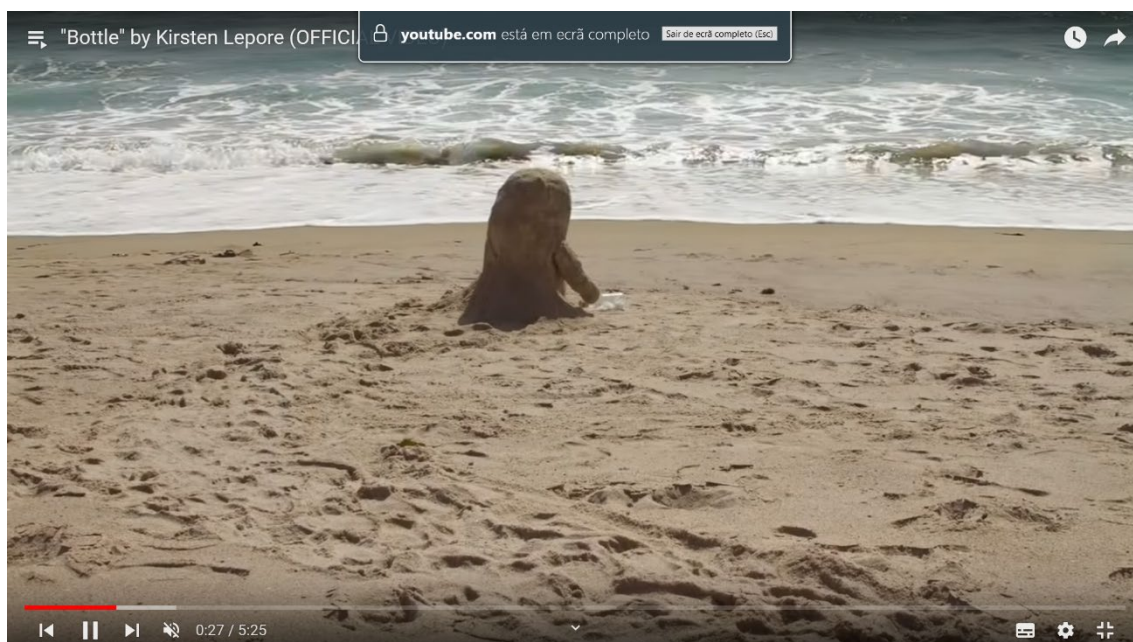


Fig.46 - Lepore, K. (Realizadora). (2010). *Bottle* [Filme].

É também possível simular digitalmente uma técnica analógica, no entanto, o mais provável é isso complicar o processo em vez de o simplificar. (Torre & Torre, 2019, p.90) Eu mesmo o posso comprovar pois ainda ponderei produzir os filmes digitalmente, aplicando a tinta digital sobre a fotografia - ideia da qual desisti devido à dificuldade de reprodução do aspeto sujo e texturado da tinta real. Por muito semelhante que seja, a ausência de pequenos pormenores é o suficiente para que se perca o impacto da interação analógica.

2.5.5 Artistas, motivação e acessibilidade

Outra característica da animação experimental são os estilos vinculados e as temáticas com significado pessoal e que refletem a individualidade do artista por detrás da obra.

Como dizem Torre & Torre (2019, p.86), é o animador independente que mais frequentemente se envolve com o experimental. O facto de a animação experimental ser habitualmente feita por apenas uma pessoa faz com que, de todos os filmes, este seja

porventura o mais barato de produzir. (Taberham, 2019, p.18) Além disso, os animadores experimentais tendem a expressar mais as suas visões do que os diretores comerciais, o que é natural tendo em conta que estão a trabalhar por conta própria e as animações não são comissionadas. (Taberham, 2019, p.28)

Segundo Maureen Furniss (2008, p.30), além de ser um tipo de animação económica, geralmente com orçamentos menores e produzido para exposições mais pequenas, este tipo de animação tende a desafiar ideias e formas de estar dominantes, assim como a refletir preocupações de grupos excluídos pela sociedade, acabando por ter, como escreve Taberham (2019, p.22), uma maior probabilidade de expressar preocupações de um grupo marginalizado e de desafiar o imposto.

Estes vários aspetos acabam por estar relacionados com a acessibilidade do negro e das sombras previamente referido no capítulo 2.2.9, e entram em concordância com aquilo que me propus fazer, estabelecendo uma ligação entre as “sombras” da sociedade, na base da pirâmide social, e o próprio tipo de animação. Além disso, também é meu desejo que o filme atinja o maior número de pessoas e seja o mais acessível possível, promovendo a inclusão das sombras através de uma contestação indireta.

Taberham (2019, p.18) chama também a atenção para a vontade dos artistas em ser reativos e provocadores, utilizando essa oposição e rebeldia contra o cinema tradicional e valores convencionais da sociedade. Malcolm Le Grice (2009, 292), por exemplo, defende a dimensão política do cinema experimental argumentando que a sua complexidade estética impossibilita a passividade do espectador, obrigando-o a desempenhar um papel ativo enquanto recetor.

Partindo do pensamento de Le Grice, posso mesmo arriscar e dizer que a animação experimental e a sua complexidade estética, aliada ao carácter independente e imparcial, acabam por funcionar como objetos de alerta e contestação ideais, impondo-se contra entidades e situações de uma forma que nenhuma outra tipologia no cinema de animação o faria.

Taberham (2019, p.28-29) afirma que a unicidade da animação pode estar presente na forma como o artista questiona o mainstream e as suas premissas, e levanta uma série de perguntas retóricas que têm como objetivo promover a reflexão: será que um filme/animação tem necessariamente de contar uma história, ter personagens, fluidez e imagens “bonitas” segundo o standardizado?

As animações de David Theobald, por exemplo, questionam a ideia de que as animações precisam de ter imensa dinâmica e movimento. O curioso do trabalho deste autor é ele acabar por fazer a mesma chamada de atenção que tentei fazer, só que em vez de sombras recorre a objetos do quotidiano aos quais geralmente não é prestada atenção (fig.47). Lilly Husbands (2014, p.29) faz uma boa descrição:

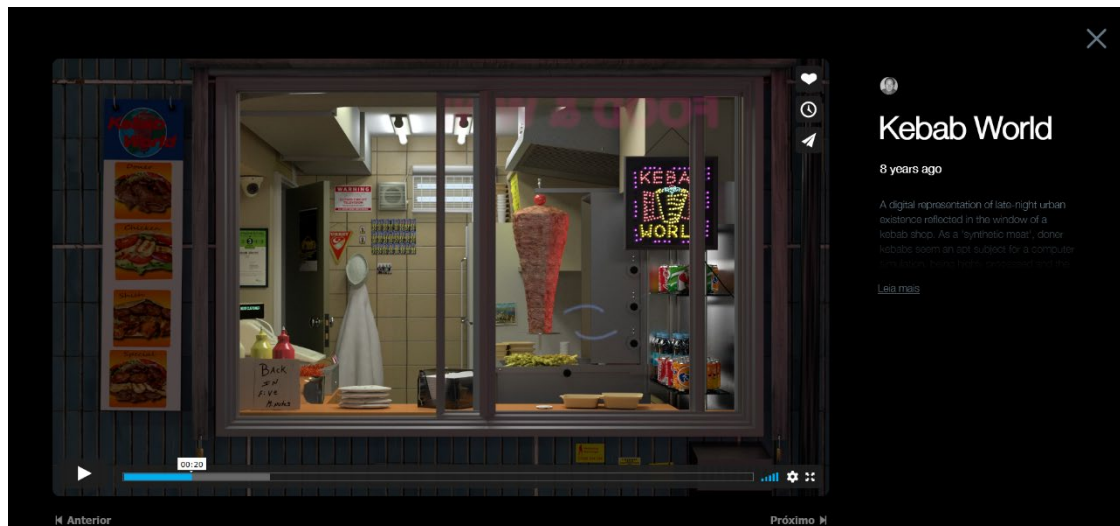


Fig.47 - Theobald, D. (Realizador e Produtor). (2014). *Kebab World* [Filme].

“(...) although his works might resemble the visual aesthetic of these commercial studios, Theobald’s animations spend their entirety focusing on places and objects that would appear in a Pixar animation only very briefly and most likely somewhere in the background. The intensive labour that goes into Theobald’s animations is perversely used to produce images of everyday objects and scenarios that would normally be deemed unworthy of prolonged attention.”

(Husbands, 2014, p.29)

Ou seja, o artista dá protagonismo a objetos que geralmente não o têm. Está a dar-lhes uma chance de brilharem, de terem vida e aparecerem, assim como eu quero dar uma chance às sombras, mostrar que elas existem, e não são más, ou não tão más como parecem. Elas simplesmente não tiveram as mesmas oportunidades e condições, e por isso acabaram por sofrer e as suas vidas ser como são, acabando por ser postas de parte.

Falando um pouco sobre o processo da animação experimental, a própria materialização deste tipo de animação acaba por ser uma descoberta: não existe um planeamento prévio e, quando existe, este vai-se moldando de acordo com as conclusões e os resultados obtidos. (Taberham, 2019, p.24-25)

O “processo de transformação pode afetar tanto o conteúdo quanto a estética da animação” final (Torre & Torre, 2019, p.86), assim como pode acontecer também do ponto de vista emocional e da personalidade do artista, (Taberham, 2019, p.28) cujas preocupações e estilo próprio são bem visíveis, resultando muitas vezes numa tentativa de expressar aquilo que não é expressável, invocando a intuição e um lado irracional do espectador. (Taberham, 2019, p.25)

2.5.6 Conclusões

Resumindo, a animação experimental caracteriza-se pela falta da narrativa tradicional, pelas técnicas de produção e pelo uso de materiais não convencionais.

Viu-se como se distingue da animação comercial por ser geralmente independente e não estar teoricamente tão bem definida, e como sugere as ideias em vez de as declarar de forma explícita, dando assim liberdade de interpretação, onde não há reações ou leituras erradas. É também normal deixar dúvidas e não ser claro qual o pretendido pelo artista com o objeto, cujo significado pode ser apenas conhecido pelo criador; quando tem personagens estas são geralmente indefinidas.

Enaltece os materiais e técnicas usadas e, devido aos materiais que usa e por ser habitualmente levada a cabo por animadores independentes, é um tipo de animação acessível e mais direta de se produzir. Apresenta o estilo vincado do artista e seus interesses e preocupações, podendo desafiar ideias e formas de estar dominantes e refletir preocupações e injustiças sociais. É também descrita como uma forma de oposição e rebeldia contra o cinema tradicional e valores convencionais da sociedade.

A frequente complexidade estética destas animações impossibilita a passividade do espectador e obriga a uma mente desperta durante a sua captação. O processo de construção é todo ele uma descoberta em que o trabalho e o próprio artista se vão moldando a partir das conclusões tiradas.

A maioria destas características, se não todas, possibilitaram a definição das minhas animações e o processo e métodos utilizados como experimentais. Esta análise teórica

também permitiu perceber de que forma se poderia enaltecer e exagerar alguns aspetos das animações e também me tranquilizou relativamente ao caminho acidentado, cuja existência e efeitos fazem parte do processo experimental e devem ser tomados positivamente.

No próximo capítulo destaca-se o processo de concretização analógica e digital das animações, cuja descrição irá permitir enquadrar ainda mais todo o processo e estética no experimental.

PARTE II

3. Preparação

3.1 Introdução

No capítulo anterior viu-se como o processo da animação pode ser experimental e que essa qualidade da experimentação pode sobressair através das estéticas, técnicas e temáticas trabalhadas por artistas, geralmente independentes e que exteriorizam a sua ideologia e crenças através da animação, cujos grafismos vinculados refletem um estilo próprio e unipessoal.

O presente capítulo trata o momento da investigação espacial do projeto, que consiste na observação e seleção das cenas/espacos para posterior aplicação nas animações, assim como algumas conclusões tiradas dessa mesma análise e exploração urbana.

3.2 Métodos

Ficaria bem aos olhos do leitor e seria o mais correto dizer que a preparação, assim como a testagem e concretização analógica do projeto, que irão ser faladas no capítulo 4, só teve início após uma definição clara do projeto e dos seus objetivos. No entanto não foi esse o caso, e só é possível dizer que a natureza experimental, tanto da animação como da idealização do problema e da mensagem, um processo nada direto e labiríntico, aliada à falta de tempo e ao receio de um agravar das condições meteorológicas, obrigou a intercalar a exploração dos espaços e a testagem/criação dos filmes com o próprio processo de investigação e formulação de ideias. Com “falta de tempo” refiro-me a ter dias completos que pudesse dispensar para me deslocar aos espaços abandonados, que na sua maioria não ficavam tão perto quanto era desejável, e poder estar durante horas no local a fotografar e analisar o comportamento lumínico, formulando ideias e possíveis narrativas para a animação.

A observação e seleção das cenas e espaços foi um processo essencial pois sem o estudo dos diferentes locais e das diferentes condições lumínicas ao longo do dia, ficaria muito difícil prever o comportamento da luz e sombras no espaço e seria, consecutivamente, extremamente arriscado proceder à animação sem uma noção completa daquilo que se podia esperar no local.

O método de seleção dos sítios consistiu, primeiramente, em identificar o local e perceber se havia acessos. Em seguida foi necessário perceber se a sua arquitetura possibilitaria a criação de narrativas interessantes, e, caso fosse essa a conclusão, era importante a certificação de que o local era minimamente seguro e não havia o risco de roubo ou outro tipo de perigo para a minha integridade. Só após satisfeitos estes critérios se procedeu à captura de fotografia ou vídeo - um método usado por diversas vezes foi a gravação sonora de ideias - e ao congelamento do material para análise posterior.



Fig.48 - Produção de *timelapses*

Por permitir uma noção rigorosa do comportamento lumínico em cada espaço, começou-se por, numa fase inicial, simular *timelapses* do nascer ao pôr-do-sol, o que permitia ver de forma exata o comportamento da luz e das sombras ao longo do dia, mas que era, no entanto, um investimento demasiado grande de tempo. Ainda para mais não tendo equipamento especializado disponível.

Como tal, tive forçosamente de desistir dessa opção e limitar-me ao registo fotográfico pontual, optando por locais onde o percurso da luz e da sombra projetada fosse mais previsível. Apenas para dar uma noção ao leitor, esta recolha fotográfica consistia, na maior parte das vezes, em fazer o mesmo circuito ao longo do dia pelo espaço,

passando, suponhamos, de hora a hora no mesmo ponto, de modo a apanhar de forma temporalmente intercalada as condições de luz e sombra no espaço. Um processo bastante moroso, como é possível imaginar.



Fig.49 e 50 - Fotografias com 1 hora intercalada

Após os registos e tendo o material compilado e organizado devidamente, transpus as ideias para o papel de modo a planear possíveis soluções e narrativas consoante os espaços e as conclusões.



Fig.51 - Esboço analógico de ideias

O esboço em papel foi um importante método devido à facilidade e imediatismo de representação de ideias; no entanto, não foi tão confiável como o desenho e escrita digital sobre as fotografias recolhidas previamente. Esta edição digital sobressaiu pela qualidade de exploração dos significados ocultos ou sugeridos em cada local, permitindo a criação de soluções analógicas mais “realistas” e aptas a serem produzidas. Outra solução encontrada foi a criação de *gifs* propositadamente toscos de modo a simular uma animação real.

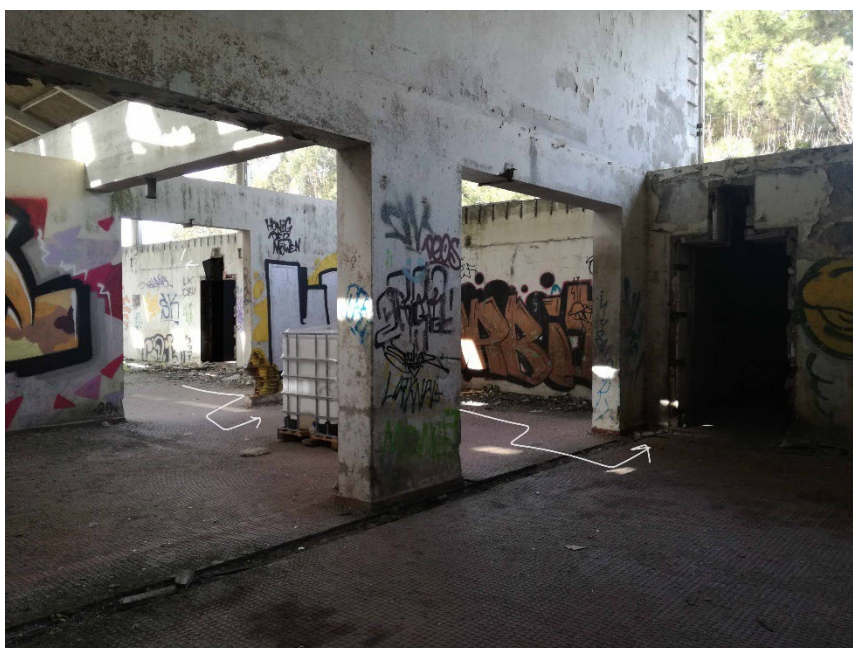


Fig.52 - Esboço digital de ideias

3.3 Registos

Em seguida serão apresentados os registos fotográficos mais relevantes e algumas conclusões destes mesmos registos, assim como alguns problemas e pensamentos que foram surgindo durante a sua recolha e estudo subsequente. Os registos completos, quer de vídeo quer fotográficos, encontram-se disponíveis no site oficial do projeto:

OUTCAST (<https://jmcunhapereira.wixsite.com/outcast>).

O mais óbvio a extrair dos registos é a existência de duas zonas sombrias de maior importância e que condicionaram, cada uma à sua maneira, o planeamento da narrativa. São essas as zonas sombrias salientes e as zonas de penumbra – onde nunca houve luz direta, ou houve, mas em situações pontuais como durante parte da tarde ou durante as primeiras horas da manhã, dependendo da organização espacial.



Fig.53 e 54 - Sombras salientes e sombras difusas

Antes de partilhar algumas ideias, parece-me relevante lembrar que o espectador não se encontra no local, mas sim a observar um ecrã ou projeção, e como tal, a perspetiva do mesmo no local coincide com a lente da objetiva que captura a imagem. Essa percepção fará toda a diferença na relação entre o espectador e as zonas de luz ou sombra.

Durante a análise das referências visuais e teóricas pode-se apreender como a posição do equipamento de captura de imagem no espaço pode e influencia a percepção de uma cena. Quando me desloquei aos espaços abandonados para recolher as amostras, foi possível experienciar na primeira pessoa a sensação de estar no lado mais iluminado de uma cena, com uma zona de escuridão pela frente, e que, como seria de esperar,

coincide com a descrição teórica e consiste num sentimento de receio e inquietação face àquilo que caracterizamos como uma zona de escuridão e, consequentemente, como o desconhecido. E por recear o desconhecido, em grande parte por não saber que segredos esconde, o ser humano tende a identificá-lo como algo perigoso e maligno. (Oliveira, 2012) Segundo Kevin Robins (2003, p.37), a pessoa quer saber o que está na escuridão, quer ser capaz de ver nela, e se algo vem da escuridão na sua direção, quer ser capaz de o prever.

Quando o lado luminoso se encontra à nossa frente acontece o inverso, ou pelo menos foi essa a sensação obtida tanto presencialmente como observando as imagens e vídeos no ecrã; e a zona de escuridão envolvente deixa de causar desconforto, passando a luz a ser tida como algo invasivo da escuridão. Este sentimento é exacerbado consoante o tempo decorrido no escuro e é uma consequência da adaptação da visão e de um aumento da sensibilidade retiniana face à escassa iluminação. (Oliveira, 2012, p.320)

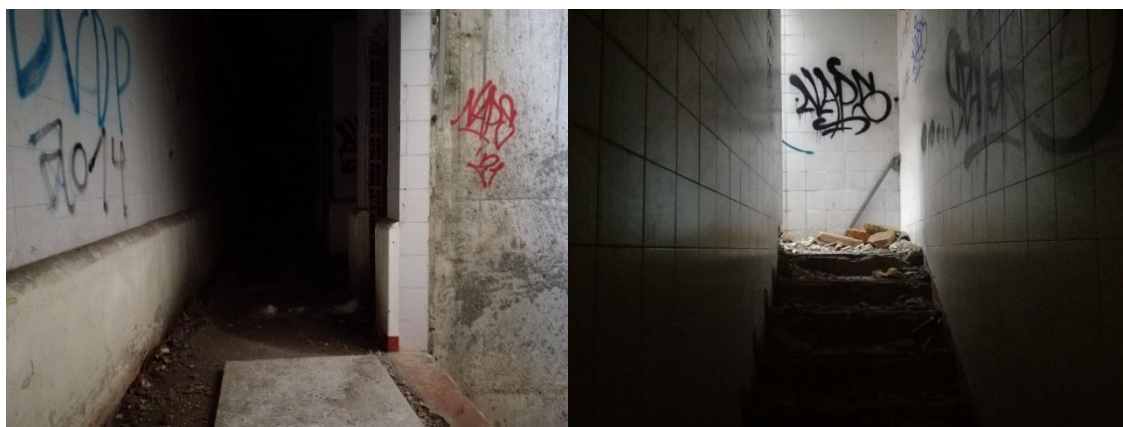


Fig.55 e 56 - Percepção do observador

Repetindo-me, essa percepção ocorre com a observação da cena tanto na primeira pessoa como em formato digital. No entanto, é certo que ver em segundo plano e estar no local são coisas completamente diferentes, e é de lamentar que a imagem fotográfica digital não iguale a sensação de imponente que se experimenta nestes locais. Seria necessário equipamento especializado e alguém experiente em captação de imagem para tentar igualar essa sensação, algo que a meu ver nunca será possível a cem por cento.

Algo de que também me apercebi durante este período de observação foi que a posição da câmara e o sentido do seu movimento aparente (o movimento seria obtido sempre

através da técnica de *stop-motion*), caso existisse, alterava por completo a percepção da sequência.

Como foi exposto anteriormente, um dos principais objetivos foi inverter os significados atribuídos pela cultura visual à sombra e à luz, atribuindo um papel de agente nocivo à luz e de entidade omissa à sombra. Pegue-se agora na fig.57. Algo na organização espacial da cena parece indicar o portador da câmara e, por via da lógica, quem observa a imagem, como um estranho que procura algo no buraco. Dir-se-ia que, e focando a ideia de luz versus sombra, que o detentor da visão sobre o espaço equivale a um agente, maligno ou não, que persegue e vasculha na sombra à procura de algo. Talvez pelas semelhanças do buraco escuro a um covil e por o “portador” da imagem, ou seja o espectador, estar fora do seu habitat natural, digamos.



Fig.57 - Buraco sombrio

Esta sensação não é desejável pois assim deixa-se de estar apenas perante uma relação entre luz e sombra, passando a haver a intromissão de um terceiro elemento - humano, ou se quisermos, de uma entidade viva indefinida, mas que será facilmente associada pelo espectador a uma pessoa ou a si mesmo.

Claro que o elemento humano é essencial e está presente dissimuladamente na história e em todo o contexto criado com as animações, no entanto a atenção deve estar na luz e

na sombra. Só depois seriam feitas as restantes associações a partir desses dois elementos; ou assim foi planeado pelo menos. Assim, e continuando sobre a imagem em questão, esta relação entre o “portador” da imagem e o espaço pode resultar em que as sombras pareçam estar a fugir desse agente e não da luz, o que até poderia funcionar mas noutro contexto e consoante o significado que se procurasse atribuir à narrativa. Neste caso não foi essa a intenção pois desvia a atenção dos elementos centrais - luz e sombra.

3.4 Astronomia

Não esqueçamos que este é um projeto longo que ocupa quase duas estações do ano completas. Como tal, outro aspeto que teve de ser tido em conta foi a variação do período de exposição solar ao longo do tempo de preparação e idealização do projeto, assim como a inclinação do planeta em relação ao sol ao longo desse mesmo período, resultante do movimento de rotação da Terra à volta do mesmo e que causou alguns entraves.

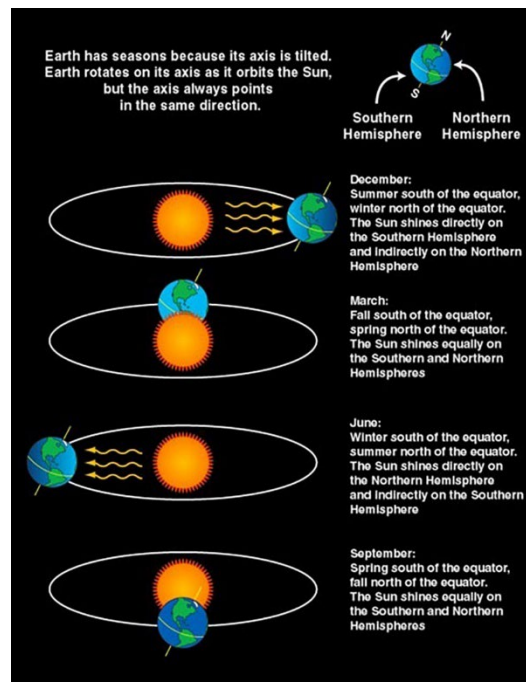


Fig.58 - NASA Science: SpacePlace. (2022). *What Causes the seasons?*.

O sol incide diretamente no hemisfério sul e indiretamente no hemisfério norte em dezembro. Estas condições são propícias a que haja sombras mais alongadas e compridas e consequentemente uma maior complexidade de luz/sombra nos espaços abandonados, especialmente naqueles com uma organização espacial complexa, e que ganham um dinamismo completamente diferente do que acontece, por exemplo, em abril/maio, o período em que foram concluídas analogicamente as últimas animações.



Fig.59 - 30/11/2021 às 12h

De facto, passam vários meses desde os primeiros aos últimos registos: comecei a fotografar os espaços em meados de novembro, perto do Inverno e num período em que os raios solares incidem na superfície terrestre do hemisfério norte mais horizontalmente. No decorrer destes meses a inclinação da luz variou, como seria de esperar, o que causou que os registos previamente recolhidos perdessem em parte a sua eficácia e o que me obrigou, uma vez mais, a ir aos locais atualizá-los. Qualquer planeamento narrativo que pudesse ter sido feito até esse momento para a animação teve de ser reconsiderado e em alguns casos alterado, pois as sombras já não se “movimentavam” da mesma forma e a sua morfologia e tempo visível não eram o mesmo.

As sombras e variações de luz durante o inverno têm muito mais potencial que durante a primavera e verão, período em que são mais reduzidas apesar de durarem mais tempo. O facto de não ter sido possível produzir a animação durante o inverno e inícios primaveris, por coincidir com o tempo de investigação teórico-prático, leva-me a crer que este será um projeto que, para situações futuras, deva ser feito com o planeamento de dois anos. Uma preparação durante o primeiro ano, e se possível, durante um curto período (um mês suponha-se), em que se recolhe imagens e procura perceber apenas como interage a luz com o espaço durante aquele período, e um segundo ano para concretizar as animações tendo em conta o tipo de comportamento lumínico expectável.

3.5 Objetos

Os locais abandonados explorados estão cheios de lixo e objetos velhos e danificados, é certo, mas muito deste lixo, aliado às suas características e simbolismo, tem o potencial de ser utilizado de modo a contribuir para uma certa ideia ou associação temática, levando o espectador para um determinado contexto e situação. No capítulo 2.3 indicou-se alguns grupos de pessoas passíveis de serem vistos como “Sombras” da Sociedade. Estas pessoas vivem em determinados contextos, têm características, modos de vida e, naturalmente, objetos que lhes podem ser associados, e como tal, podem ser representadas por esses mesmos objetos, ou referentes, como lhes chama Gillian Rose (2016).



Fig.60 - Entulho

As pessoas são todas diferentes e é certo que uma pessoa que viva na rua, por exemplo, pode estar nessa situação e viver em diferentes condições de outra pessoa que também faça do espaço público o seu lar; assim como ter uma aparência que não coincide com o

clichê culturalmente definido de como estas pessoas se apresentam. Independentemente disso, segundo Rose (2016) existem certos objetos e características de alguém que nos levam, enquanto seres visuais, a associar determinados significados - que podem surgir como um conceito ou objeto - à sua pessoa. Não é por acaso que, geralmente, cobertores, estruturas improvisadas em cartão, tendas, carrinhos de compras com roupa e comida, etc., apareçam em contextos relacionados com estas pessoas. Um toxicodependente é associado a pratos e seringas, um refugiado à mochila cheia de roupa e bens pessoais que traz às costas, um *graffity writer* às latas de spray, rolos e baldes de tinta, e por aí em diante.

Stuart Hall (1997, p.2) defende que esta associação está dependente “da interpretação dos participantes relativamente ao que está em seu redor e da maneira como atribuem significado às coisas”, algo semelhante ao que diz Arjun Appadurai, que é referenciada por Harris (2019, p.95) e defende que o significado de todas as coisas é atribuído de acordo com a sua utilização.

Martin Heidegger (1962, p.70-72) divide os objetos em duas categorias de acordo com o seu significado: *ready-to-hand*, objetos mundanos cuja identidade é-nos familiar, como a tesoura e o lápis, e *present-at-hand*, objetos cuja identidade própria não legitimamos uma vez que não têm grande utilidade, como pedras da calçada, folhas secas e paus. Heidegger argumenta que é possível dotar de significado e identidade própria os objetos aparentemente inúteis, mas que isso requereria distorcê-los conceptualmente e artificialmente. No entanto, que bastaria animar o objeto encontrado, dotando-o de movimento e vida própria aparente, que isso o elevaria à condição de um objeto *presente-at-hand*.

Segundo George Dickie (1997, p.5), esta distorção dependerá apenas do observador e da sua “atitude estética”, que, segundo os representantes da teoria do estético do séc. XX, é um conceito que implica que todos os objetos que sejam observados a partir de certa atitude se possam tornar num objeto estético, independentemente da sua natureza.

Os fatores de seleção dos objetos candidatos à narrativa foram então a sua relação simbólica com as “Sombras” da Sociedade, assim como a sua presença em locais com uma boa variação de luz e sombra, onde a narrativa seria à partida mais interessante. Também se teve em conta a possibilidade de transportar os objetos para locais onde pudessem ter uma presença reforçada na narrativa ou até mesmo criando a própria narrativa a partir deles, com a sombra falsa a nascer da sombra real de uma cadeira,

suponhamos. Seria uma forma de aumentar a dinâmica e ter controlo sobre o espaço e a narrativa, contornando a disposição natural das coisas. Devido à falta de tempo, ficaram por experimentar tanto esta como outras ideias e abordagens referenciadas, e que serão descritas mais detalhadamente no capítulo 8.

Além da aparência, estes objetos podem ser explorados de acordo com a sua sombra projetada, que pode ser mais sugestiva do que o objeto em si e mimetizar certas formas e objetos, possibilitando a criação de diferentes narrativas.

Na fig.61, a sombra do para-choques recorda a forma de um barco ou outro veículo e, a partir dessa relação, quiçá pudesse ser interessante aludir a refugiados ou à revolução industrial. Veremos, no entanto, que tal seria muito complicado devido ao pormenor e às dificuldades de representação e animação.



Fig.61 - Para-choques

3.6 Estética do abandono

A arquitetura dos locais visitados define-se essencialmente através de linhas retas e composições geométricas. Os espaços abandonados têm uma “estética” degradada e estimulam qualquer um a sentir-se parte de algo que foi mas já não é, ou é, mas diferente daquilo que foi. Como diz o artista urbano belga Roa, citado em *Out of Sight* (2011): “these particular kinds of places possess a whole history of their own”. Só quem já se encontrou no interior de um monumental edifício abandonado pode compreender os sentimentos que estes despertam, e a sua capacidade de “engrandecer” qualquer um e, neste caso em específico, o projeto, possibilitando a criação de vincados e variados significados, dramatizando as cenas e naturalmente as animações que foram produzidas.

O aspeto sujo e degradado, além de expressivo, permitiu também estabelecer uma metáfora entre a sociedade e a sua degradação e a degradação das sombras.



Fig.62 - Estética do abandono

3.7 Conclusões

Terminada esta exposição e respetivas conclusões, torna-se evidente como o registo imagético dos espaços e das suas condições lumínicas, apesar de ter sido complicado por fatores externos, a maioria meteorológicos e astronómicos, foi essencial no planeamento e produção dos vídeos.

Inferiu-se como, por razões processuais e logísticas, não foi possível aproveitar os períodos de baixa duração solar em que as sombras são mais alongadas e criam efeitos mais dinâmicos, e também como a variação das estações afetou o planeamento em adiantado e obrigou a uma constante adaptação e improvisação. Um trabalho completamente delimitado e sem surpresas obrigaria ao dobro do tempo, concluiu-se.

Viu-se igualmente que a “estética” degradada mas simultaneamente sedutora dos espaços abandonados faz todo o sentido no contexto temático e gráfico do projeto, e como, apesar de não lhe ser feita justiça na imagem digital, essas características o elevam no seu todo, assim como ao seu simbolismo. Simbolismo esse que é também encontrado nos objetos dispersos, que, com a aplicação correta, se podem tornar protagonistas da ação e incitar um relacionamento com certos temas, pessoas e contextos reais. Estes objetos também projetam sombras, que, consoante a sua localização, podem ser tão ou mais sugestivas que o seu dono, podendo ser facilmente utilizadas para redirecionar o observador para certos temas, não fosse a complexidade técnica dessa solução.

Outro aspeto que foi tido em conta foi a relação do espectador com os espaços, relação essa que pode ser influenciada através da posição da objetiva e do sentido do movimento aparente da câmara.

No próximo capítulo irá ser descrito o processo de testagem e produção analógica, que passou pela adaptação aos locais e condições lumínicas, transpondo em seguida para a concretização das animações finais, quer analogicamente quer digitalmente. Serão exaltadas problemáticas e reflexões que partam ou incidam nesse processo.

4. Produção

4.1 Introdução

No capítulo anterior viu-se como os registos e análise dos mesmos foram indispensáveis ao planeamento das animações, suscitando questões e ideias que de outro modo não teriam surgido e possibilitando uma melhor preparação da fase de produção analógica.

Neste capítulo descrever-se-á o processo analógico de produção das imagens e a sua consequente montagem e edição digital, passando por fim à compilação em vídeo e adição de som e outros ajustes finais. Serão também expostas algumas ideias e conclusões, assim como sublinhados os principais obstáculos que foram surgindo.

4.2 Produção analógica

A *stop-motion* é um método de animação que consiste em fotografar uma imagem de cada vez, as chamadas *frames*, alterando pequenos pormenores (ou não) do que se pretende animar, de modo a que, no conjunto das fotografias que depois são compiladas em vídeo, se crie movimento aparente. Na minha animação em específico consistiu em pintar uma pequena porção de espaço e correr, literalmente, para detrás da câmara de modo a capturar a imagem, e por aí em diante.

O material usado na produção analógica das animações consistiu essencialmente na tinta preta e branca - a primeira foi usada no corpo das “sombras” e a segunda para apagar a mancha preta do *frame* anterior, um escadote, rolos, trinchas, um extensor, câmara fotográfica, tripé - para dar estabilidade à câmara, e um relógio para cronometrar o tempo.



Fig.63 - Material de pintura

Viu-se que existe uma percepção negativa generalizada da sombra ao longo da história e como é difícil invertê-la. Como tal, a primeira questão levantada após a definição projetual foi: como influenciar o espectador de modo a haver empatia pelas sombras?

A primeira resposta foi através da sua forma gráfica e do seu comportamento. A segunda insere-se na secção dedicada à edição digital, de que já falarei, e consiste em acrescentar efeitos sonoros que incitassem o apreço do espectador pela sombra e o fizessem, inversamente, recear ou estranhar a luz.

Visualmente, as sombras reais têm a capacidade de mudar de forma e adaptar-se ao ambiente, o que demonstra a sua adaptabilidade. Também as minhas sombras pintadas têm esta característica e adaptam-se à arquitetura do espaço e a novos buracos e refúgios que vão encontrando. Estas sombras pintadas nascem da sombra real de objetos e zonas de escuridão, e interagem com o espaço e a sombra real de outros objetos e estruturas, que podem ter ou não ter uma relação direta com as “sombras” da sociedade.



Fig.64 - Sombras dinâmicas

É de constatar que ao escrever *shadow creatures* em qualquer motor de busca surgem quase sempre criaturas de aspeto maligno. Perguntei-me então de que forma se poderia criar criaturas sombrias e dar-lhes um aspeto que inspire, se não confiança, pelo menos neutralidade.

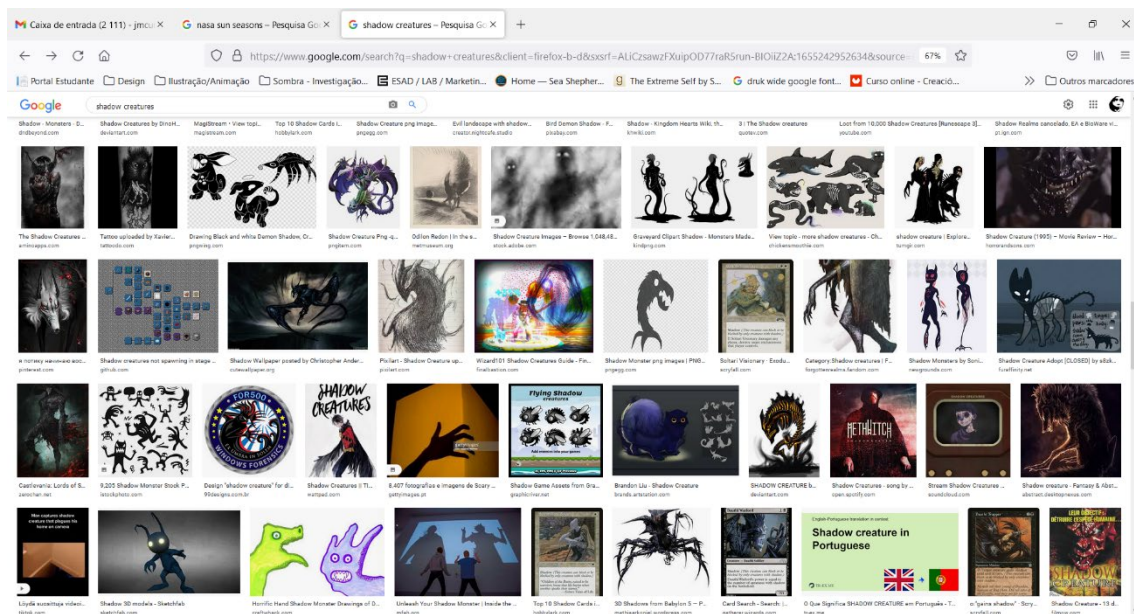


Fig.65 - Print screen do motor de busca

A meu ver, e a partir da experiência e observação de referências visuais, de todas as formas abstratas e não figurativas, as geométricas circulares e as formas orgânicas são as que tendem a suscitar menos estranheza no espectador; exatamente por essa razão é que optei por representar figuras moldáveis e disformes como fantasmas.

Independentemente dessa decisão, formas mais complexas e ortogonais teriam sempre de ser descartadas devido às dificuldades técnicas de representação e produção de movimento aparente. Já se verá porquê. Além do mais, o facto de as manchas serem instáveis e incertas deixa em aberto a interpretação e assimilação por parte de quem vê, tornando a ação mais misteriosa e dramática. Da mesma forma que os jogos de luz-sombra são o suficiente para que seja atribuído significado à ação.



Fig.66 - Mancha negra pintada

A delineação destas formas nasce também da vontade enquanto animador de que as sombras pintadas fossem percecionadas como uma só entidade, abstrata e indefinida.

Como disse anteriormente, ainda ponderei recorrer a formas mais figuradas e óbvias opostamente às formas abstratas e indefinidas. Além das dificuldades técnicas que impossibilitaram essa solução, a figuração tinha o inconveniente de transformar a força visual e conceptual da ação em algo brando, sem sabor e abonecado. Passo agora a explicar porque seria tão difícil de concretizar estas figuras detalhadas.

Um elemento intrínseco ao projeto foi o tempo. Tempo enquanto coisa disruptiva - o tempo prático, quer de concretização de todo o projeto, quer da produção de cada animação de forma individual, e que pareceu sempre não ser suficiente, e o tempo percecionado pelo espectador durante a animação - a passagem das horas que ficam reduzidas a escassos segundos. Foi essencial aproveitar este tempo nos seus vários sentidos e tentar executar o planeado para cada sessão de pintura, o que se provou extremamente custoso. Quanto maior a parede e a mancha pretendida, maior o esforço físico e mental. O mesmo para espaços de grande dinamismo luz-sombra.

Como disse no capítulo prévio, apesar de se ter documentado os diferentes espaços e antevisto o comportamento lumínico em cada um, quando me desloquei ao local para fotografar, a luz, assim como as zonas iluminadas e sombrias, nunca estavam exatamente iguais. Uma pequena variação dos níveis de nebulosidade ou a precipitação uns dias antes, por exemplo, eram o suficiente para alterar as condições lumínicas e alterar o planeamento e o aspeto do espaço. De facto, mesmo animando em locais testados poucos dias antes e havendo imagens fiáveis e uma evolução lumínica previsível, os problemas e imprevistos foram recorrentes e obrigaram a uma adaptação constante.

Estes imprevistos podem surgir na forma de um atraso, por exemplo. Imagine-se que me encontro a animar e de repente tenho de acelerar o processo pois perdi demasiado tempo na produção de duas ou três fotografias. Se não o fizer, corro o risco de ser ultrapassado em tempo pelo ponto de luz que a sombra pintada (suponhamos) tinha de atingir em simultâneo, ficando assim sem efeito o planeamento da narrativa e sendo obrigado à improvisação até ao final. Ou imagine-se que estou a animar e apercebo-me de me ter esquecido de representar certa mancha ou elemento. Uma vez que é impossível voltar atrás, tenho de me comprometer com esses erros e adaptar-me, produzindo o resto da sequência esteja ela como estiver.

Outras vezes não depende tanto de quem anima mas mais da luz - como aconteceu em várias situações. Suponha-se que os registos fotográficos daquele espaço foram recolhidos no mês anterior, e que, apesar do meu esforço em fotografar espaçadamente ao longo do dia de modo a prever o comportamento lumínico, o sol se desloca (aparentemente) a uma velocidade superior ao que era expectável. Nessas situações vi-me forçado a pintar maiores áreas de tinta a cada *frame*, de modo a atingir com a

mancha (“sombra”) o objetivo delimitado e evitar assim um fracasso total da animação. As fig.67 e 68 exemplificam.



Fig.67 e 68 - Produção analógica: *timings*

Como indicam os traços desenhados, foi por muito pouco - alguns minutos em tempo real - que a mancha pintada (fig.67) não atingiu o espaço sombrio da parede onde era suposto “esconder-se” do foco de luz (fig.68).

Resumindo, o imprevisto e o saber reagir de modo a contornar ou diminuir os problemas que vão surgindo foi recorrente. O facto de ter de pintar após cada fotografia dificultou ainda mais o processo, pois não houve tempo para descansar nem refletir de modo a perceber se os tempos definidos ou o planeamento visual estavam a ser cumpridos.

O relógio foi essencial e permitiu cronometrar o tempo de modo a conseguir uma simulação convincente da passagem do dia, com as sombras e a luz a “deslocarem-se” fluidamente como se de uma *timelapse* se tratasse. Aumentei os intervalos entre cada fotografia consoante a complexidade da pintura e da narrativa, mas segui geralmente o intervalo de um minuto: um minuto para pintar a *frame* seguinte, correr para a câmara, fotografar, correr de volta para a parede, pintar nova *frame*, e por aí em diante.



Fig.69 - Eu: processo

O tempo estipulado para cada intervalo entre fotografias teve de ser cumprido, sob o risco de, se tal não acontecesse, desperdiçar-se uma animação e consequentemente todo o dia e esforço nela aplicados. No entanto, como esperado, apesar de ter sido seguido um plano, não me parece aconselhável que se fique demasiado preso a ele ou pensar que este vai ser seguido à regra, porque não vai. Acho que isso, aliado à ao processo tentativa-erro, é um dos aspetos mais difíceis e desafiantes do projeto, mas que acaba por o prestigiar e tornar fora do comum.

Outro ponto que gostaria de destacar, e que é particular às animações *stop-motion*, é a produção de movimento aparente e a capacidade dos artistas em simularem movimentos naturais, fluídos e realistas através da técnica. Em comparação com a animação realizada em estúdio ou noutro ambiente controlado, a minha *stop-motion* é imprevisível e mais exaustiva, e no meio da confusão fica difícil perceber exatamente se o número de fotografias que foram tiradas são o suficiente para o tipo de movimento previsto, seja rápido ou lento, arrastado ou ondulante, impulso do chão para a parede, etc., e se a cadência é a correta. Algo que num ambiente controlado já seria complicado de fazer, fica quase impossível num ambiente em que se depende do movimento da luz e das sombras, que não esperam por ninguém.

Ainda sobre o elemento tempo: comecei por pintar as *frames* minuto a minuto, mas rapidamente percebi que era mais fácil criar os movimentos pretendidos se, em vez de

pintar *frame* a *frame*, deixasse passar duas ou três *frames* em que apenas fotografava – e que na animação equivaleriam a alguns milésimos de segundo - e só à quarta *frame* voltava a pintar, suponhamos. Apesar de não ficar tão linear e dar um aspeto mais arrastado à animação, não me parece que fique nada mal, e possibilitou um intervalo em que pude fazer um ponto de situação, mesmo que por apenas uns breves dois ou três minutos. Um bom exemplo é uma das animações apresentadas no site do projeto e que tem o aspeto da fig.70.



Fig.70 - Animação *OUTCAST*

Outro aspeto do processo é a contaminação entre os dois tons de tinta usados, o branco e preto - algo que se viu na animação de Blu, previamente analisada no capítulo 2.4.3.2. Quanto menor a mancha de tinta pintada mais difícil foi contrastar e segmentar os dois tons, pois a secagem foi lenta ao ponto de não se conseguir evitar uma mescla. Assim, o preto acabou por contaminar o branco diversas vezes, e vice versa, originando-se uma mancha de tinta cinza escura que tanto deu uma agradável estética ao produto final como acabou por dificultar o processo e a pintura de novas *frames*.

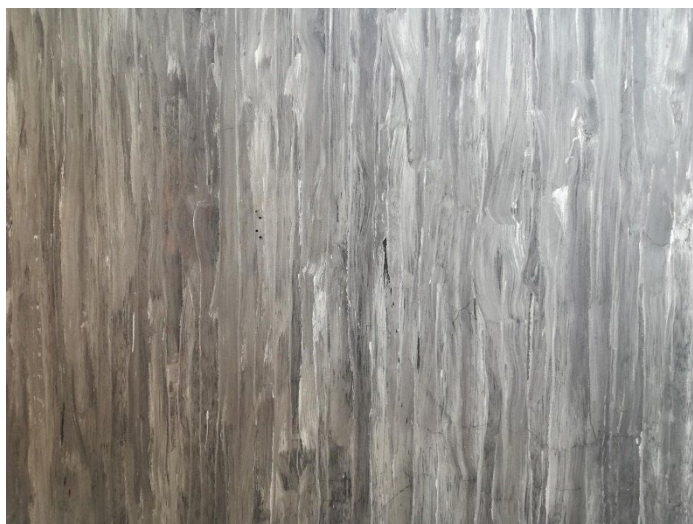


Fig.71 - Mescla de tons

Procurou-se fotografar nas melhores perspectivas de modo a elevar a animação e a arquitetura dos espaços. No entanto, as perspectivas não foram o elemento delineador, acabando por ser uma consequência da escolha da área de ação da luz/sombra. A perspectiva tem, por exemplo, um ponto de fuga central em uma das animações (fig.72), o que contribui para a solenidade da cena e encanto do espectador.



Fig.72 - Perspetiva com um ponto de fuga

Por fim, quero salientar como as zonas de penumbra e a produção da animação com o céu encoberto permitiram a criação de efeitos visuais expressivos diversos; sobretudo por intermédio das nuvens, que criaram efeitos de luz distintos e que, quando compilados em animação através da fotografia, deram origem a um atraente espetáculo de luz. Veja-se a animação da fig.68 como exemplo (*OUTCAST*: <https://jmcunhapereira.wixsite.com/outcast>).



Fig.73 - Animação *OUTCAST* (2)

Por sua vez, as animações realizadas essencialmente a partir da incidência de luz solar direta - que origina sombras mais salientes, não conduziram a um valor sentimental e dramático tão forte como o que era esperado, pelo menos em comparação com a luz difusa. No entanto, neste momento do projeto as animações ainda se encontram cruas e sem qualquer tipo de edição, e, como veremos a seguir, vai ser essa mesma edição a contribuir para o dramatismo tão desejado, realçando os filmes aparentemente sem nenhuma mais-valia enquanto objetos individuais.

4.3 Edição digital

Comecei por criar as sequências animadas usando as imagens sem qualquer tipo de edição, no entanto, o aspeto obtido em algumas das composições não gerou o impacto visual pretendido. Como tal, experimentei aumentar os níveis de contraste, assim como reduzi a saturação das imagens até ao extremo, de modo a fazer sobressair os jogos de luz/sombra e os contrastes de claro/escuro, aquilo que era importante sublinhar, e a tornar as imagens e a composição mais impactantes. Além disso pareceu-me que seria mais emblemático se o mundo das sombras fosse um mundo disforme e cinzento. Dei também um toque baço às imagens na tentativa de evocar melancolia e criar um mundo paralelo.



Fig.74 - Edição digital

O número de *frames* por segundo foi variável e em diversos casos mutável dentro da própria animação, consoante a necessidade ou vontade de reproduzir ou testar algum efeito específico. No entanto posso dizer que o mais comum foram as 14/15 *frames* por segundo, a velocidade recomendada para um efeito mais cinematográfico.

É um pouco desnecessário analisar e/ou a justificar as opções tomadas em cada um dos filmes, pois acho que iria sobrecarregar este documento e prejudicar a experiência do espectador. Esta decisão é coerente com o exposto no capítulo 2.5, onde se conclui precisamente que é a incógnita e a dúvida que dão vida e sentido a este tipo de animação em que o meu projeto se insere. Posso apenas afirmar que procurei tirar proveito da disposição do espaço e das suas nuances visuais e simbólicas de modo a simular contextos e situações específicas e atuais.

O som destaca-se como elemento diferenciador e teve certamente um papel importante. Poderiam ter sido feitos filmes mudos, e em alguns casos, e como testei, poderia funcionar, no entanto o elemento sonoro contribuía positivamente e redobrava as possibilidades da animação, que sem som eram apenas monótonas. Então, procurei enaltecer a condição das sombras através do som, dispondo trechos de faixas sonoras e efeitos especiais que, em conjunto com a ação visual, acabam por orientar o espectador e estimular os sentidos, promovendo um aproximar sob o tema tratado em cada um dos filmes especificamente e também no seu conjunto.

Num dos filmes recorri a sons que contrastam com a realidade da sombra de maneira a criar uma antítese entre o seu mundo e o mundo da luz, enquanto noutros procurei exagerar a sua condição assim como a problemática em específico.

Os filmes são muito curtos devido à natureza do projeto, mas nem por isso deixam de ser impactantes. Aliás, creio que o facto de a experiência ser curta funciona a seu favor, acabando por estimular a vontade de ver mais e não ficar apenas por ali. Um pouco como o princípio das séries televisivas, que viciam o espectador e o satisfazem aos poucos, deixando sempre aquela ânsia de saber o que se vai passar no próximo episódio.

O logotipo e os créditos do projeto surgem no final dos filmes e em sequência do meu interesse em deixar em aberto durante o máximo de tempo possível o tema e nome do projeto. Assim, só chegando ao final da animação é que dado ao espectador algum tipo de pista extra sobre aquilo que acabou de presenciar. Optei por que os filmes não tivessem um título que não o nome do projeto, para que assim, e conjuntamente com a estética em comum, o espectador estabelecesse uma mais firme conexão entre os vários filmes.

4.4 Conclusões

Viu-se como o formato incerto e disforme da mancha redonda permitiu uma maior facilidade na pintura e identificação das formas como sombras, assim como deu mais significado e indefinição temática à animação. De qualquer forma, as formas mais detalhadas seriam sempre difíceis de animar devido à sua complexidade visual (apesar de promissora) e outras dificuldades técnicas.

O elemento tempo foi simultaneamente belo e punitivo e surge condensado na animação em diversos aspetos. O desafio por ele imposto obrigou à adaptação constante e à improvisação face a imprevistos e erros, que, como se viu, surgem frequentemente - tanto antes como durante a produção analógica. A cronometragem permitiu um maior controlo do tempo e do fluir da ação.

Ainda na produção analógica, a criação de movimento convincente através da *stop-motion* foi desafiante, ainda para mais tendo em conta o contexto e o movimento aparente da luz e das sombras.

O grafismo da pintura dá caráter às animações, assim como a perspetiva e efeitos de luz difusa - cujos últimos não se esperava serem tão promitentes.

Passando à edição digital, esta resumiu-se essencialmente à variação dos níveis de luminosidade, contraste e saturação das imagens. Quanto ao número de *frames* por segundo, ficou estabelecido as 14 *frames* embora se tenha variado por diversas vezes e consoante o objetivo em mente.

O som foi decisivo e permitiu dotar de um significado extra as animações, guiando o espectador ao longo da narrativa e contrastando, ocasionalmente, com a realidade das sombras ou exagerando essa sua condição.

A identificação do projeto no clip de vídeo surge sempre no final e com a mesma aparência e comportamento, permitindo assim uma coesão estrutural e deixando em aberto durante o máximo de tempo possível o tema tratado - que vem implícito tanto na estética como no título.

No próximo capítulo, deixo algumas ideias e desabafos conceptuais e filosóficos sobre o projeto, expressando a minha leitura pessoal sobre o mesmo e que poderá também ser a de outros.

PARTE III

5. Conceptualização estética

5.1 Introdução

Este capítulo opera como uma espécie de reflexão, como um resumo filosófico do projeto onde são compilados alguns dos meus pensamentos, ideias e desabafos. Trata-se, como o título indica, de uma conceptualização dos grafismos e da estética dos filmes - algo que se foi abordando ao longo dos vários capítulos mas sobretudo nos dois anteriores - e passa por uma apresentação de várias possibilidades mais ou menos incertas relativamente às animações e cujo estabelecimento apenas depende do espectador. Parece-me relevante partilhar estas possibilidades e visões pessoais sobre os filmes pois permitirão uma melhor compreensão das opções gráficas e abordagens metafóricas tomadas.

5.2 Conceptualização

Destituindo as animações finalizadas de qualquer análise intelectual, é óbvia uma relação gráfica entre a sombra e as manchas de tinta, à primeira vista neutras. Apenas e após este primeiro contacto e conforme o desenrolar da ação, é que se dá início à colocação de novos sentidos sobre esta relação analógica. Assim, é possível sustentar que, para o espectador, os filmes têm em comum, se não o valor simbólico, pelo menos o ponto de vista plástico da sombra.

Uma vez mais, o uso da sombra e a questão de a mancha negra ser adaptável e não ter uma forma definida, impede-a de ser associada a algo demasiado específico e de forma imediata, o que é uma vantagem para a sua adaptabilidade temática, gráfica e conceptual. Esta adaptabilidade passa da sombra para toda a estética dos filmes, quer individual quer coletivamente, cuja ambiguidade narrativa permite ser usada para vários subcontextos e questões dentro e fora do tema das “sombras” da sociedade.

Face a esta acessibilidade e mutabilidade gráfica e conceptual da sombra, não é fácil nem aconselhável estar a atribuir significados e pensar que estes irão ser estáticos ou imutáveis. Cada espectador traz consigo um contexto distinto e pensa de forma diferente, e isso deve ser tido em conta e haver abertura a todo o tipo de interpretações.

Passo então a deixar algumas interpretações daquilo que fiz, explicando as razões que me levaram a pensar de determinada maneira, numa tentativa de demonstrar mais firmemente a aplicabilidade do meu projeto ao mundo real e à vida em sociedade.

Recorrendo às entrevistas como ponto de partida, é possível atribuir significados muito específicos aos filmes e inserir o projeto em contextos também eles bastante exclusivos.

Através de uma das entrevistas comprovou-se como certos imigrantes vivem clandestinamente e, por isso (ou não) levam uma vida dissimulada de modo a não despertarem atenção sobre si e a sua condição. Aplicando as várias animações neste contexto, é verosímil retratar o espaço abandonado como o espaço de abandono destas pessoas ou onde estas vivem clandestinamente e tentam passar despercebidas. Noutro contexto, o espaço abandonado poderá simbolizar na mesma um lar, mas as suas sombras talvez já não simbolizem emigrantes ou deslocados, mas sim uma situação pessoal como uma condição de toxicodependência, uma situação certamente sombria. Ou então tudo poderá ser uma questão de liberdade de expressão e de luta contra a censura, contra um sistema *mainstream* que abafa e consome manifestações artísticas diferentes e que não lhe agradam, talvez por não se inserirem nos seus parâmetros. Em particular, poderá ser uma apreensão abstrata da sombra enquanto exercício da crítica e chamada de atenção por parte daqueles que se sentem como sombras da sociedade, ou apenas sombrios: uma luta contra o sistema de luz e os ideais de beleza ou um trabalho individual para alcançar uma luz própria, respetivamente.

Como foi exposto no capítulo 2.1, existe um espaço tridimensional cheio de ar entre o objeto que projeta a sombra e a superfície na qual esta incide, o chamado corpo da sombra. Esta quantidade de ar que existe entre o objeto e a mesma superfície, e que supostamente devia estar completamente negro mas não está, é ainda mais invisível do que as sombras projetadas, pois vemos a sombra projetada e o objeto que a origina, mas não vemos o espaço onde por definição não ficou a luz. O conteúdo desse espaço será então o mais invisível dos invisíveis, pois nós não o conseguimos ver, a não ser em espaços completamente fechados onde reine a escuridão. Não é possível ver as sombras projetadas dentro destes espaços interiores pois não temos uma área iluminada que nos permita diferenciá-las. O que nós vemos é o corpo da sombra, ou, neste caso, os vários corpos da sombra, pois a escuridão acaba por ser o somatório de todas as paredes e estruturas que bloqueiam a luz.

Aí, o escuro é esse ser invisível diferente da sombra projetada, o que estabelece uma espécie de hierarquia e de proximidade conceptual que tem a ver com as entrevistas e um dos temas centrais do projeto, a camuflagem: a escuridão cerrada é o sítio onde não entra luz e para onde as “sombras” da sociedade são empurradas, enquanto que a sombra projetada, apenas visível na presença de luz, é o modo pelo qual elas são visíveis como parte desse negrume.

O problema conceptual e filosófico deste trabalho é que as sombras são visíveis e de certa maneira destacam-se daquilo que as projeta: são percebidas como parte da escuridão e não como resultado da presença de luz. O que estas desejam é ser entendidas do modo inverso - como resultado da presença da luz e não como uma parte de escuridão que saltou cá para fora e se agarrou às coisas iluminadas como um vómito do escuro.

Esta abordagem narra então a luta das sombras para se desembaraçarem do ambiente conceptual a que foram condenadas pela sociedade, que é uma sociedade de luz e que as está a estigmatizar como fazendo parte da escuridão, quando elas não são parte da escuridão mas sim da luz.

Outra perspetiva pessoal sobre o projeto incide na sua base temporal e efémera; sendo particularmente importante a noção da manipulação temporal, fortemente presente na animação Stop Motion e em específico no meu objeto artístico, que constitui uma condensação visual do tempo através do movimento aparente da luz e da sombra.

Toda a animação é efémera, pelo menos até certo ponto; sendo apenas visível pelos momentos fugazes que são apresentados ao espectador. (Torre & Torre, 2019, p.92) Seguindo esse princípio e sendo o meu projeto composto por várias animações, posso então afirmar que o trabalho realizado é efémero em pelo menos um sentido. Mas não só. O facto de ser uma animação pintada no espaço público, ou privado mas com acesso público, e de haver a possibilidade de outra pessoa chegar ao local e cobrir o que resta da mesma, atribui-lhe um segundo valor efémero.

Também é possível encontrar esse carácter efémero e relação com o tempo no processo em si e no método de aplicação da tinta; da mesma forma que é possível associar o tempo à memória, é também possível associar as várias camadas de tinta aplicadas sobre a parede, como uma história que ali fica isolada do mundo. Uma história sobre algo que ninguém sabe bem o quê, pois qualquer pessoa que se depare com ela vê apenas uma

mancha de tons mesclados, aparentemente sem contexto e relação com o que quer que seja, resultando provavelmente em incompreensão da sua parte.



Fig.75 - Resultado visual da produção

O terceiro ponto desse carácter efêmero encontra-se no facto de ser pintada na parede e não num suporte físico que permita o seu arquivo e o arquivo das várias partes, como um papel ou película. Não é algo que possa ser editado ou reusado no futuro como folhas de papel, por exemplo, acabando a animação física ou real, se quisermos, por desaparecer, ficando apenas uma representação digital daquilo que foi. A única prova física que existe é à partida incompreensível e vai certamente degradar-se com o tempo até desaparecer e não restar nada das “sombras”, nem do projeto que foi ali desenvolvido.

5.3 Conclusões

Parece que, além do ponto de vista plástico da sombra, os filmes incitam uma infinidade de suposições teóricas e interpretações, que são favorecidas pela ambiguidade da mancha. De facto, as interpretações dos filmes são numerosas e possivelmente infinitas, dependendo apenas de quem vê e da sua disponibilidade conceptual em criar determinadas leituras.

Viu-se também como, com algum esforço, é possível perceber as animações como uma ilustração da vontade das sombras em ser encaradas como uma consequência da luz e não como produto de uma escuridão desconhecida e assustadora, essa sim invisível para o ser humano.

Também se passou pela ideia da manipulação do tempo, através da camuflagem das horas em escassos segundos, e sobre a memória, incluída indiretamente neste projeto através da sobreposição de camadas de tinta, que exibem apenas o resultado final, apesar de resumirem o passado da animação - que é visível apenas através da documentação digital.

A existência do projeto na sua totalidade e apenas em suporte digital está também relacionada com o último tópico abordado, o do carácter efémero, que além de visível nesse aspeto, é-o também através da sucessiva aplicação de camadas de tinta, e, por fim, no desfecho incontornável da degradação da tinta ou do suporte, e, por associação, da única prova física do projeto e tudo o que ele significa.

No próximo capítulo descrever-se-á a identidade gráfica do projeto e as opções tomadas quanto à mesma, assim como se explicará de que forma os filmes devem ser rodados e transmitidos, passando pelas plataformas digitais de comunicação como redes sociais e site oficial do projeto.

6. Identidade e Meios de divulgação

6.1 Introdução

No capítulo anterior enumeraram-se algumas interpretações pessoais do projeto e alargou-se o seu alcance conceptual e filosófico por meio de analogias entre o mundo real e o mundo da sombra.

No capítulo atual irá justificar-se a identidade visual e nome escolhidos para o projeto, assim como os seus meios de divulgação e exibição.

6.2 Nome e Identidade visual

O nome dado ao projeto foi *OUTCAST* e significa renegado, excluído, ou aquele que vive à margem. Esta denominação nasce do jogo de palavras entre *outcast* e *cast-shadow*, que significa sombra projetada, em inglês. Indo pelo sentido literal: fora com a sombra projetada.

Tratando-se de um projeto experimental com uma forte componente ativista, pareceu necessário que o logotipo fosse o mais claro e impactante possível. Este impacto visual define-se sobretudo pelo tipo de letra selecionado: *MrEavesXLModOT-ULTRA*.

The image shows the word "OUTCAST" in a very bold, heavy, sans-serif typeface. The letters are thick and black, with a slightly irregular, hand-crafted feel. The 'U' has a distinctive cutout or notch at the top, which is a key design element mentioned in the text. The overall style is stark and impactful.

Fig.76 - Logotipo *OUTCAST*

Optou-se pelo corte no U para dar mais identidade à palavra. O facto de o ângulo do corte ser uma reprodução da forma das sombras projetadas das letras T, amplifica a

ideia de que a luz vem de uma só direção; ao mesmo tempo reflete a noção de projeção, aluindo consequentemente à projeção de luz, de sombra e à projeção cinematográfica.

As linhas retas e perpendiculares e a semelhança das letras T a elementos arquitetónicos, indicia a relação do projeto com estruturas físicas, neste caso dos edifícios abandonados. Essa noção é exacerbada pela sombra na base, que dá a materialidade e o peso necessários às letras T, que parecem presas a uma superfície. As sombras também possibilitam a percepção de movimento e velocidade, e a consequente relação com o movimento das sombras e a animação.

Uma vez que o projeto é muito pessoal e não procura destaque enquanto objeto comercial em nenhum aspeto, vivendo sobretudo das suas ideias e métodos experimentais, não me pareceu coerente estar a desenvolver uma identidade gráfica completa e aplicada em contexto físico, como suportes impressos e outros objetos. A exposição digital ou física através do vídeo pareceu ser o suficiente.

A paleta cromática reduzida ao preto e branco permite uma ligação direta com os tons usados na animação e, naturalmente, com a luz - que é branca (aparentemente), e a sombra, que é escura.

O tipo de letra secundário e que surge essencialmente no site oficial do projeto (do qual já se irá falar) é a *MontSerrat*. O seu uso será para toda a parte textual do projeto, quer em títulos, subtítulos e textos corridos, devido à sua legibilidade em ecrã.

6.3 Exibição

Segundo Paulo Cardoso e Diogo Teixeira (2021), até recentemente, o ecrã gigante da sala de cinema tem sido o veículo do áudio visual. No entanto, o certo é que, e graças a novos hábitos e equipamentos, os espectadores cada vez menos veem filmes da forma tradicional, indo cada vez menos ao cinema e tornando o ato de ver um filme algo que é cada vez mais informal e que acontece em qualquer hora e lugar.

Tendo isto em conta, e sendo que o ideal seria projetar o filme de modo a engrandecer o seu conteúdo, parece-me que o melhor seja a projeção dos filmes num espaço cultural dedicado ao cinema – em particular ao cinema experimental e/ou animação *stop-motion*, onde possa haver um especial interesse do espectador por este tipo de objeto artístico. Além disso, e uma vez que se trata de um conjunto de filmes muito curtos e fáceis de

ver, pelo menos sem dispor de grande intelecto e análise crítica, penso que será também interessante uma rodagem em espaço público. Talvez na rua sobre algum tipo de suporte móvel, de modo a ser possível a sua deslocação para diferentes pontos da cidade; ou então na fachada de edifícios, abandonados, em ruínas, ou simplesmente com uma estética antiquada - para haver uma simbiose com o que está a ser projetado.



Fig.77 - Simulação de projeção

Algo que poderia também ser curioso e sem dúvida teria um grande impacto, seria a rodagem dos filmes no espaço abandonado e a consequente gravação da projeção sobre essas superfícies, para mais tarde se projetar essa mesma gravação sobre os suportes descritos em cima. Assim estaríamos perante uma projeção da projeção, o que contribuiria para o destaque do projeto enquanto objeto artístico que fomenta o pensamento e o debate.

6.4 Suportes digitais

Optou-se por dois suportes digitais principais para a divulgação do projeto: são estes um website e um canal de Youtube. O último surge aqui como plataforma de alcance às camadas mais jovens da população, que mostram preferência por usar o telemóvel para aceder à internet (Anunciação et al., 2021), e também permite um alcance internacional dos filmes e do projeto.

Além destes, decidiu-se criar uma conta de Instagram (@outcast_2022), algo secundária mas que permite uma mais rápida divulgação do projeto, através da partilha e interação entre usuários. Para além de, comparativamente ao website, chegar a públicos mais diversificados e de diferentes idades.

O site oficial (OUTCAST - <https://jmcunhapereira.wixsite.com/outcast>) serve de espaço de compilação a todo o material, como imagens e vídeos que não foram colocados na tese, e divide-se em 5 páginas principais: Sobre o projeto, Sombras da sociedade, Registos visuais, Cinema e Experimentações futuras. Cada um destes títulos redireciona por sua vez para outras páginas onde é possível ao visitante encontrar informações relativas ao processo, motivações pessoais do artista, anexos fotográficos e de vídeo, assim como as animações. Os filmes finalizados com som não se encontram no site devido a motivos de direitos de autor. Para os ver será necessário seguir o link que se encontra no site para o Youtube (www.youtube.com/channel/UC8H2j9vZDaQCAVKsBLwxlYw/featured).

6.5 Conclusões

O nome do projeto nasce então do jogo de palavras entre *Outcast* e *Cast-shadow*. A palavra *OUTCAST* assenta ao projeto na perfeição e eleva o seu caráter, da mesma forma que o tipo de letra, que é visualmente pesado.

O logotipo que dá a cara pelo projeto remete para as sombras e recorda os espaços onde decorrem os filmes, assim como a vertente cinematográfica e de animação. Tanto através do nome como das formas visuais.

Viu-se também que a paleta cromática é básica e traduz um máximo de contraste, da mesma forma que o mundo da luz e da sombra - quer conceptual quer do ponto de vista gráfico.

A exibição dos filmes acontece tanto no espaço público, em suportes pousados no chão ou em fachadas - onde tem maior visibilidade para os transeuntes e população em geral, como em espaços culturais dedicados ao cinema, onde é possível chegar a um público mais interessado e especializado. Falou-se também da possibilidade de projeção em lugares abandonados e da consequente gravação e projeção em “segunda mão”.

Por fim, o projeto vive através de um site onde se encontram os vários conteúdos, quer informativos quer visuais, e de uma conta de Youtube e Instagram, que permitem facilidade de acessos e partilha.

7. Conclusão

As sombras são ausência de luz e testemunham o encontro entre a luz e um ou mais objetos, revelando aquilo que encontraram ao cair numa superfície. (Casati & Cavanagh, 2019) Apesar de imateriais, viu-se como as sombras são coisas cientificamente estudáveis e fornecem informação visual sobre cenas e outros elementos que a compõem, um dos quais é naturalmente a luz, o seu oposto, e com a qual a sombra estabelece uma relação de complementaridade e dualismo, presente em quase tudo na vida.

Existem duas ideologias principais da sombra e que vão estando presentes na cultura visual. São essas uma visão mecanicista com base na lógica, e outra mística, irracional e negativa. (Oliveira, 2012, p.341-342)

Viu-se como é impossível separar a luz da sombra, assim como não é fácil apelidá-las de positivas ou negativas sem uma análise profunda e naturalmente ambígua. Independentemente disso, viu-se que existem duas simbologias afastadas e aparentemente imparciais, encaixando-se individualmente nestas ideologias principais. São essa a luz elétrica, principal tipologia da luz associada a um valor negativo; e a luz mística da religião, enquanto sinónimo de vida e de onde nascem as sombras da ignorância e do mal.

Esta visão da luz como algo negativo depende sobretudo da substituição dos focos de luz por pontos de vista e de uma lógica de vigilância sobre aquele que é iluminado. Viu-se como essa lógica é transponível para o modelo panótico de vigilância e como faz sentido aplicá-la à sociedade e aos meios de controlo atuais, nos quais a imagem desempenha um papel decisivo. Está-se assim perante, como diz Bruno (2013), uma luz enganadora que já não vigia diretamente, mas promove a vigilância do eu e do outro. Será esta, talvez, a ideia a que se deu maior ênfase durante o decurso do projeto.

É neste contexto da vigilância que surgem novas sombras, as sombras interiores referidas por Bruno (2013) e que simbolizam liberdade e reflexão. Mas sombras há muitas e viu-se que com o aparecimento das máquinas e de novos media de projeção, elas vão ganhando novos sentidos, como um sentido melancólico e uma imagem da recordação, do surreal e do mundo do sonho. As sombras passam também por duplos e coisas autónomas - do outro e do próprio, com personalidade própria ou não; e confrontam aquele a quem antes pertenciam, espelhando a personalidade inferior de

cada um, um estado de consciência e um medo de si próprio, do passado e/ou do futuro. Podem também representar um mal individual ou coletivo que é culpabilizado por algo.

As sombras são invariavelmente dotadas de uma pobreza ontológica que as torna coisas graficamente acessíveis, apesar de conceptualmente complexas, e com o avançar do projeto, foram progressivamente tidas em conta e debatidas mais conceptualmente e menos do ponto de vista formal da mancha.

Viu-se como a partir de certos contextos históricos é possível estabelecer uma relação depreciativa entre a representação da silhueta negra e a sombra, e como pensamentos da mesma etimologia racista e preconceituosa ainda prosperam na atualidade, apesar das suas diferentes roupagens. As entrevistas levadas a cabo comprovaram-no, conjuntamente com outras referências e notícias atuais, e demonstraram como é necessário haver um trabalho constante para eliminar certos comportamentos cíclicos e repetitivos em sociedade. Enquanto tal não for feito continuarão a existir “sombras” e pessoas que se sentem como tal.

Além disso, as entrevistas também permitiram identificar grupos sociais mais identificáveis com o perfil ou a situação de sombras, aos quais as minorias pertencem devido à incapacidade de se imporem contra o mainstream e grupos dominantes, e cujos indivíduos se viu, não têm necessariamente de ser sombras devido a um tratamento preconceituoso, podendo ser apenas porque o decidiram ou favoreceram essa sua condição.

Chegou-se à conclusão de que este preconceito é sobretudo de índole visual e nasce de ideias pré concebidas e sem uma aparente justificação. O que faz sentido, tendo em conta que, agora mais do que nunca, vivemos numa sociedade dominada pelo culto da imagem, onde se repetem os atos de discriminação e maltrato com base na aparência, fomentados pela circulação de imagens editadas e ideais de perfeição fictícios.

Viu-se igualmente como o preconceito e a exclusão se intensificam em situações de crise - alturas propícias à criação de novas sombras e nas quais a pandemia mundial de Covid19 não foi exceção - em que é visível o isolamento e afastamento entre a população e o conseqüente afastamento do espaço público e daqueles que são mais vulneráveis.

O processo de idealização das sombras como certos elementos da sociedade, e do projeto enquanto objeto de protesto e provocador, mostrou ser uma constante descoberta

dos limites pessoais enquanto criativo. As referências recolhidas e das mais variadas índoles, ajudaram a definir o projeto estética e conceptualmente, assim como a teoria relativa à animação experimental, cujas características facilitaram a definição do projeto e a compreensão dos seus limites e exigências, que obrigaram a um processo incerto e pouco ou nada tradicional. O planeamento foi essencial, embora - apesar do esforço aplicado, não tenha sido suficiente devido à ocorrência de imprevistos e à inconstância e multiplicidade de efeitos lumínicos e visuais ao longo dos diferentes períodos do ano e consoante as condições atmosféricas.

Foi nos espaços explorados que se comprovou que os efeitos de luz e sombra são visualmente apelativos, mesmo numa imagem estática, e que, quando dotados de movimento, podem criar um espetáculo dramático cheio de contradições. Esse movimento, aliado à estética degradada e abandonada dos espaços, foi uma das componentes que permitiu elevar o simbolismo e deu carácter ao projeto; assim como a estética da pintura, as perspetivas e até os próprios objetos dispersos pelo espaço. Por sua vez, o formato disforme da mancha facilitou a pintura e a identificação das manchas de tinta como sombras, assim como possibilitou uma mais livre interpretação dos filmes. Esta abertura foi também dada através da disposição do logotipo do projeto no final de cada filme, que, em conjunto com o nome do projeto e a sua plasticidade, incita uma ambiguidade de suposições teóricas.

O tratamento de imagem possibilitou engrandecer o dramatismo e impacto visual das cenas, assim como a adição de som, que acabou por ser decisivo e atribuir os filmes de significados extra, contrastando ora com a realidade das sombras, ora enaltecendo a sua condição. Os filmes também trazem sobre si a noção de tempo e a condensação de horas e horas de trabalho em meros segundos, como é possível demonstrar através do movimento aparente das manchas de luz e da sombra.

Terminando, o projeto acaba por enaltecer os materiais, técnicas e o meu estilo próprio, assim como os interesses e preocupações pessoais. Da mesma forma que os animadores experimentais tendem a desafiar ideias e formas de estar dominantes, também eu me propus desafiar a cultura visual e social em sociedade para com as sombras. O carácter experimental da animação e a sua complexidade estética impossibilita a passividade e obriga a um dobro de atenção para discernir os acontecimentos e ideias que se procuraram transmitir, e promove a reflexão e o pensamento crítico, que deve existir em

relação a tudo: não devemos julgar as coisas pela sua aparência ou porque assim nos foi ensinado.

Isto aplica-se sobretudo àqueles que tem o poder de influenciar outros - dirijo-me particularmente aos criativos da área da comunicação e, em contexto de mestrado, aos designers gráficos - que devem sempre questionar e questionar-se, não tomando nada como garantido.

8. Experimentações futuras

Na minha opinião, o tipo de exploração gráfica desenvolvido ao longo do projeto tem imenso potencial. Devido à falta de tempo, meios e equipamento especializado, foram muitas as possibilidades e ideias que ficaram por colocar em prática. De facto, o que foi feito é apenas uma ínfima parte do que gostaria de ter desenvolvido e, por isso, parece-me que pode e deve ser explorado por outras pessoas, preferencialmente por uma equipa completa dedicada em exclusivo ao projeto e com mais tempo para o desenvolver, pois, como se viu, é um trabalho de longo prazo e que exige uma entrega e planeamento total de modo a atingir a sua máxima potencialidade.



Fig.78 - Ideias por colocar em prática: edição digital

Parece-me que o preconceito, o racismo, a vigilância e todos os outros aspetos negativos que foram sendo aqui discutidos são coisas atuais, e por isso é sempre positivo haver quem se aproprie das conclusões recolhidas e as aplique noutro contexto visual e com outras técnicas e métodos de trabalho. No entanto, além da variação gráfica, creio que

poderá ser interessante trabalhar aspetos mais “específicos” e menos ambíguos usando os mesmos grafismos. Porventura algo menos experimental, com uma narrativa mais linear e com princípio, meio e fim.

Mantendo-se a estética e o tema, penso também que poderá dar bom resultado o acrescento ou a substituição da luz solar pela luz elétrica, enaltecendo-se a simbologia da iluminação pública diretamente implícita nessa luz, que, contrariamente à luz solar, pode ser controlada e orientada consoante a vontade. Em seguimento disso, também poderá ser feliz combinar o que foi feito nos espaços abandonados, ou algo semelhante, com o espaço público citadino. Levar de alguma maneira a animação *stop-motion* experimental, assim como os métodos e soluções gráficas postas em prática nos espaços abandonados, para o meio das pessoas e para o contexto urbano noturno, de modo a relacionar com a luz elétrica e reviver as analogias presentes sobre a luz elétrica na cultura visual, quiçá interagindo com objetos luminosos, como candeeiros públicos ou lanternas de mão.

Finalmente, outra coisa que poderia ter um bom resultado, embora por falta de tempo não tenha sido possível testar, seria trabalhar sobre uma única composição, editando-a de diferentes maneiras (por exemplo através de efeitos sonoros, da música ou da edição fotográfica) de forma que esta adquira personalidades completamente diferentes e remeta para temas distintos. Ver até onde seria possível chegar com esse tipo de abordagem, espremendo até ao fim a potencialidade do filme em questão.

Índice de figuras

Figura 1 - Chen, T. (2018). [Sombra] [Fotografia].

Fonte: Chen, T. (2018). Unsplash. <https://unsplash.com/photos/NxkFLRN8g0>

Figura 2 - Wright, N. (2018). [Raios de Luz] [Fotografia].

Fonte: Wright, N. (2018). Unsplash. <https://unsplash.com/photos/r5MFG0AgUdY>

Figura 3 e 4 - Sombras difusas e sombras salientes

Figura 5 - Yamashita, K. (2005). *Nuvens* [Escultura em alumínio]. Torre Sapporo JR, Hokkaido, Japão.

Fonte: Yamashita, K. (2005). <http://kumiyamashita.com/light-shadow>

Figura 6 - Shark Bay Films (2016). [Tubarão] [Fotografia].

Fonte: National Geographic Abu Dhabi. (2016). *Photo of the day*.

<https://www.natgeotv.com/me/photo-of-the-day/2016/april>

Figura 7 - Dalí, S. (1940). *Mercado de escravos com o busto desaparecido de Voltaire* [Óleo sobre tela]. 46.2 x 65.2 cm. The Dali Museum, São Petersburgo, EUA.

Fonte: Dalí, S. (1940). *Slave Market with the Disappearing Bust of Voltaire*. The Dali Archive.

<https://archive.thedali.org/mwebcgi/mweb.exe?request=record;id=123;type=101>

Figura 8 - Mancha camuflada

Figura 9 - Foco de luz

Figura 10 - Schimmeck, A. (2020). [Yin-Yang] [Fotografia].

Fonte: Schimmeck, A. (2020). Unsplash. https://unsplash.com/photos/ytG2nT7Yt_E

Figura 11 - Miller, J. (2021). [Joanesburgo] [Fotografia].

Fonte: Maganga, M. (2021). *Um país dividido: segregação e desigualdade urbana na África do Sul*. Archdaily. <https://www.archdaily.com.br/br/961944/um-pais-dividido-segregacao-e-desigualdade-urbana-na-africa-do-sul>

Figura 12 - Delp, K. (2021). [Catedral em Paris] [Fotografia].

Fonte: Delp, K. (2021). Unsplash. https://unsplash.com/photos/KZP1UB_PDIE

Figura 13 - Jackson, P. (Realizador). (2001). *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Filme]. New Line Cinema & WingNut Films.

Fonte: Hilder, David R. (2019). *Lord of the Rings: Sauron's Master Plan*. The Phantastic. <https://www.thephantastic.com/home/lord-of-the-rings-saurons-master-plan>

Figura 14 - Doré, G. (1876). *Uma patrulha policial* [Gravura].

Fonte: Pinterest. <https://www.pinterest.pt/pin/329888741434205874/>

Figura 15 - Bentahm, J., Bentham, S. & Reveley, W. (1791). *Desenho para o Modelo Panótico* [Desenho].

Fonte: *The Contradictions of Jeremy Bentham's Panopticon Penitentiary*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/figure/1791-design-for-the-Panopticon-by-Jeremy-Bentham-Samuel-Bentham-and-the-architect-Willey_fig15_277987398

Figura 16 - Tempesta, A. (1606). *Narciso*. [Gravura]. Museu Metropolitano de Arte, Nova Iorque, EUA.

Fonte: *Plate 28: Narcissus at the Well (Amore fui inardescens Narcissus in florem transmutatur), from Ovid's 'Metamorphoses'*. The MET. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/401131>

Figura 17 - Kircher, A. (1646). *Lanterna Mágica* [Ilustração]. *Ars Magna Lucis et Umbrae*.

Fonte: *Illustration of a magic lantern from "Ars Magna Lucis et Umbrae"*. Wikimedia. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Illustration_of_a_magic_lantern_from_%E2%80%9CArs_Magna_Lucis_et_Umbrae%E2%80%9D.jpg

Figura 18 - Jogo de sombras chinesas tradicional

Fonte: The CLI. (2022). *Chinese Traditional Shadow Plays*. CLI.

<https://studycli.org/chinese-culture/chinese-traditional-shadow-plays/>

Figura 19 - Grant, R. & Karplus, G. (2010). [Lotte Reiniger, 1953] [Fotografia].

Fonte: Lockwood, D. (2019). *Overlooked No More: Lotte Reiniger, Animator Who Created Magic With Scissors and Paper*. The New York Times.

<https://www.nytimes.com/2019/10/16/obituaries/lotte-reiniger-overlooked.html>

Figura 20 - Autor desconhecido. (1788). Diagrama do navio negreiro Brookes.

Fonte: British Library. (s.d.). *Diagram of the 'Brookes' slave ship, c.1801*.

<https://www.bl.uk/learning/timeline/item106661.html>

Figura 21 - Walker, K. (2008). *My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love* [Papel recortado e adesivo na parede]. Museu de Arte Moderna de Fort Worth, Fort Worth, EUA.

Fonte: The Modern. (2008). *Kara Walker: My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love*. Modern Art Museum of Fort Worth.

<https://www.themodern.org/exhibition/kara-walker-my-complement-my-enemy-my-oppressor-my-love>

Figura 22 - Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (Realizadores). (1953). *Peter Pan*. [Filme]. Walt Disney.

Fonte: Pinterest. https://www.pinterest.de/gotvyanskaya/_saved/

Figura 23 - Vile. (2019). [Vile] [Graffiti].

Fonte: Picci, B. (2019). *Streetart – Vile @ Portugal*.

<https://barbarapicci.com/2019/04/24/streetart-by-vile/>

Figura 24 - Correia, P. / Global Imagens. (2020). [Marega é alvo de insultos racistas] [Fotografia].

Fonte: Redação com Lusa. (2020). *Caso Marega: Vitória de Guimarães punido com três jogos à porta fechada*. O Jogo. <https://www.ojogo.pt/futebol/1a-liga/vitoria-guimaraes/noticias/caso-marega-vitoria-de-guimaraes-punido-com-tres-jogos-a-porta-fechada-12951626.html>

Figura 25 - Protein World. (2016). *Are you beach body ready?*.

Fonte: Clarke-Billings, L. (2016). *London Mayor Sadiq Khan Bans Body Shaming Adverts on Public Transport*. Newsweek. <https://www.newsweek.com/london-mayor-sadiq-khan-bans-body-shaming-adverts-470125>

Figura 26 - Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away*. [Filme]. Estúdios Ghibli.

Fonte: Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away*. [Filme]. Estúdios Ghibli. Netflix.

Figura 27 - Cuarón, A. (Realizador). (2004). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* [Filme]. Heyday Films & 1492 Pictures.

Fonte: Ross, A. (2004). *This Is the World's Favorite Harry Potter Spell*. TIME. <https://time.com/4209231/harry-potter-spell/>

Figura 28 - Nolan, C. (Realizador). (2008). *Batman: The Dark Knight* [Filme]. Warner Bros.

Fonte: Nolan, C. (Realizador). (2008). *Batman: The Dark Knight* [Filme]. Warner Bros.

Figura 29 - Palmen, D. (2001). *Park Bench / Sleeper* [Fotografia].

Fonte: Palmen, D. (2001). *Public Space Camouflage*. <http://www.desireepalmen.nl/camouflage2000.php>

Figura 30 - Nintendo. (2018). *Mark of the ninja: Remastered*.

Fonte: Nintendo. (2018). *Mark of the ninja: Remastered*. https://www.nintendo.pt/Jogos/Aplicacoes-de-download-da-Nintendo-Switch/Mark-of-the-Ninja-Remastered-1451579.html#Galeria_de_imagens

Figura 31 a 33 - Govier, M. & McCormack, W. (Realizadores). (2020). *If anything happens I love you* [Filme]. Gilbert Films; Oh Good Productions.

Fonte: Govier, M. & McCormack, W. (Realizadores). (2020). *If anything happens I love you* [Filme]. Gilbert Films; Oh Good Productions. Netflix.

Figura 34 - Kentridge, W. (Realizador e produtor). (2013). *Second-hand Reading* [Filme].

Fonte: (2020). *William Kentridge*. MAC Montreal.
<https://macm.org/en/exhibitions/william-kentridge/>

Figura 35 a 38 - Kentridge, W. (Realizador). (1991). *Mine* [Filme]. Free Film-makers Co-Operative.

Fonte: Kentridge, W. (Realizador). (1991). *Mine* [Filme]. Free Film-makers Co-Operative. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=mXBxB6-YdG8>

Figura 39 a 44 - Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it.

Fonte: Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=sMoKcsN8wM8>

Figura 45 - Richter, H. (Realizador). (1921). *Rhythmus 21* [Filme].

Fonte: Richter, H. (Realizador). (1921). *Rhythmus 21* [Filme]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=R_kceafWtbE&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2

Figura 46 - Lepore, K. (Realizadora). (2010). *Bottle* [Filme].

Fonte: Lepore, K. (2010). *Bottle*. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5mVEapKnSlc&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>

Figura 47 - Theobald, D. (Realizador e Produtor). (2014). *Kebab World* [Filme].

Fonte: Theobald, D. (2014). *Kebab World*. Vimeo. <https://vimeo.com/80273561>

Figura 48 - Produção de *timelapses*

Figura 49 e 50 - Fotografias com 1 hora intercalada

Figura 51 - Esboço analógico de ideias

Figura 52 - Esboço digital de ideias

Figura 53 e 54 - Sombras salientes e sombras difusas

Figura 55 e 56 - Percepção do observador

Figura 57 - Buraco sombrio

Figura 58 - NASA Science: SpacePlace. (2022). *What Causes the seasons?*.

Fonte: NASA Science: SpacePlace. (2022). *What Causes the seasons?*.

<https://spaceplace.nasa.gov/seasons/en/>

Figura 59 - 30/11/2021 às 12h

Figura 60 - Entulho

Figura 61 - Para-choques

Figura 62 - Estética do abandono

Figura 63 - Material de pintura

Figura 64 - Sombras dinâmicas

Figura 65 - *Print screen* do motor de busca

Figura 66 - Mancha negra pintada

Figura 67 e 68 - Produção analógica: *timings*

Figura 69 - Eu: processo

Figura 70 - Animação *OUTCAST*

Figura 71 - Mescla de tons

Figura 72 - Perspetiva com um ponto de fuga

Figura 73 - Animação *OUTCAST* (2)

Figura 74 - Edição digital

Figura 75 - Resultado visual da produção

Figura 76 - Logotipo *OUTCAST*

Figura 77 - Simulação de projeção

Figura 78 - Ideias por colocar em prática: edição digital

Bibliografia

Arriscado, P., Sobreira, Maria R. & Fernandes, J. (2021). Entre o fascínio e o receio: percepções dos profissionais de comunicação de marca sobre os influenciadores digitais. In J. Dias, R. Morais, & P. Silveira (Coords), *As gerações dos ecrãs: Práticas e experiências relacionadas com o online* (p.68-101). IADE Press.

Anunciação, F. & Cruz, C. (2021). Uso de ecrãs e dinâmicas sociais de pré-adolescentes: um estudo de caso na área suburbana de Lisboa. In J. Dias, R. Morais, & P. Silveira (Coords), *As gerações dos ecrãs: Práticas e experiências relacionadas com o online* (p.227-265). IADE Press.

Baudry, Jean-Louis. (1976). *The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema, Camera Obscura*, I, Outono.

Boorstin, Daniel J. (1993). *Os Criadores - Uma história dos Heróis da Imaginação*, trad. Ana Isabel Afonso e al. Gradiva.

Bruno, F. (2013). *Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade*. Sulina.

Casati, R. & Cavanagh, P. (2019). *The Visual World of Shadows*. MIT Press.

Cardoso, T., Soares, A. & Pinto, J. (2021). Da tela gigante ao pequeno ecrã das redes sociais: O plano nacional de cinema em tempos de covid-19. In J. Dias, R. Morais, & P. Silveira (Coords), *As gerações dos ecrãs: Práticas e experiências relacionadas com o online* (p.35-66). IADE Press.

Dickie, G. (1997). *Introduction to aesthetics - An Analytic Approach*. Oxford University Press.

Dias, J., Morais, R. & Silveira, P. (2021). *As gerações dos ecrãs: Práticas e experiências relacionadas com o online*. IADE Press.

Furniss, M. (2016). *A New History of Animation*. Thames & Hudson.

- Foucault, M. (1988). Of Other Spaces. In *The Visual Culture Reader*, ed. Nicholas Mirzoeff. London, NY: Routledge.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir, naissance de la prison*. Éditions Gallimard.
- Hall, S. (1997). Introduction, in S. Hall (ed.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.
- Harris, M., Husbands, L. & Taberham, P. (2019). *Experimental Animation, From Analogue to Digital*. Routledge.
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. Blackwell Publishing.
- Husbands, L. M. (2014). *Animated Experientia: Aesthetics of Contemporary Experimental Animation*. (Tese de doutoramento, King's College London). King's College London. [https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/en/theses/animated-experientia\(85e342f2-7ec9-4c7c-9024-20e2a8931677\).html](https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/en/theses/animated-experientia(85e342f2-7ec9-4c7c-9024-20e2a8931677).html)
- Le Grice, M. (2009). *Experimental Cinema In The Digital Age*. British Film Institute.
- Oliveira, S. (2012). *Lições das Sombras, Imagens e Histórias das Sombras Projetadas na Experiência e Conhecimento do Mundo*. Fundação Calouste Gulbenkian; Fundação para a Ciência e a Tecnologia.
- Othon, R. (2021). O consumo e a partilha de conteúdos entre pré-adolescentes: lógicas de celebração e visibilidade nas mídias sociais. In J. Dias, R. Morais, & P. Silveira (Coords), *As gerações dos ecrãs: Práticas e experiências relacionadas com o online* (p.103-128). IADE Press.
- Platão. (2001) *A República*. Trad. Maria Helena da Rocha. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Potter, P. & Stuart, D. (2011). *Out Of Sight, Urban Art / Abandoned Spaces*. Carpet Bombing culture.
- Robins, K. (2003). O toque do desconhecido. in Gil, J. & Cruz, M. T. (Org.). *Revista de Comunicação e Linguagens, Imagem e vida*. Relógio d'Água.

Rose, G. (2016). *Visual Methodologies, An Introduction to the interpretation of Visual Materials* (4^a ed.). Sage Publications.

Silverstein, S. (1981). Zebra Question. In *A Light in the Attic*. HarperCollinsPublishers.

Stoichita, V. (1997). *A Short History of the Shadow*. Reaktion Books Ltd.

Warner, Marina. (2006). *Phantasmagoria*. Oxford University Press.

Vídeo e Filmografia

Atelier Maya Yonesho. *Casa nayda* [Filme]. (2011). Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=jbHnZukwVXU&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>

Bartosch, B. (Realizador). (1932). *The Idea* [Filme]. Théâtre du Vieux-Colombier.

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=w4IMP1VIHDM>

Belson, J. (Realizador). (1961). *Allures*. [Filme]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=2YYCuIEtm7M&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>

Blu. (Realizador). (2010). *BIG BANG BIG BOOM* [Filme]. ARTSH.it. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=sMoKcsN8wM8>

Blu. (Realizador e Produtor). (2008). *MUTO* [Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=uuGaqLT-gO4&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=24&t=21s

Conexão Repórter. (Realizador). (2021) *Marginalizados, personagens das ruas de São Paulo revelam cidade paralela* [Reportagem]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=jHLJVpb5pzQ&t=12s>

Cooper, E. (Realizador e Produtor). (2014). *Oil Paint Animation* [Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=UuNpwxuA5D0&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=23

engage4more. (2013). *IDFC: Hand Shadow animation based award winning film!*

[Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=TqV3SXrH8mU&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=7&t=87s

Exploring the Unbeaten Path. (2016). *A cool stopmotion movie made in creepy abandoned buildings* [Filme]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=1pysL0f4XKk&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>

Exploring the Unbeaten Path. (2020). *Stop motion animations made in abandoned buildings* [Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=KM8_ZpsS3zk&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2

F3D. (2020). *Graffiti animated on walls around the world* [Filme]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=OTh9bF3gQEG&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>

Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (Realizadores). (1953). *Peter Pan*. [Filme]. Walt Disney.

Govier, M. & McCormack, W. (Realizadores). (2020). *If anything happens I love you* [Filme]. Gilbert Films; Oh Good Productions.

Guldies. (2019). *DISTORTION. A Stop motion Animation by Guldies* [Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=tZqIQmdSa1E&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=9&t=2s

Husky, E. (2021). *The Shadow (lego stopmotion horror short film)* [Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=6PH5dl4n6wA&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=4

Kentdridge, W. (Realizador). (1989). *Johannesburg* [Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=s95x7CYAYhw&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=11&t=5s

Kentridge, W. (Realizador). (1991). *Mine* [Filme]. Free Film-makers Co-Operative.

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=mXBxB6-YdG8&t=188s>

Kentridge, W. (Realizador e produtor). (2013). *Second-hand Reading* [Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=IEfUjg5viGk&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=14&t=353s

- Leiser, E. (Realizadora). (2017). *Land* [Filme]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=0HPsTELSV1A&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=1&t=27s>
- Lepore, K. (Realizadora). (2010). *Bottle* [Filme]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5mVEapKnS1c&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>
- Mickey Mouse. (2015) *Black and White | A Mickey Mouse Cartoon | Disney Shorts*. [Filme]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=SF_hfyIvids
- Miles, S. (Realizadora). (2013). *Infinite* [Filme]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=3cd7BpOR_ec
- Miles, S. (Realizadora). (2013). *Limitless* [Filme]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Pv-Do30-P8A>
- Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *A Viagem de Chihiro*. [Filme]. Estúdios Ghibli.
- Murnau, F.W. (Realizador). (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* [Filme]. Prana-Film.
- Nolan, C. (Realizador). (2008). *Batman: The Dark Knight* [Filme]. Warner Bros.
- Ocelot, M. (Realizador). (1980). *Les trois inventeurs* [Filme]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=t1pE0bthf18&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=20&t=186s
- O'Rourke, K. (Realizador). (2005). *Before Sunrise* [Filme]. Trinity Films. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Uuq8GunJjos>
- Peixoto, C. (Realizadora). (2020). *Implantação da Rapública #2: Pintar o Hip-Hop* [Documentário]. YouTube. Catarina Filipa Ramos.
<https://www.youtube.com/watch?v=19Dd0F2CJnM&t=575s>

Prendergast, D. & Oh Yeah Wow. (Realizadores). (2011). *Rippled* [Filme]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=9ZohmoG981s&list=PLKVG EK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=22&t=126s

Reiniger, L. (Realizadora e Produtora). (1926). *The Adventures of Prince Achmed* [Filme].

Rezanov, M. & Skazka Studios. (Realizadores). (2014). *Happy Time*. [Filme]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=AhSrBFFz8RU&list=PLKVG EK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>

Richter, H. (Realizador). (1926). *Filmstudie* [Filme]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZXrjrr6ifME&list=PLKVG EK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>

Richter, H. (Realizador). (1921). *Rhythmus 21* [Filme]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=R_kceafWtbE&list=PLKVG EK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2

RTP. (2021). *O Elogio da Luz: Iluminação Para Aprender - Ep. 6* [Documentário]. RTP Play.

Schwizgebel, G. (Realizador). (2006). *Jeu* [Filme]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=hW-n8GDegJE&list=PLKVG EK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2&t=98s>

Schwizgebel, G. (Realizador). (1998). *Fugue* [Filme]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=7FsIkLDP1Vk&list=PLKVG EK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=18&t=180s

SIC. (2013). *Racismo em Portugal* [Noticiário]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=q25HydifKW0&t=75s>

Sowa, R. (Realizador). (2013). *Interior Portrait* [Filme]. Youtube. Academy of Fine Arts in Kraków.
https://www.youtube.com/watch?v=kJwNUNuQwY4&list=PLKVG EK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=19&t=297s

Surveillance Camera Players: 1984. (2006). YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=RILTl8mxEnE>

Švankmajer, J. (Realizador) (1982). *Factual conversation* [Film]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=u8y_UNelcXo&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=21

Švankmajer, J. (Realizador). (2020). *Passionate Discourse* [Film]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=EbbNuGkHO_0&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2

The MET. *The Art of Lotte Reiniger, 1970 | From the Vaults*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=q-TJvNBO1fw>

Theobald, D. (Realizador e Produtor). (2013). *The Cloud* [Filme]. Vimeo.

<https://vimeo.com/80273561>

Theobald, D. (Realizador e Produtor). (2014). *Kebab World* [Filme]. Vimeo.

<https://vimeo.com/80273561>

Ukol - Cartoons. (2016). *КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ - Случай / SHORT ANIMATION -Happening* [Filme]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=QTAoLDw9F04&list=PLKVgEK9tKjZ6qitpt2be2P-ZD_yRbr2nQ&index=6&t=14s

Vogels, Jan E. (Realizador). (2009). *Paint* [Filme]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=PBIjUT3IJRE&list=PLKVgEK9tKjZ4-ZrF9vrHScMuOeJ9VHPD2&index=2>

Wainer, J. & Oliveira, Roberto T. (Realizadores e produtores). (2010). *PIXO*

[Documentário]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=skGyFowTzew&t=1s>

Websites

Desiree Palmen. (<http://www.desireepalmen.nl/images.php>)

Fred Eerdekens. (<https://www.fred-eerdekens.be/work/>)

Gênesis 1. (2022). Bible Gateway.

<https://www.biblegateway.com/passage/?search=G%C3%AAnesis%201&version=NVI-PT>

Kentridge Studio. <https://www.kentridge.studio/explore-art-william-kentridge/>

Lin, T. (2021). *Yin & Yang, Explained: How To Apply This Ancient Principle To Modern Life*. Mbgmindfulness. <https://www.mindbodygreen.com/articles/yin-and-yang-meaning/>

Lonsdalegalley. *Larry Kagan*. <https://lonsdalegallery.com/artists/larry-kagan/>

Machado, D. (2020). *Três adeptos proibidos de entrar em estádios por racismo contra Marega*. Jornal de Notícias. <https://www.jn.pt/desporto/tres-adeptos-proibidos-de-entrar-em-estadios-por-racismo-contramarega-12871388.html>

Mine - William Kentridge | The Broad. (2022). <https://www.thebroad.org/art/william-kentridge/mine>

NASA Science. *What Causes the Seasons?*. <https://spaceplace.nasa.gov/seasons/en/>

National Geographic. <https://education.nationalgeographic.org/resource/camouflage>

OUTCAST. <https://jmcunhapereira.wixsite.com/outcast>

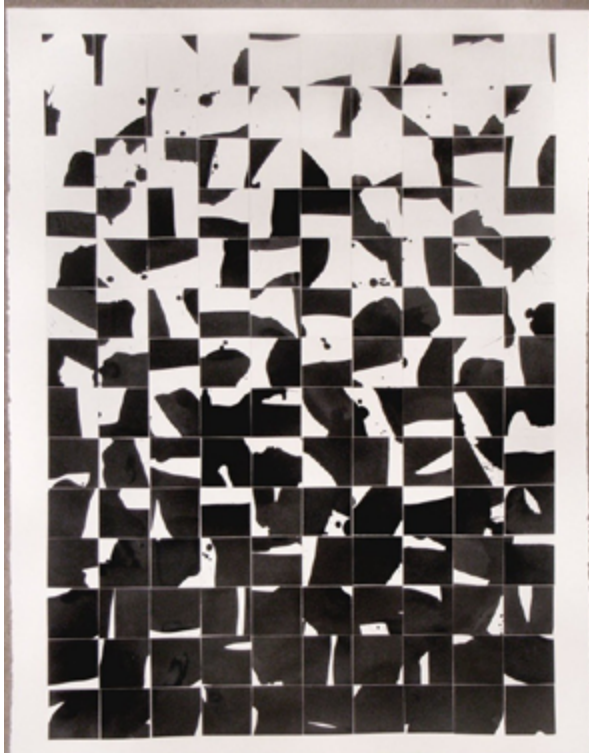
Porto Editora. *Bode expiatório*. Infopédia. [https://www.infopedia.pt/\\$bode-expiatorio](https://www.infopedia.pt/$bode-expiatorio)

RTP. (2021). *Homicídio SEF. Seguranças dizem em tribunal ter assistido a agressões desumanas*. RTP Notícias. https://www.rtp.pt/noticias/pais/homicidio-sef-seguranças-dizem-em-tribunal-ter-assistido-a-agressoes-desumanas_v1299974

Shan, J. (2020). *The Meaning of Yin and Yang*. ThoughtCo.

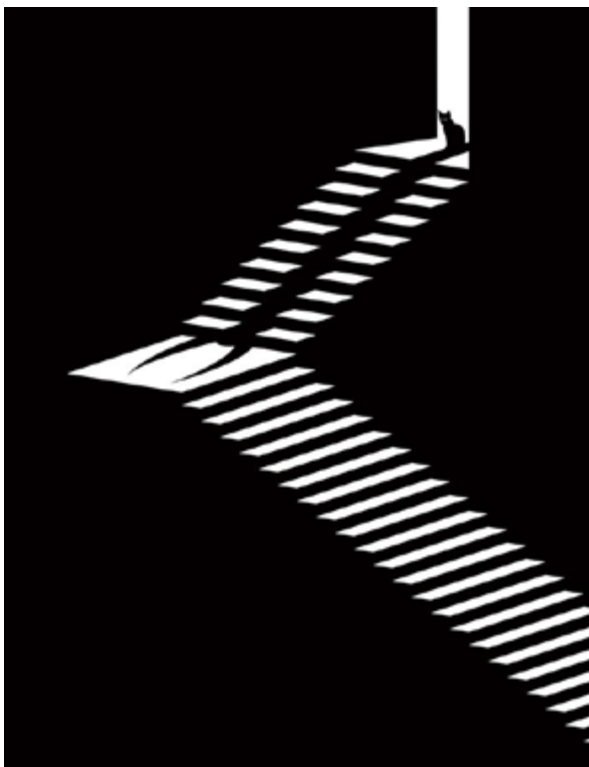
<https://www.thoughtco.com/yin-and-yang-629214>

Anexos



Anexo 1 - McGuire, M. [Puzzle] [Pintura].

Fonte: WOWGREAT. (2015). <https://wowgreat.tumblr.com/post/122078581834/michael-mcguire>



Anexo 2 - Autor desconhecido. [Gato] [Desenho digital].

Fonte: Redbubble. *MEOW*. <https://www.redbubble.com/people/banrevi/works/25444373-meow>



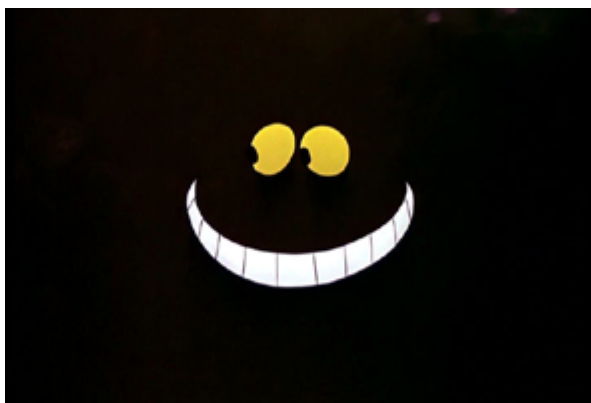
Anexo 3 - Baglione, H. [Street Art] [Pintura].

Fonte: The Bridge. (2016). *Herbert Baglione – Artist Profile*. <https://thebridgetcd.com/2016/02/02/remnant-footsteps/>



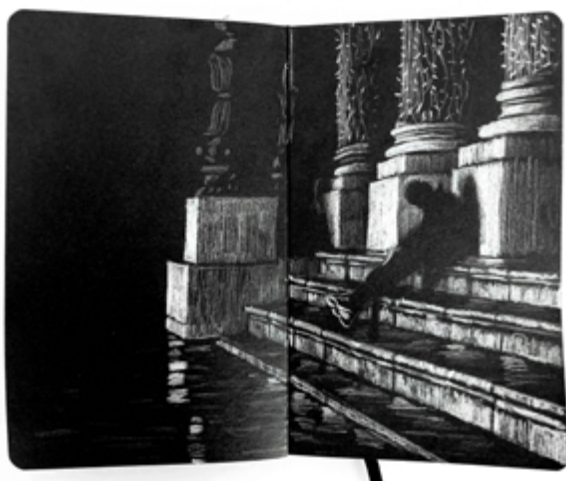
Anexo 4 - Dindal, M. (Realizador). (2005). *Chicken Little* [Filme]. Walt Disney.

Fonte: WallpaperAcess. *Chicken Little Wallpapers*. <https://wallpaperaccess.com/chicken-little>



Anexo 5 - Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (Realizadores). (1951). *Alice in Wonderland* [Filme]. Walt Disney.

Fonte: Pinterest. <https://www.pinterest.pt/pin/190628996699903714/>



Anexo 6 - Gonçalves, António J. (2020 - 2021). [Lápis branco sobre papel preto] [Desenho].

Fonte: António Jorge Gonçalves. *Desenhar do Escuro*. <https://www.antoniojorgegoncalves.com/desenhar-do->



Anexo 7 - Álvarez, D. *I Dreamed I Was the Night* [Ilustração].

Fonte: (2018). *Illustrator Spotlight: David Álvarez*. BOOOOOOOOM. <https://www.booooooom.com/2018/12/13/illustrator-spotlight-david-alvarez-2/>



Anexo 8 - Banksy (2008). *One Nation Under CCTV*. [Street Art]. Londres, Inglaterra.

Fonte: Wikipedia. *One Nation Under CCTV*. https://pt.wikipedia.org/wiki/One_Nation_Under_CCTV



Anexo 9 - Kim, H. (2016). *Drowning in my own shadow* [Desenho].

Fonte: Kim, H. *Henn Kim*. Tumblr. <https://hennkim.tumblr.com/post/141022702129/drowning-in-my-own-shadow-drowning>



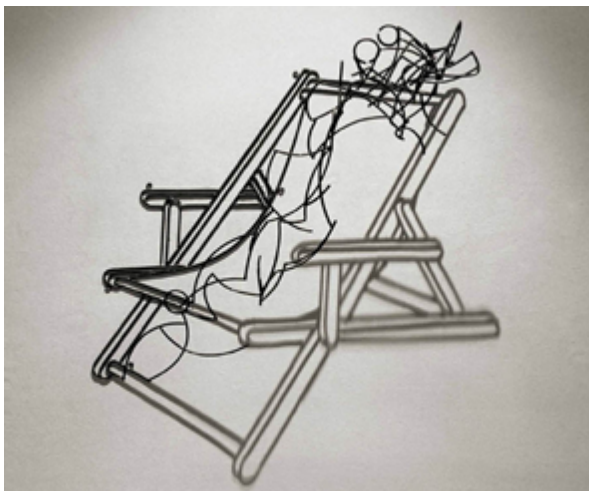
Anexo 10 - Hoong, Tang Y. (2011). *Light Painter* [Desenho].

Fonte: Pinterest. <https://www.pinterest.pt/rena4747/art/>



Anexo 11 - Kingsley, B. (2008). *Street with a view* [Intervenção no Google Maps].

Fonte: Kingsley, B. *Sreet with a View*. <http://benkinsley.com/street-with-a-view/>



Anexo 12 - Kagan, L. *Fabric beach chair* [Escultura]. Galeria Lonsdale, Toronto, Canada.

Fonte: Lonsdale Gallery. *Larry Kagan*. <https://lonsdalegallery.com/artists/larry-kagan/>



Anexo 13 - Cusset, D. [Meia sombra] [Fotografia].

Fonte: Cusset, D. (2014). *Photos bizarres*. Slideshare. <https://pt.slideshare.net/deniscusset/photos-bizarres-39899734/2>



Anexo 14 - Autor Desconhecido. [Ovni]
[Fotografia].

Fonte: Benke, M. (2018). *25 Vezes em que Sombras se Transformaram em Imagens Incríveis*. Rock'ntech. <https://rockntech.com.br/imagens-de-sombras/>



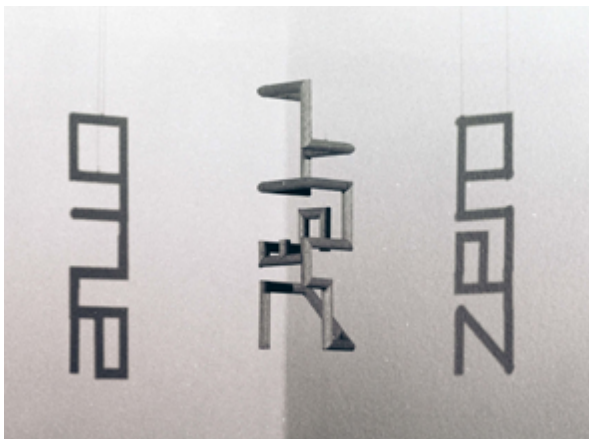
Anexo 15 - Eerdekens, F. (1998). *Life itself is not enough* [Escultura com roupa, vidro e aço].

Fonte: Eerdekens, F. *Life itself is not enough*. <http://www.fred-eerdekens.be/work/detail/life-itself-is-not-enough>



Anexo 16 - Eerdekens, F. (1994). *Exile*
[Escultura em gesso e madeira].

Fonte: Eerdekens, F. *Exile*. <https://www.fred-eerdekens.be/work/detail/exile>



Anexo 17 - Eerdekens, F. (1990). *one/zero*
[Escultura em madeira].

Fonte: Eerdekens, F. *one/zero*. <https://www.fred-eerdekens.be/work/detail/one-zero>



Anexo 18 - Eerdekens, F. (2015). *Thoughtless* [Escultura em alumínio, água e borracha].

Fonte: Eerdekens, F. *Thoughtless*. <https://www.fred-eerdekens.be/work/detail/thoughtless>



Anexo 19 - De Bevere, M. (1946). *Lucky Luke*.

Fonte: Calheiros, S. (2017). '*Lucky Luke*': *Aventuras do Velho Oeste na RTP2*. SAPO. <https://visao.sapo.pt/visaose7e/tv/2017-08-25-lucky-luke-aventuras-do-velho-oeste-na-rtp2/>



Anexo 20 - Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (Realizadores). (1953). *Peter Pan*. [Filme]. Walt Disney.

Fonte: Dieu-Le-Veut, A. (2020). *Sewing our shadows back on*. Shaman of Avalon. <https://anniedieuleveut.com/2020/05/04/sewing-our-shadows-back-on/>



Anexo 21 - Scott, F. (2020). *The Sinner*.

Fonte: Scott, F. (2020). *The Sinner*. Behance. https://www.behance.net/gallery/102383965/THE-SINNER?tracking_source=search_projects_recommended%7CThe%20Sinner%20



Anexo 22 - Gottfredson, F. (1939). *Mickey Mouse outwits the Phantom Blot*. Walt Disney.

Fonte: Disney Finds. (2014). *The Phantom Blot*. <https://disneyfinds.wordpress.com/2014/05/26/the-phantom-blot/>



Anexo 23 - Miller, F. (1993). *Sin City: A Dame to Kill*. Dark Horse Comics.

Fonte: Pinterest. <https://www.pinterest.pt/pin/622904192191028467/>



Anexo 24 - Autor desconhecido. [Sombras de animais].

Fonte: Wikipedia. *Shadowgraphy (performing art)*. https://en.wikipedia.org/wiki/Shadowgraphy_%28performing_art%29



Anexo 25 - Murnau, F.W. (Realizador). (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* [Filme]. Prana-Film.

Fonte: Oursler, J. (2013). *The Timeless Horror of Nosferatu's Slinking Shadow Climbing Across a Wall*. PopMatters. <https://www.popmatters.com/the-timeless-horror-of-nosferatus-slinking-shadow-climbing-across-a-wall-2495705240.html>



Anexo 26 - Bal, V. [Vestido de sombra] [Desenho].

Fonte: Pinterest. <https://www.pinterest.pt/aimstermonster/the-beauty-of-art/>



Anexo 27 - Odeith. [Louva-a-deus] [Pintura].

Fonte: (2018). *Giant Anamorphic Insects and Spiders by Odeith*. AWorkstation.Com. <https://aworkstation.com/giant-anamorphic-insects-and-spiders-by-odeith/>



Anexo 28 - Belanger, D. [Sombra falsa] [Pintura].

Fonte: Debczak, M. (2017). *Fake Shadow Street Art Is Confusing (and Amusing) California Residents*. Mental Floss. <https://www.mentalfloss.com/article/504002/fake-shadow-street-art-confusing-and-amusing-california-residents>



Anexo 29 - ODDROD Estudio & Momento Agency. (2020). *Sombra* [Cartaz].

Fonte: ODDROD Estudio & Momento Agency. (2020). *Sombra*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/106564693/Sombra>



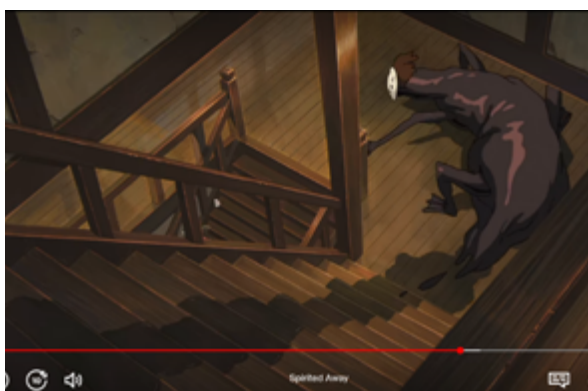
Anexo 30 - Hergé. (1991). *As Aventuras de Tintin* [Série Televisiva]. Ellipse Programmé; Nelvana Limited.

Fonte: *Tintin Artwork*. Reddit. https://www.reddit.com/r/wallpaper/comments/t41jks/tintin_artwork_1920x1080/



Anexo 31 - Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away*. [Filme]. Estúdios Ghibli.

Fonte: Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away*. [Filme]. Estúdios Ghibli. Netflix.



Anexo 32 - Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away*. [Filme]. Estúdios Ghibli.

Fonte: Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away*. [Filme]. Estúdios Ghibli. Netflix.



Anexo 33 - Feng, Z. (2019). *Oblique Shadow Night Light* [Design de Produto].

Fonte: Feng, Z. (2019). *Oblique Shadow Night Light*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/82670765/Oblique-Shadow-Night-Light>



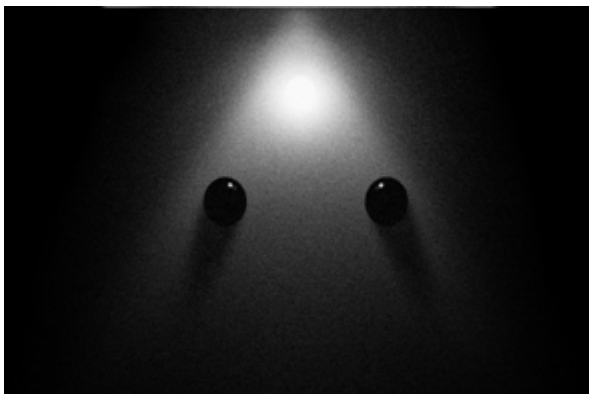
Anexo 34 - Ivanov, N. (2016). *TONE* [Design de Comunicação].

Fonte: Ivanov, N. (2016). *TONE*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/37376599/TONE>



Anexo 35: Beetroot Design. (2017). *Greek Graphic Design and Illustration Awards 2017* [Design de Comunicação].

Fonte: Beetroot Design. (2017). *Greek Graphic Design and Illustration Awards 2017*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/54768649/Greek-Graphic-Design-and-Illustration-Awards-2017>



Anexo 36 - Wingyang. (2017). *Light & Shadown*.

Fonte: Wingyang. (2017). *Light & Shadown*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/48062427/Light-Shadow>



Anexo 37 - Groshens, J. (2015). *Hide and seek* [Design Produto].

Fonte: Groshens, J. (2015). *Hide and seek*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/24898807/Hide-and-seek>



Anexo 38 - Berg, E. (2020). *Ensemble* [Design de Moda].

Fonte: Berg, E. (2020). *Ensemble*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/106108321/Ensemble>



Anexo 39 - Paymard, D. (2021). *Shadows* [Fotografia].

Fonte: Paymard, D. (2021). *Shadows*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/122635425/Shadows>



Anexo 40 - Bruslinio. (2018). *Common Enemy - Trash camo*.

Fonte: Bruslinio. (2018). *Common Enemy - Trash camo*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/72708743/Common-Enemy-Trash-camo>



Anexo 41 - Scramble Studio. (2018). *Zoetis* [Campanha].

Fonte: Scramble Studio. (2018). *Zoetis*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/66536089/Zoetis>



Anexo 42 - Escobar, L. & Dallagnol, D. (2020). *Hide and seek* [Modelação 3D].

Fonte: Escobar, L. & Dallagnol, D. (2020). *Hide and seek*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/93016079/Hide-and-seek>



Anexo 43 - Falero, P., Jiménez, C., Maldonado, J., Monroy, C. & Pinto, J. (2018). *The Invisible Women*.

Fonte: Falero, P., Jiménez, C., Maldonado, J., Monroy, C. & Pinto, J. (2018). *The Invisible Women*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/65414999/The-Invisible-Women>