



Antropografias – Corpo, Performatividade e Artes Plásticas

ANTROPOGRAFIAS – Body, Performativity and Visual Arts

Kátia Sá Santos

Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa
sakatia@gmail.com

Teresa Matos Pereira

Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa
teresa.peras@gmail.com

RESUMO

Numa estreita articulação entre Escultura e Pintura e respetivo alargamento dos campos de criação, propusemos a ideação e conceção de interfaces corpóreas, que mediassem a ação pictórica, num momento performativo registado em vídeo. Neste sentido, estudantes do 3.º ano da Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa — ESELx/ IPL — deram resposta à proposta de trabalho lançada pelas docentes dos módulos de Pintura e Escultura, projetando e construindo próteses (escultóricas) que, integradas no corpo, possibilitaram a materialização de registos gráficos e pictóricos, onde o desenho e a pintura foram entendidos na sua expressão essencial — como resultado material do gesto, utilizando meios como a tinta, carvão, etc. ou instrumentos como lápis, pincéis, entre outros.

O procedimento de pintar/desenhar surge como um ato performativo, registado e comunicado através do vídeo.

Palavras-chave: Corpo; Interface; Performance; Pintura; Escultura

ABSTRACT

Articulating Sculpture and Painting, increasing the creation field, we proposed the creation of interfaces for the body to mediate the action of painting in a performative way, registered through video.

In this sense, the students from the 3th year of the course of Visual Arts and Technologies from Superior School of Education of the Polytechnic Institute of Lisbon — ESELx/ IPL — replied to the work proposal of Painting and Sculpture, conceiving and constructing prosthesis to integrate in the body, allowing different kind of graphic and painting approaches, exploring their essential expression — using materials such as paint, charcoal or media like pencils, brushes and others.

Painting and drawing appear as a performative act, registered and communicated through video.

Keywords: Body; Interface; Performance; Painting; Sculpture

Introdução

O presente artigo resume um processo de trabalho desenvolvido com estudantes da Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias, da Escola Superior de Educação de Lisboa, no contexto de uma proposta lançada nos módulos de Escultura III e Pintura III — da Unidade Curricular de Oficina das Artes e Tecnologias. Esta proposta inseriu-se num processo de articulação interdisciplinar mais alargado e culminou na realização de uma intervenção artística situada no cruzamento das áreas disciplinares, considerando dinâmicas criativas, estéticas e poéticas das artes visuais contemporâneas. Por outro lado, inscreve-se numa estratégia pedagógica, científica e tecnológica da referida licenciatura em proporcionar aos estudantes uma formação basilar, de banda larga, no âmbito das artes visuais e do design, encarando as aprendizagens de forma flexível e integrada, e transpondo a rigidez de fronteiras disciplinares.

Neste sentido, foi realizada uma proposta de trabalho com vista ao desenvolvimento de um projeto artístico integrado numa área temática que envolve as questões do *Corpo, Espaço e Tempo* subordinado ao tema *Antropografias — Corpo, performatividade e artes plásticas*, no âmbito do qual os estudantes teriam de criar uma prótese escultórica para o corpo que lhes permitisse executar um registo pictórico e/ou gráfico.

Com esta proposta procurou-se uma i) abordagem a algumas das problemáticas da criação artística contemporânea, no âmbito das artes visuais, designadamente no que concerne aos processos criativos, conceitos e eixos temáticos; ii) o desenvolvimento de processos de investigação no RPEA [38]

campo das artes plásticas considerando os diálogos com outros domínios multimédia, em especial a fotografia e o vídeo.

1. O Processo Artístico Enquanto Processo Investigativo

Na contemporaneidade a acentuação de uma vertente conceptual nas artes visuais vem enriquecer um conhecimento de natureza duplamente prático que articulava tecnologias, modalidades de composição, conhecimentos basilares de anatomia, óptica, desenho, geometria, etc... Neste sentido, à apropriação do conhecimento por parte da arte acrescenta-se a concepção das práticas artísticas enquanto modalidades de produção de conhecimento, onde o enfoque não se circunscreve à criação de objetos mas também a processos investigativos que têm a capacidade de cruzar diferentes áreas (de natureza tecnológica, teórica e prática). Não se trata, contudo, da realização de uma pesquisa preliminar para o desenvolvimento do objeto artístico mas este incorpora, materializa e constitui-se enquanto pesquisa.

Através das práticas artísticas procurámos o desenvolvimento das potencialidades de autorreflexão e problematização nas artes visuais, assumindo como ponto de partida a possibilidade de ampliar as práticas no âmbito da Escultura e da Pintura, articulando dinâmicas corporais/performativas. Aqui a presença do corpo como catalisador dos processos criativos procurou ir ao encontro de uma linha de atuação que, na contemporaneidade, conhece diversas vertentes desde o *happening*, à performance, instalação, videoarte,

passando pelas disciplinas artísticas “tradicionais”, integrando aspetos de natureza estética, ética, plástica e tecnológica.

Na verdade a performance, que havia desempenhado um importante papel no contexto de movimentos de contestação simultaneamente estética e social como o futurismo ou o dadaísmo, possibilitou uma emancipação das práticas no campo das artes visuais de modalidades convencionais de pintura e escultura. Nas décadas de 60 e 70 do século XX reafirma-se como um espaço de problematização das práticas artísticas sendo conhecidas as pesquisas de John Cage, Merce Cunningham, Allan Kaprow ou do movimento *Fluxus*.

A afirmação dos movimentos feministas, de contestação social e política mas também de afirmação de múltiplas subjetividades vem recentrar a atenção dos artistas no corpo (entendido numa dupla dimensão individual e coletiva) enquanto espaço de plasticidades e diálogo múltiplos com o público. Associando-se a uma crescente desmaterialização da obra de arte (de que a arte conceptual, o minimalismo ou a vídeo arte são momentos fundamentais), o ato performativo transforma-se em momento de afirmação identitária, de crítica às convenções sociais/políticas de género, de raça ou de classe, de subversão ou transgressão. O corpo assume-se como um lugar de prazer, de dor, de morte mas também de contestação/ativismo e de afirmação estética/ética/política.

Artistas como Yves Klein, Stelarc ou Rebecca Horn, constituíram-se como referências artísticas apresentadas aos estudantes, considerando a forma como intercalam e questionam as relações entre a pintura, o corpo e o espaço bem como a ampliação das capacidades do corpo humano atra-

vés de dispositivos mecânicos, eletrónicos, biónicos, etc. que, no caso de Rebecca Horn, assumem por vezes vida própria, libertando-se do corpo.

Através da incorporação de próteses, implantáveis ou conectáveis, foi amplificado um corpo em processo de hibridação, problematizando experiência da finitude e “determinações da espécie” (Tucherman, 1999: 15). A fusão entre o corpo e a máquina, personificado no Cyborg assume, no contexto da contemporaneidade, uma espécie de figura simbólica da era tecnológica. A prótese, ao participar neste imaginário, amplia o alcance das capacidades físicas do ser humano e dilui as fronteiras impostas por um *habitus* cultural (Tucherman, 1999: 154).

Ao mesmo tempo, o imaginário cibernético introduz no curso da história uma dimensão ficcional que rompe definitivamente com as narrativas lineares (em cujas estruturas os discursos pós-moderno e pós-colonial, já haviam provocado fissuras profundas), interpolando humano e quimérico na construção do corpo social. Realidade e ficção convergem na criação de um corpo que já não se integra nas narrativas acerca do género, sexualidade, raça, progresso ou capitalismo uma vez que, concebido num território de fronteira entre o humano e a máquina, existe no espaço utópico de um mundo “pós-género”, “pós-genesis” (Haraway, 1991: 150), transgredindo os limites de uma visão dualista espartilhada entre corpo e mente, natural e artificial, materialismo e idealismo, real e virtual.

Um corpo protésico, “aparelhado pela técnica” (Cruz, 2000: 3), cada vez mais sujeito a inúmeras incorporações, que não é só biológico, torna-se tecnológico.

No caso concreto da proposta lançada aos

estudantes de Artes Visuais e Tecnologias, o pensamento/ problematização do corpo, incidiu na criação de uma prótese escultórica que possibilitasse, sobretudo, a ampliação do ato de pintar e/ou desenhar, superando simultaneamente as fronteiras entre pintura e escultura, entre a mão, o médium, o suporte e a ação. Enfatizou-se assim a mediação entre registo gráfico/ pictórico e corpo, através da performance e respetivo registo videográfico.

Foram abordados conteúdos inerentes às promessas/possibilidades da tecnologia protésica, mecânica e da biónica — que firmam a ideia de um corpo tecnológico, híbrido e mutante — e da transformação da própria identidade que advém da implementação protésica e do suplemento da carne (Babo, 2004) — que acrescenta, incorpora, modela ou suprime.

Todavia, interessou ultrapassar esta premissa de corpo obsoleto, de que nos falava Stelarc (Stelarc, 1997: 53), no seu intento de “reprojetar o corpo e redefinir o que é o humano”. Enfatizou-se a presença do corpo através das suas dimensões plástica, dinâmica, poética, apelando à invenção, ao engenho que promove a ação, o registo plástico/ gráfico, performativo, contrariando, pelo tangível, a proposta de um corpo biónico ou de um corpo desrealizado, virtualizado, *cyborg*. Esta proposta afirmou a confiança de que o corpo permanece e enceta mediações plurais da ação plástica/pictórica, através da sua performance física e humana.

2. Metodologias de Trabalho e Avaliação

Considerando a natureza da proposta de tra-

RPEA [40]

balho lançada, optamos por colocar a possibilidade de o mesmo se poder realizar individualmente ou em pares, de modo a observar as possibilidades de interação entre dois intervenientes e os desafios que se colocam em termos de exploração plástica. O processo de trabalho desenvolveu-se segundo metodologias projetuais, atendendo ao faseamento em etapas que possibilitou uma atuação fundamentada e conseqüente. Este culminou na concretização das próteses escultóricas, na realização da performance e respetivo registo documental através do vídeo, por forma a dar conta da integração das diferentes áreas em diálogo. Neste sentido, o projeto contemplou quatro etapas: uma primeira etapa na qual os estudantes realizaram uma pesquisa de informação que lhes permitiu complementar e aprofundar as referências inicialmente fornecidas pelas docentes, aquando do lançamento da proposta de trabalho. Esta pesquisa serviu igualmente de base para o desenvolvimento de uma exploração plástica que desemboca na ideação de uma peça escultórica a integrar no corpo e a realização de estudos/ ensaios tridimensionais considerando diversas premissas, designadamente:

- Os materiais a utilizar;
- A utilização da cor e a textura das superfícies;
- A integração da prótese escultórica no corpo;
- A mobilidade do corpo e desenvolvimento do gesto no espaço;
- A natureza dos registos gráficos e/ou pictóricos a produzir;
- As modalidades de utilização.

No final desta etapa resultaram um conjunto de estudos/esboços, realizados através do desenho; maquetas e ensaios tridimensionais realizados com

materiais provisórios e uma recolha fotográfica de todo o processo criativo de ideação das peças (Figuras 1 e 2).

Figura 1 – Estudos



Figura 2 – Ensaios Experimentais



Na segunda etapa foi realizada uma apresentação intermédia com a partilha, em contexto da turma, dos processos e produtos resultantes da pesquisa desenvolvida inicialmente e conducentes à proposta para o trabalho final. Foi solicitado aos estudantes que a solução encontrada fosse devidamente justificada de acordo com as premissas anteriormente referidas. Desta segunda etapa resultou um texto explicativo e justificativo

de todos os processos desenvolvidos até então, complementado pelo levantamento fotográfico referente à etapa anterior. Numa terceira etapa procedeu-se à concretização do projeto, atendendo a um diálogo com as formas e os materiais escolhidos de modo a explorar e realçar a sua plasticidade e sem colocar de parte o sentido experimental que se encontra subjacente a este processo. Desta etapa resultaram as interfaces/próteses escultóricas.

Finalmente, numa quarta etapa foi realizada uma pintura e/ou desenho performativo utilizando a prótese escultórica produzida anteriormente. Este registo pictórico e/ou gráfico resultante de um ato performativo pressupõe, em primeiro lugar, a integração do corpo no processo e desliga-o de uma visão tradicional da pintura ou do desenho como processos mediados exclusivamente pela mão. Em segundo lugar, permite um outro diálogo com o espaço pela utilização de suportes de natureza muito variada como veremos, bem como uma problematização das relações entre bidimensionalidade e tridimensionalidade, ortogonalidade e multidireccionalidade.

Em terceiro lugar, integra no ato de pintar e/ou desenhar a contingência e a imprevisibilidade dado que os resultados finais dependem de um conjunto de variáveis que o indivíduo não consegue controlar totalmente, nomeadamente a interação entre a tinta e a superfície escultórica, os meios, os suportes e a força motriz que condiciona o gesto/movimento.

Por fim, possibilita explorar a relação da pintura e/ou do desenho com a temporalidade já que este processo poderá circunscrever-se a um ato efêmero (esgotando-se a obra no momento da

sua criação), ao registo da deslocação do corpo no espaço (a um “rasto”), ao início de um acontecimento pelas marcas deixadas em diversas superfícies (chão, paredes, etc...) ou um registo mais duradouro, concebido em moldes mais tradicionais de uma pintura e/ou desenho gestual.

Neste quarto momento o ato performativo de pintar e/ou desenhar é registado em vídeo que aqui deveria assumir apenas o papel de meio documental. Por fim, foi realizada uma apresentação final dos processos e produtos (prótese escultórica, vídeo, desenho e/ou pintura resultantes da performance) e uma reflexão crítica acerca do desenvolvimento do projeto considerando aspetos de natureza formal, técnica, estética, mas também obstáculos e contributos para o desenvolvimento de competências no domínio das artes visuais. Para além destes elementos foi igualmente solicitada aos estudantes uma memória descritiva e visual que espelhasse todo o processo de trabalho desde a pesquisa/ideação da prótese escultórica ao vídeo que registou a performance e possibilitasse um balanço e reflexão crítica acerca do mesmo.

No que diz respeito à avaliação, foi privilegiado um método de avaliação contínua e participada já que os estudantes foram convidados a refletir e apreciar de forma crítica os processos e produtos resultantes de todas as etapas quer de forma individualizada — utilizando o texto justificativo e reflexivo como instrumento — quer coletivamente — através das sessões de apresentação e discussão dos projetos.

Em termos quantitativos o projeto assumiu um peso de 35% da avaliação geral dos módulos de Pintura e Escultura (dividindo-se entre 20% para a pesquisa/estudos, 70% para o trabalho final e RPEA [42]

10% para a memória descritiva e visual] tendo sido definidos critérios de avaliação que contemplando todo o processo criativo procuraram articular os saberes e competências específicas das várias áreas em diálogo neste projeto (desenho, escultura, pintura, performance, vídeo, fotografia).

3. Processos e Resultados

Considerando a diversidade de propostas desenvolvidas pelos estudantes bem como a sua singularidade, iremos desenvolver a análise dos conteúdos com base na apresentação dos projetos através da nomeação dos seus autores já que, em última instância, se trataram de processos de trabalho que assumiram um forte cunho individualizado e autoral. Neste sentido selecionámos dez projetos que, dadas as suas características, são demonstrativos da multiplicidade de caminhos percorridos pelos estudantes, bem como o campo de possibilidades que se abre a partir da temática do corpo nas artes visuais

3.1. Sofia Flores

Para Sofia Flores o registo pretendeu ser uma marca, uma denúncia de situações em que é necessário recorrer a estratégias de autodefesa. A Joelhada, presta-se ao clichê da defesa feminina contra a violação, nesse sentido, os joelhos foram o enfoque desta abordagem plástica. Investigando forma e função de diversos adornos estéticos, associados ao universo feminino, como o cinto de ligas; os equipamentos terapêuticos, tais como, joelheiras elásticas ou próteses; e ainda, o material desportivo para proteção dos joelhos e pernas,

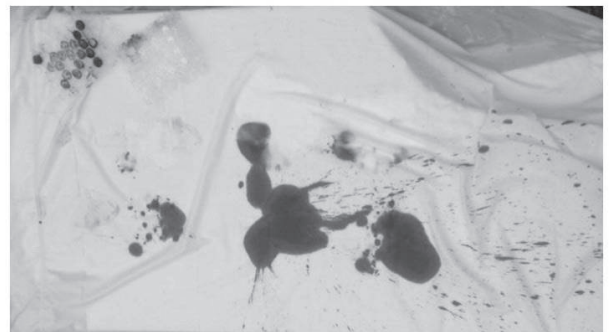
Figura 3 – Detalhes da performance



tais como, caneleiras ou joelheiras, a estudante intersejou imagéticas, recorreu a processos de simplificação da forma e função, e concebeu um objeto novo, cujo principal propósito é a pintura com os joelhos. Joelhadas de autodefesa, denunciadoras de atos de violência contra a mulher, que marcam, através da cor. Para o efeito, criou uma prótese que se veste e se ajusta com a ajuda de velcro, na qual, através de molas metálicas, presas em torno da área destinada aos joelhos, é possível acoplar plástico bolhado cujas bolhas são utilizadas como reservatórios de tinta que, ao serem comprimidos, vertem-na, inevitavelmente, “serigrafando” a superfície em questão (Figura 4).

O vídeo apresentado regista a queda em joelhos sobre um pano branco (Figura 3) que vai ficando tintado à medida que a ação decorre, abrindo possibilidades imensas para o registo pictórico. Em forma de nota, lamenta-se apenas que o vídeo não tenha sido capaz de retratar a intenção da marca em resposta à agressão — o que teria sido possível recorrendo, por exemplo, à encenação de situações.

Figura 4 – Prótese Escultórica



3.2. Lara Lima

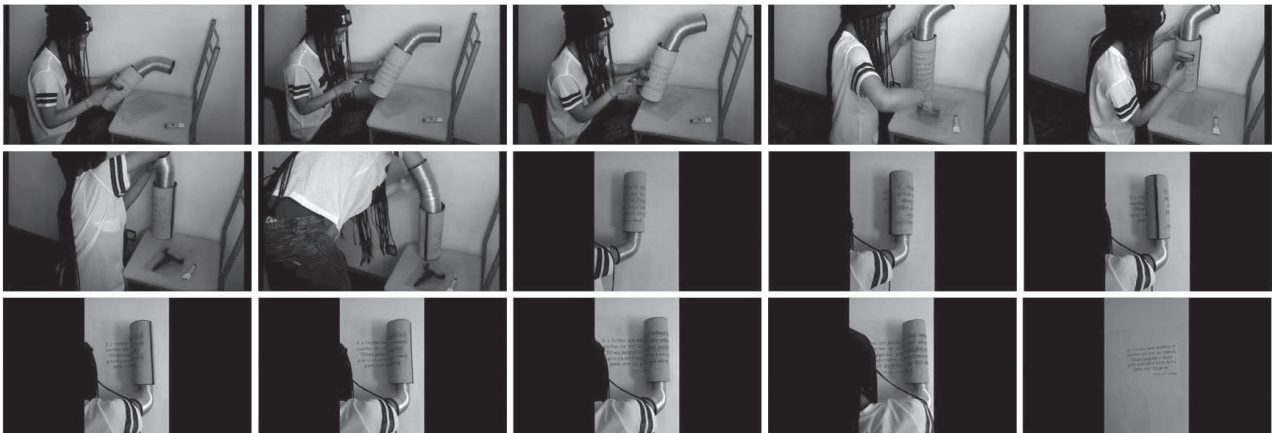
Lara Lima constrói uma prótese que integrará o braço e antebraço transformando este membro numa espécie de selo-cilíndrico que, à semelhança das escritas ancestrais, possibilita a disseminação de uma mensagem/marca. Na verdade, a estudante cria um artefacto utilizando metal e linóleo que lhe permite gravar a célebre frase de Marthin Luther King, “*Eu tenho um sonho, o sonho de ver os meus filhos julgados pela personalidade, não pela cor da pele*” (Figura 6).

Através da utilização de técnicas de gravação Lara Lima cria uma matriz cilíndrica que ao rodar imprime a frase, inscrevendo-a repetidamente. A postura do braço a que a utilização da prótese exige, lembra-nos um punho erguido onde a mão é substituída pelo selo-cilíndrico (Figura 5). Aqui, o sinal de união e força mas também de desafio e resistência é convocado para, de um modo consequente, se associar a um elemento mecânico de impressão. A disseminação da palavra/mensagem

Figura 5 – Prótese Escultórica



Figura 6 – Processo de Trabalho e Performance



impressa como meio de unificação, consciencialização, coragem e luta.

A utilização de uma parte específica do corpo (metáfora da força de trabalho braçal), a evocação das primeiras formas de inscrição, a posição erguida (o “punho cerrado”), a associação com o discurso de Luther King transformam a prótese numa peça performativa de afirmação identitária por um lado, mas sobretudo numa arma de consciencialização e de luta contra a violência da discriminação racial (pese embora um discurso de tolerância na sociedade portuguesa atual, que tende a mascarar uma dura realidade), que a estudante grava repetidamente em vermelho sangue.

3.3. Renato Coelho

Explorando o vento como intermediário de ação, Renato Coelho intentou a extensão da mão e do

braço que pintam através da largada de bolhas de sabão com tinta, direcionadas pelo vento sobre superfície preparada — conjunto de 8 chapéus-de-chuva (Figura 7).

Segundo este, “o projeto total remete à tensão” — a dos elásticos que agarram a prótese ao corpo, a do pano cru esticado em estruturas de chapéus-de-chuva que recebe a tinta, no momento performativo.

A organicidade de uma “espécie de asa de inseto acabou por ser a mais-valia deste projeto”. Prótese que permitiu a exploração do corpo e do gesto, num espaço e tempo escolhidos, determinantes para o registo da obra (Figuras 8). As dificuldades técnicas sentidas, desde o controlo do comportamento da glicerina e da água, ao da tinta e, em última sequência, do próprio vento, foram em si mesmas a marca do momento performativo que explora e encrista a falha, num processo de

Figura 7 – Performance

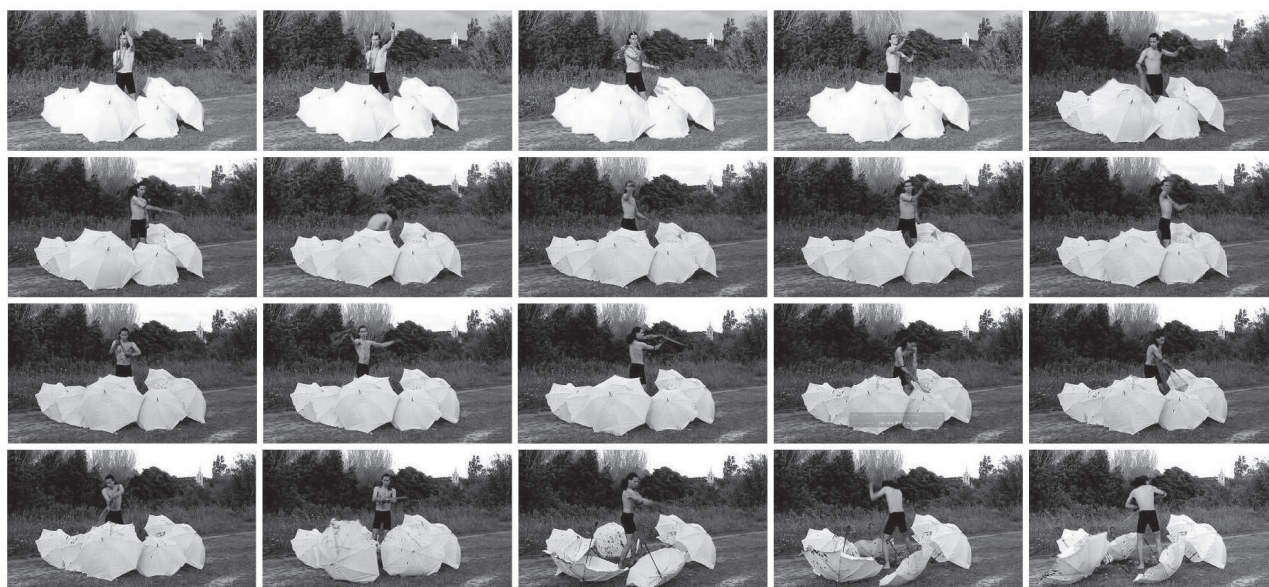
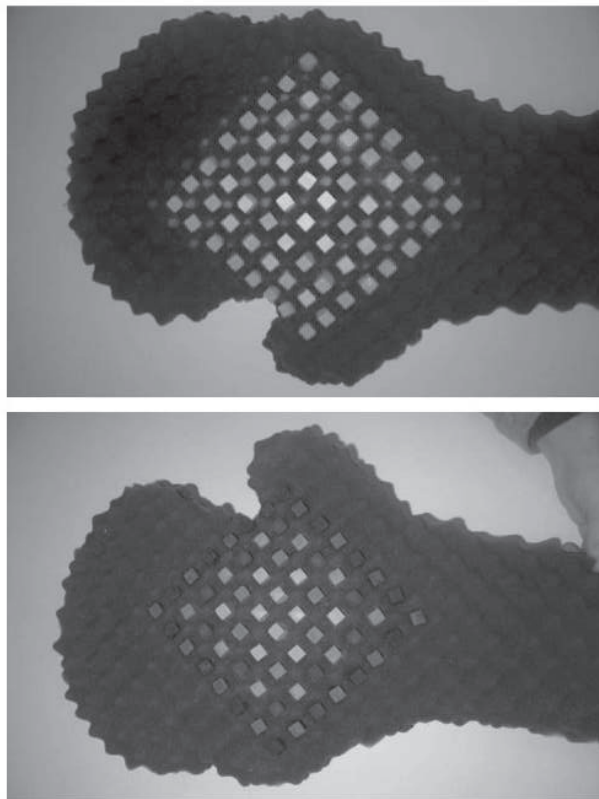


Figura 8 – Prótese escultórica (detalhe)



Figura 9 – Prótese escultórica (verso e reverso)



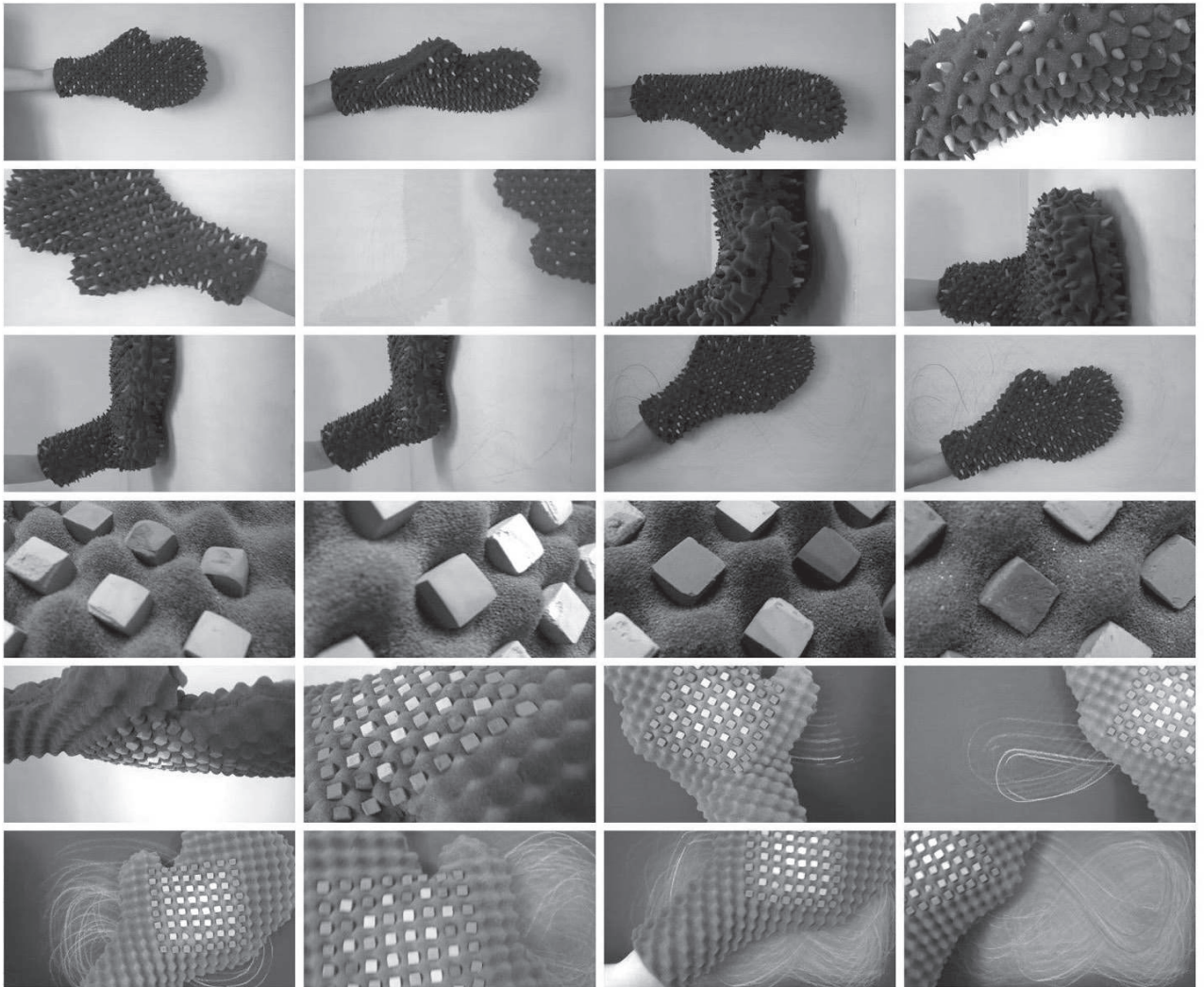
intenso contato do *performer* com a prótese e inerente proposta de imersão no espaço envolvente. Experiência que se percebe reveladora e transformadora do próprio sujeito, coerente, aliás, com a própria metodologia utilizada de diálogo constante com a obra.

3.4. Daniela Leal

A luva encobre, protege, mas também estende o gesto, habilita. Nesse sentido, Daniela Leal ideou um par de luvas, concebidas no mesmo material — esponja acústica — onde interveio com materiais riscadores de natureza diferente. Numa luva, RPEA [46]

dezenas de lápis de cera foram cravados numa alternância cromática aleatória, mantendo-se à superfície, o suficiente, para viabilizar o registo gráfico (Figura 10). Na outra luva, cuidadosamente organizados por tons frios e quentes, foram dispostos pastéis secos, viabilizando, de igual modo, o registo gráfico (Figura 9). O vídeo mostra-nos as possibilidades destas inscrições em suportes, respetivamente, claro e escuro, para que percebamos o potencial inerente à sua utilização. A ingenuidade inerente à proposta de construção das próteses assegurou-lhes uma personalidade de fantoches, manipuláveis, que ganham vida, identidade e carácter próprios assim que as calçamos,

Figura 10 – Performance (detalhes)



tornando-as muito impactantes do ponto de vista estético, plástico e conceptual.

3.5. Camila Silva & Carlota Ribeiro

Camila Silva e Carlota Ribeiro criam uma estrutura de controlo dos corpos que lembra um jugo. A peça é, antes de mais, preconizada pela

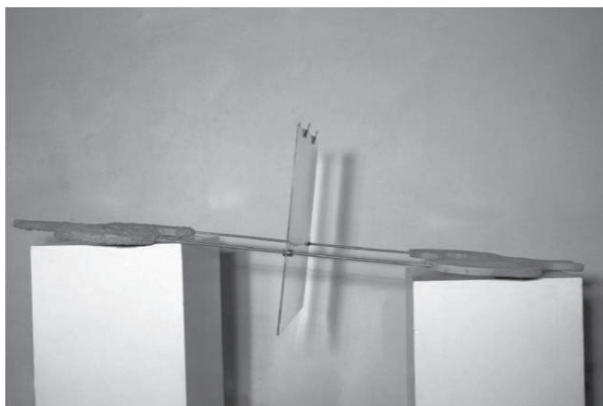
escolha de materiais que, dada a sua natureza, produzem um contraste entre a leveza e o peso, a rudeza e a delicadeza, conseguido pela conjugação da madeira, metal, acrílico e o cimento (Figura 12). Na verdade, a dualidade constitui-se como um dos eixos conceptuais e formais da peça.

A forma escultórica, ajustada às características físicas das suas autoras “pensada e adequada

Figura 11 – Detalhes da Performance



Figura 12 – Prótese escultórica



unicamente a duas pessoas”, que atuam em simultâneo sobre o mesmo suporte transparente “encaixa sobre os ombros, unindo os dois corpos e colocando-os face a face”, provoca um movimento coordenado que sustenta o ato performativo.

Na performance, as duas estudantes envolvem-se num confronto pictórico onde o suporte é a placa de acrílico transparente ao centro da peça (Figura 11). A pintura resulta assim num registo informal onde a gestualidade e o campo visual se encontram de alguma maneira limitados, e a pincelada surge como ato encadeado tendo o suporte pictórico como plano de simetria e operando num regime de dualidade. Os registos são, nas palavras das suas autoras, “o reflexo sobreposto da dualidade evidenciada na obra”.

A proposta plástica deixa, contudo, um espaço de ambiguidade onde o confronto oscila entre o duelo e o diálogo transpondo a pintura para um plano de atuação duplo — com duas faces físicas, opostas, problematizando uma conceção tradicional de bidimensionalidade associada a esta arte.

3.6. Catarina Távira

Catarina Távira propõe uma prótese que aprisiona os pés e tolhe o andar ao mesmo tempo que imprime silhuetas de pegadas e as palavras LUZ e FUGA (Figura 13).

Na verdade a peça escultórica, em metal, simula uma armadilha “para animais” que aqui captura o ser humano e lembra-o dos inúmeros constrangimentos que a vida em sociedade implica, reais ou imaginários, na perspetiva da sua autora.

Esta armadilha possui na zona inferior um suporte para encaixar placas de linóleo, gravadas,

Figura 13 – Detalhes da Performance

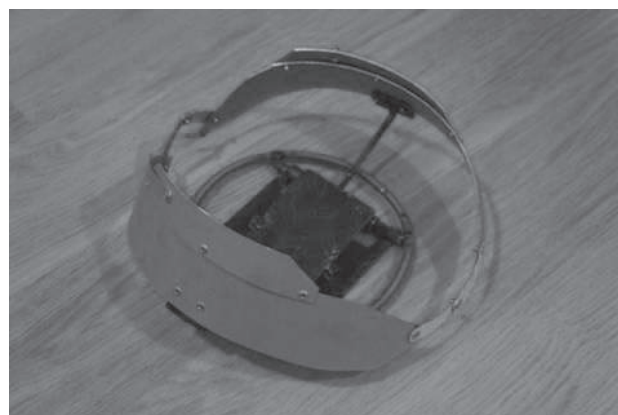


que registam o deambular sobre uma folha de papel na qual a imagem de uma fila de pessoas metaforiza essas armadilhas que se colocam à existência humana (Figura 14). Contudo, as palavras impressas — “LUZ” e “FUGA” — surgem como contrapontos à peça escultórica e às suas conotações negativas, relegando-as à esfera da liberdade de escolha e da capacidade de resistência.

3.7. João Diniz & Pedro Dias

Fugindo ao “espaço de atuação mais óbvio, paredes e chão”, João Diniz e Pedro Dias, idearam uma interface “que atuasse no teto”. Motivados pela ideia de liberdade e descontrolo, criaram “uma extensão da nossa espinha dorsal, de forma a poderemos pintar o teto de uma sala, por exemplo”. O maior interesse da proposta é a tensão criada entre os dois elementos/ estruturas, ligadas entre si, definindo um espaço mutuo de atuação. Inspirados num personagem de BD — Dr. Octopus — “em que existe uma extensão do corpo, neste caso, através de próteses mecânicas ligadas à

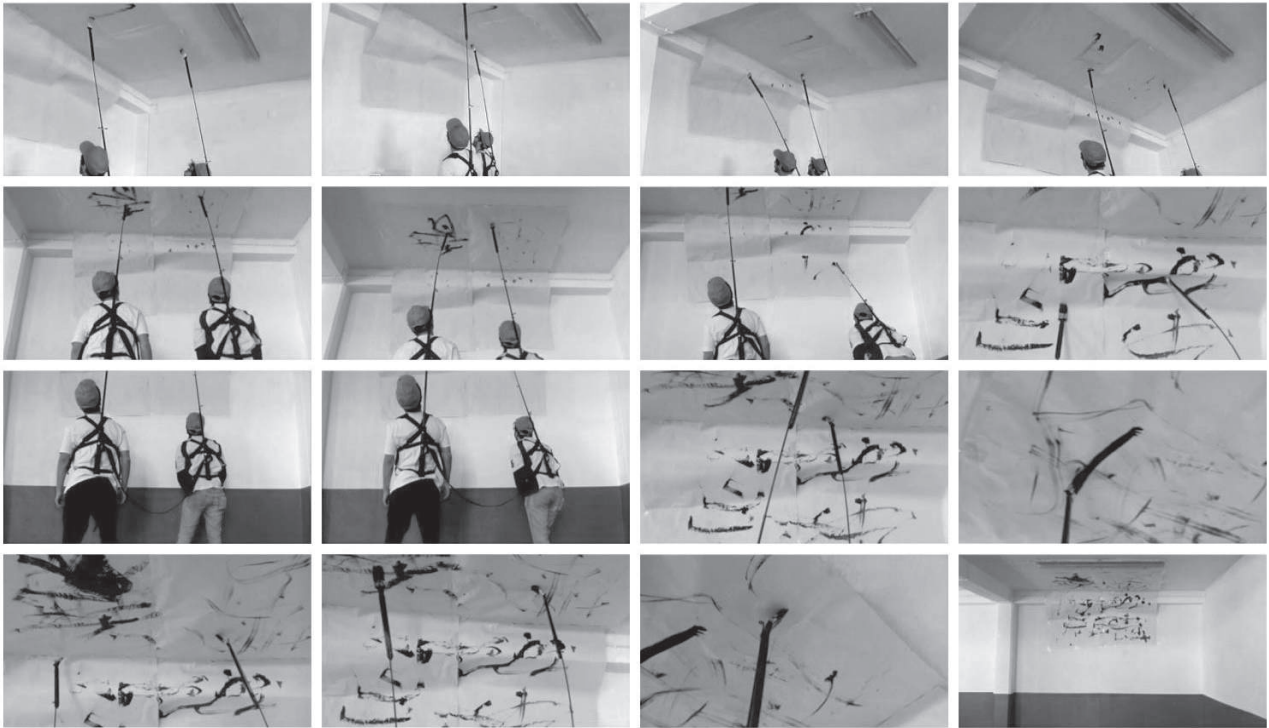
Figura 14 – Prótese escultórica



medula que por sua vez faz ligação com o cérebro”, criaram duas estruturas colete, com apropriação de segmentos de mochilas e fitas de nylon; cada uma orientando o movimento de uma cana de pesca que termina em trincha.

Subsequentemente, “exploram-se as tensões, os traçados e movimentações”. A tensão que a performance de um cria na do outro. Assim, de acordo com os autores do projeto, “com a movimentação mais ou menos controlada por cada

Figura 15 – Performance (detalhe)



utilizador foi possível criar várias formas e direções de traçado e mancha, com resultado semelhante aos caracteres japoneses” (Figura 15).

3.8. Beatriz Ferreira

Desenhar com os olhos foi a proposta que Beatriz Ferreira levou a cabo neste projeto. Uma prótese que limitasse o campo visual ao mesmo tempo que o reinventava (Figura 16). Dois tubos “estendem os olhos”, saídos de uma prótese que se encaixa no crânio, permitindo ao utilizador desenhar, enquanto move a cabeça nos seus vários eixos, ao mesmo tempo que percepçiona e usufrui da sensação de transporte do objeto que veste. O resultado é um registo gráfico característico do material escolhido — giz de cor — colocado na RPEA [50]

Figura 16 – Prótese escultórica

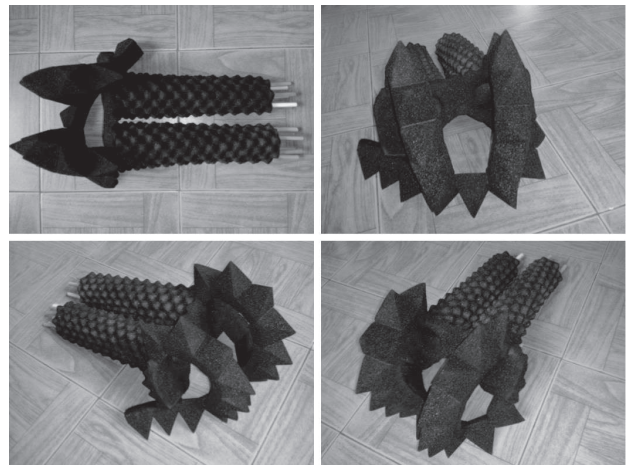
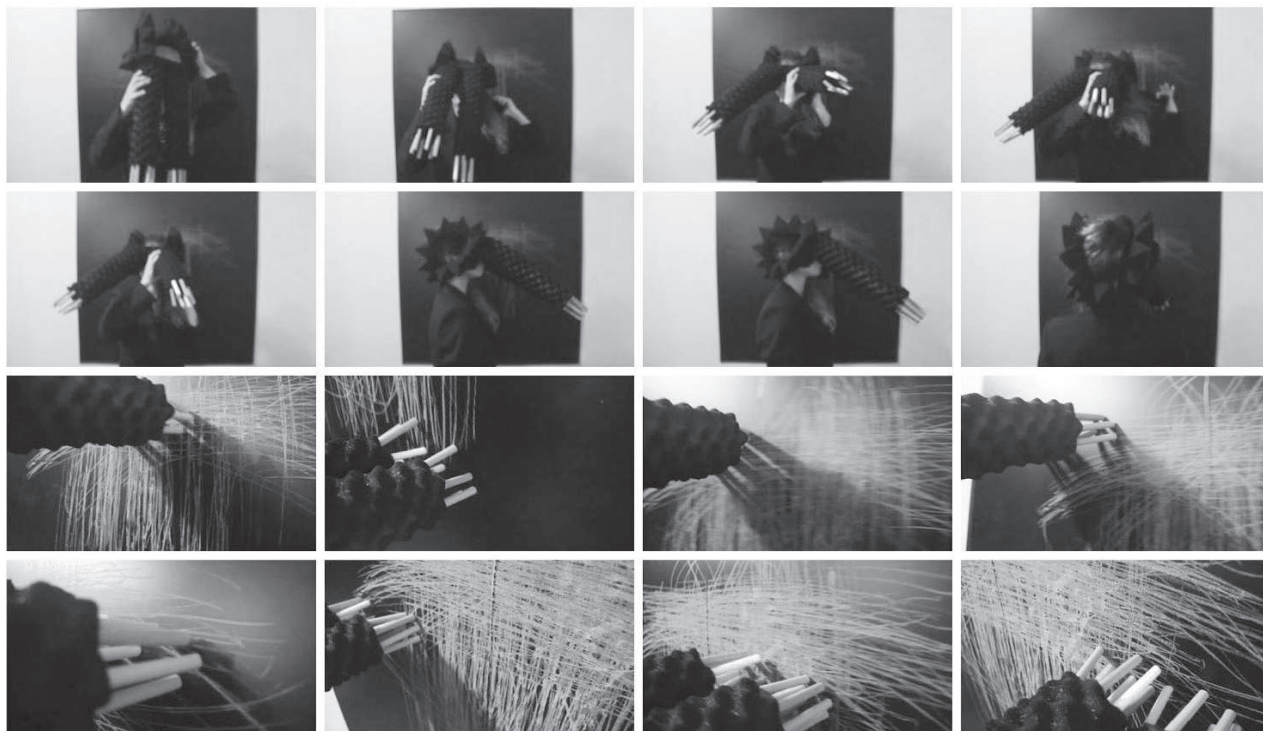


Figura 17 – Performance (detalhes)



ponta dos tubos — que inscreve pelo seu desgaste, na superfície do suporte. No vídeo, a performer desenha em fundo negro, o que enfatiza o registo, na sua dimensão plástica de enorme pertinência que se faz acompanhar pelo registo sonoro, inconfundível, do giz a riscar numa superfície rígida. Interessante contraste entre a dificuldade de controlo da prótese mole — em esponja — e do gesto perlo da cabeça, com a rigidez do giz, ainda que muito ágil no desenho contra a folha, inscrevendo percursos visuais de grande nitidez e tonalidade (Figura 17).

3.9. Guilherme Mendonça

Guilherme Mendonça elabora uma prótese para o rosto que sugere a hibridação entre o animal e o instrumento de proteção. A escultura evoca a presença da máscara, entendida numa dupla perspetiva: por um lado a máscara que protege e por outro a máscara que transforma o ser em outra entidade. Esta, ao ampliar os movimentos da cabeça, transpõe o ato de pintar para um movimento situado entre o ritual (no qual o corpo se assume como centro, desenhando um círculo que o separa do espaço exterior) e o vestígio (o rasto deixado pelo corpo ao deslocar-se no espaço) (Figura 18). Os indícios deixados pela utilização da prótese conferem à pintura um duplo signifi-

Figura 18 – Performance (detalhes)



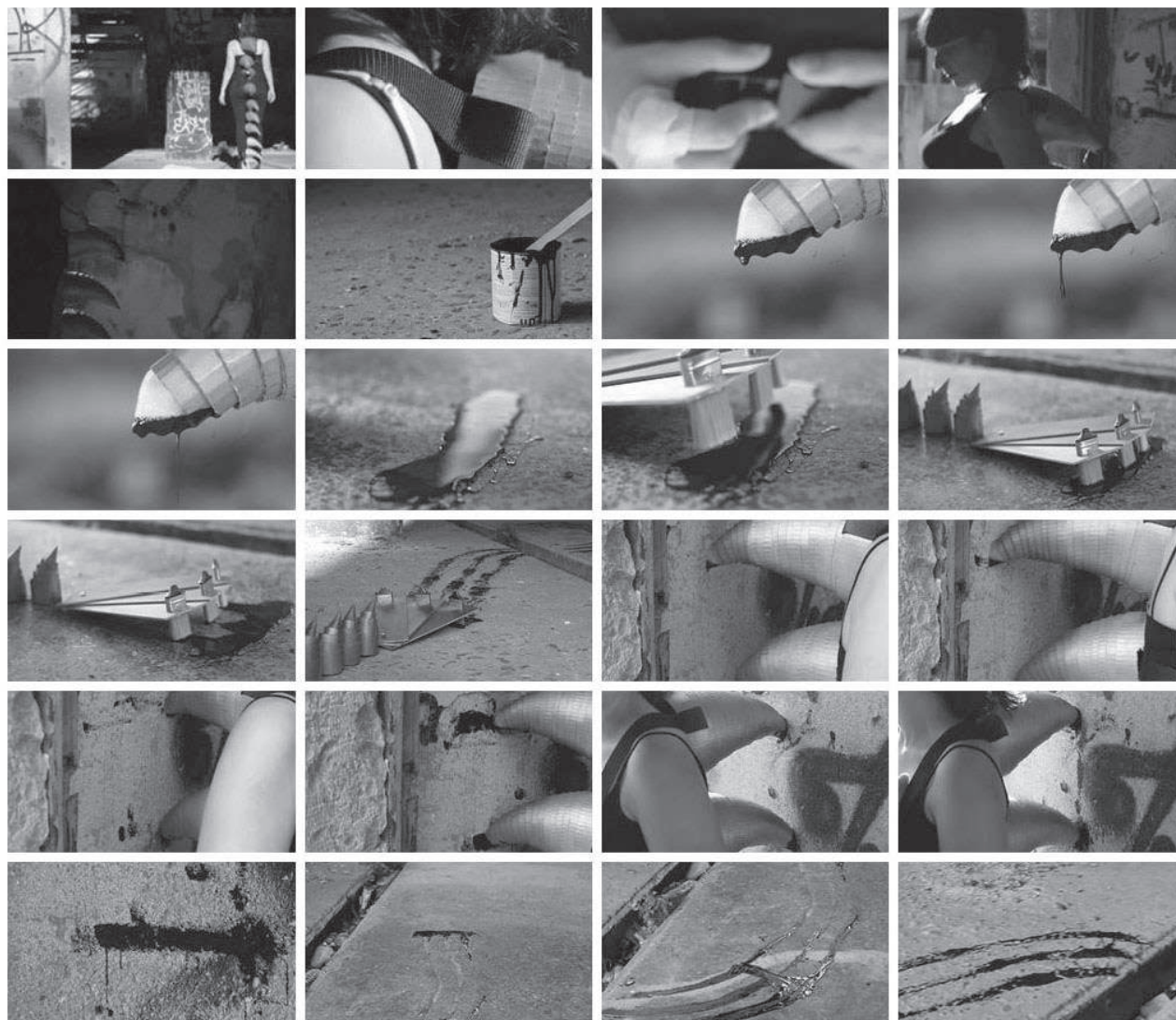
cado: por um lado, surge como a materialização de um gesto/movimento e por outro, um ato de transfiguração da identidade participando de um processo de problematização do papel do sujeito enquanto artista.

3.10. Mariana Santos

Uma outra proposta, de Mariana Santos, parte de um imaginário *ciberpunk* com a criação de uma prótese que, simulando espigões ósseos de espécies jurássicas, assume o papel de uma armadura que oscila entre um propósito de defesa e o intento de atacar/agredir.

O registo pictórico resulta numa marca deixada

Figura 19 – Performance (detalhes)



por estes espigões sobre a superfície da parede ou no chão, evocando uma investida hostil. Na verdade, o rasto de tinta deixado ao passar, ou as marcas no pavimento, quase que poderiam ser os vestígios de um ataque violento que deixa em aberto um final que se antevê trágico (Figura 19).

Ainda que o sentido narrativo não se constituísse como premissa desta proposta de trabalho, o

facto é que o modo como Mariana Santos desenhóu e desenvolveu a sua performance a partir da manipulação da escultura protésica, não deixa de convocar uma narrativa, ainda que fragmentada. Apela assim, à reconstituição de presumíveis acontecimentos através dos indícios visuais deixados no espaço circundante.

Nota Final

A diversidade de respostas ideadas, desenvolvidas e apresentadas pelos estudantes, demonstrou antes de mais a pertinência e atualidade das questões que envolvem a presença do corpo nas artes visuais. Percebemos que esta temática participa de um universo de referências identitárias, imagéticas e culturais que não se esgotaram no tempo de concretização do projeto, abrindo outras possibilidades de abordagem estética e artística, para cada um destes estudantes no contexto da sua formação.

Por outro lado, este projeto integra-se num processo mais amplo de contatar, em primeira instância, com metodologias de investigação em arte, designadamente em *arts practice research* (uma metodologia que legitima o processo criativo/artístico como um processo investigativo) já que se trata de estudantes finalistas de licenciatura. Neste sentido, a conceção do objeto de arte é acompanhada de uma pesquisa visual/ documental/ plástica e reflexão crítica que, sustentando todo o processo criativo, consegue acrescentar-lhe conhecimento de natureza diversa e sobretudo, resgatar uma identidade ao processo de investigação.

A este último nível, verificou-se uma crescente consciencialização, por parte dos estudantes, da necessidade de desenvolver linguagens próprias, capazes de comunicar processos criativos/ investigativos individualizados. De facto, ainda que inicialmente o registo vídeo tenha assumido um papel meramente documental, gradualmente foram percebendo a sua importância enquanto elemento integrante da obra — que complementa e enri-

quece a sua discursividade e leitura.

Foi precisamente a este nível (porventura por ser neste domínio que existia uma menor experiência) que de forma mais consequente se foram desenhando as linhas que definem uma identidade, entendida como espaço onde se cruzam as particularidades do sujeito-artista, das opções plásticas/compositivas mas também do desenvolvimento de um olhar crítico sobre o trabalho em curso.

Referências Bibliográficas

- Babo, M. A. (2004). "Do Corpo Protésico ao Corpo Híbrido" em *Revista Comunicação e Linguagens — Corpo Técnico, Subjectividades*. Junho 2004, 25-35.
- Busch, K (2009). "Artistic Research and the Poetics of Knowledge" em *Arts&Research. A journal of Ideas, Contexts and Methods*, [2, vol. 2]. Disponível em <http://www.artandresearch.org.uk/v2n2/busch.html> (consultado em 15 de Novembro 2012).
- Cruz, M. T. (2000). "Da Nova Sensibilidade Artificial" em *Imagens e reflexões*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Haraway, D. (1991) *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Quaresma, J; & Dias, F.R; & Gaudix, J.C.R. (2011). *Investigação em Arte e Design. Fendas no Método e na Criação*. Lisboa: CIEBA.
- Quaresma, J (Coord) (2013). *A Representação: Fonte Inesgotável de Polémica e Praxis*. Lisboa: CIEBA-FBAUL/CFUL/LESA.
- Stelarc (1997). "Das Estratégias Psicológicas às Ciberestratégias: A Protética a Robótica e a Existência Remota" em *A Arte No Século XXI: A Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 52-57.
- Tuchermann, L. (1999). *Breve História do Corpo e dos seus Monstros*. Lisboa: Vega.

