

Movimento Marcado

Como o corpo molda o objeto e como o objeto molda o corpo

Soraia Teixeira

2016

Agradecimentos

A elaboração deste trabalho não teria sido possível sem o apoio, disponibilidade e orientação de um conjunto de pessoas a quem dirijo os meus agradecimentos.

Ao meu orientador, prof. Miguel Vieira Baptista pelo apoio e presença constante ao longo do desenvolvimento do trabalho.

Aos meus pais, ao meu irmão e à minha madrinha, um obrigada enorme pela preocupação e curiosidade sempre demonstrada.

À Esad.Cr e a toda a equipa docente do mestrado de Design de Produto, aos meus colegas e amigos, em particular ao Pedro Almeida pelo companheirismo demonstrado ao longo de todo este tempo.

Um agradecimento muito especial ao Valentin pela constante disponibilidade e apoio.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que se disponibilizaram para experimentar o projeto e serem fotografadas.

Obrigada

Resumo

Este projeto de carácter experimental visa o desenvolvimento de uma coleção de objetos que permitem proporcionar ao utilizador um conjunto de experiências que relacionam estes com o corpo e com o espaço no qual estão inseridos.

O projeto teve como ponto de partida a experiência da autora nas áreas da dança e da arquitetura, que aconteceu numa fase inicial da sua formação e que marca o especial interesse em relacionar o movimento, o uso quotidiano do corpo e do espaço. Os objetos surgem como mediadores convocando os temas mencionados anteriormente, que se inserem na área de interesse actual da autora.

Durante o desenvolvimento do projeto foi feito um levantamento de projetos que exploram temáticas próximas e que deram seguimento à elaboração e à execução de um conjunto de exercícios que acompanharam esta tese.

Depois destes exercícios e da sua análise, foi possível organizar a informação, passando-a para o projeto da tese e assim seleccionar os movimentos e gestos do corpo que mais interessava trabalhar, escolha dos espaços mais apropriados para utilizar e por fim a construção dos objetos.

Palavras -Chave

corpo, objecto, espaço, experiência, movimento, gesto, desenho

Abstract

This experimental project aims to develop a collection of objects that allow the user to provide a set of experiences that relate the human body with those objects and the space where they are inserted.

The project's starting point developed through the areas of dance and architecture which took place at an early stage of the author's academic background, marking the interest and the will to relate the movement, the daily use of the body, space and objects.

During the development of the project it was made a survey of authors who worked or work with related themes, followed by the development and implementation of a set of exercises with the purpose of leaving relevant information for the thesis.

After these exercises and its analysis, it was possible to organize the information, connecting it with the thesis project and thus selecting the movements and gestures of the body that were more important to work, the choice of the most appropriate places to use and finally the building of objects that were mediators between the elements mentioned above.

Keywords

Body, object, space, experience, movement, gesture

Índice

| | |
|--|-------|
| OBJETIVO | p. 14 |
| DESAFIO | p. 14 |
| | |
| FUNDAMENTOS TEÓRICOS | |
| - O uso do corpo | p. 17 |
| - <i>Movimento e Gesto</i> | p. 18 |
| - <i>A Dança e a Coreografia Quotidiana</i> | p. 19 |
| - Relação Corpo, Objecto e Espaço | p. 21 |
| - Validação da categoria do objeto de design | p. 22 |
| | |
| REFERÊNCIAS | p. 25 |
| - Helena Almeida <i>Seduzir</i> | p. 26 |
| - Bruno Munari, Bruce Mclean, Didier Faustino | p. 28 |
| - Brian O'Doherty <i>Inside the White Cube</i> | p. 30 |
| - Trisha Brown <i>Walking on the Wall</i> | p. 32 |
| - Erwin Wurm <i>One minute Sculptures</i> | p. 34 |
| - Issey Myake <i>Lips</i> | p. 36 |
| - Pierre Cardin <i>Vestido</i> | p. 38 |
| - Charlie Chaplin <i>Tempos Modernos</i> | p. 40 |
| - Pina Bausch <i>Café Muller</i> | p. 42 |
| | |
| DESENVOLVIMENTO DE PROJETO | p. 44 |
| METODOLOGIAS | p. 44 |
| - Suportes de Registo | p. 44 |
| - Recolha e análise através dos exercícios | p. 46 |
| - ex. 1 | p. 47 |
| - ex. 2 | p. 49 |
| - ex. 3 | p. 51 |
| - ex. 4 | p. 53 |
| - ex. 5 | p. 55 |
| - ex. 6 | p. 57 |
| - ex. 7 | p. 59 |
| - ex. 8 | p. 61 |
| - ex. 9 | p. 63 |
| - Exercícios como contributo para o projeto | p. 64 |

| | |
|--|--------|
| DESENVOLVIMENTO DE PROJETO | |
| PROJETO | p. 65 |
| - O Corpo | p. 66 |
| - O Objeto | p. 67 |
| - O Espaço | p. 68 |
| - A Instrução | p. 69 |
| | |
| APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS | p. 71 |
| MOVIMENTO MARCDO POR OUTRAS PESSOAS | p. 117 |
| | |
| CONCLUSÃO | p. 146 |
| | |
| BIBLIOGRAFIA | p. 148 |
| ÍNDICE DE FIGURAS | p. 149 |

Introdução

Este projeto surge da vontade pessoal de explorar e perceber a relação que o corpo tem, quando interage com o espaço e com objetos são desenhados exclusivamente para esta função. Esta vontade é sustentada numa experiência académica da autora que desde cedo esteve ligada à dança, à música e à arquitetura áreas que se ligam, naturalmente, ao design. Estas diferentes disciplinas influenciaram, de uma forma profunda, todo o projeto prático, desde o seu percurso e o seu contexto, até aos seus resultados finais. Esta influência surge porque o design é uma área que, positivamente, não tem os seus limites definidos, permitindo a incorporação de elementos de outras áreas do saber como aquelas que foram suprarreferidas.

Objetivo

O principal objetivo deste projeto é a construção de experiências que desafiam a tomada de consciência do corpo, dos movimentos e gestos, da ampliação da percepção dos limites do mesmo e da criação de objetos enquanto suportes integrantes dessas experiências.

Desafio

O desafio deste projeto centra-se na exploração dos movimentos mais e menos comuns do corpo, na compreensão da importância dos objetos no desenho desses movimentos, na reflexão sobre a classificação e categorização desses mesmos objetos e na sua existência enquanto mediador da experiência.

O Corpo

É o elemento central deste trabalho, aquele que experimenta o que é para si projetado. É um tema muitas vezes investigado e explorado por diversas áreas do saber; provavelmente, por nos ser tão próximo e também pela carga histórica que tem, no que diz respeito a cânones de beleza e de comunicação.

Pretende-se que, neste trabalho, o movimento e o gesto sejam os principais elementos de exploração prática.

O Objeto

Neste trabalho, o objeto não se inscreve nos parâmetros habituais da funcionalidade ou da tipologia. No entanto o objeto não deixa de ser funcional, operando como mediador e dispositivo de ligação entre corpo e espaço, conduzindo o corpo para uma determinada experiência física.

O Espaço

O movimento e a gestualidade do corpo ocupam e geram espaço no espaço.

Por isso, dependendo do muito ou pouco espaço disponível, o corpo adapta-se; daí, o espaço amplo, o espaço exíguo, o espaço vazio e o espaço ocupado serem características integrantes nas experiências realizadas.

Neste projeto procedeu-se à procura de espaços arquitetónicos neutros que permitiram dar o ênfase certo aos elementos principais deste projeto: o corpo e os objetos.

Fundamentação Teórica

O Uso do Corpo

O corpo é a expressão física daquilo que é o ser humano. Quando o corpo é usado produz movimento e gestos que fazem parte da sua linguagem não-verbal. Todos os gestos e movimentos do corpo são encarados como técnicas que foram sendo incorporadas ao longo do crescimento.

Enquanto objeto de estudo, o corpo, começou a ser analisado por pensadores e antropólogos, destacando *Marcel Mauss* (1936) que defende que os movimentos e comportamentos corporais são influenciados pelos avanços tecnológicos como o cinema e a televisão que mediarão a propagação dos hábitos corporais. Sobre as artes performativas, como a dança, o teatro e, mesmo, o cinema, *Ugo Volli* (1985) semiólogo, distingue as “*técnicas quotidianas*” das técnicas “*extra-quotidianas*” de uso do corpo. As técnicas quotidianas são as que temos de forma simples e inata, são aprendidas e adquiridas por todos, ao longo do crescimento, de uma maneira informal.

As técnicas extra-quotidianas são aquelas que exigem aprendizagem formal e, a nível de execução, implicam o uso do corpo fora do comum, no que diz respeito a movimentos. Isto é o que acontece nas artes performativas.

Eugénio Barba (1985), numa definição rápida, diz que as técnicas extra-quotidianas “*não respeitam os condicionamentos habituais de utilização do corpo*”.¹ Assim, as técnicas extra-quotidianas implicam o uso extraordinário do corpo, intensificando a sua ação, presença e comunicação.

O corpo é recetor e intérprete de tudo aquilo que o envolve: “*assim, a apropriação social da corporalidade é protótipo de toda a produção social; a pessoa constituída por uma subjetividade socializada e incorporada é o protótipo de todos os produtos. “O corpo socialmente informado” (Bourdieu, 1977), age como produtor e produto neste processo de apropriação.*”²

No decorrer de toda a análise, entende-se que o corpo é um dispositivo de comunicação, ou seja, através do seu poder físico, do seu peso, consegue transmitir aquilo que pensa.

¹ (*Fazenda, M. J. (2007). Dança Teatral: Ideias, Experiências, Acções. Celta. p. 65*)

² (*Almeida, V.M.(1996).Corpo Presente: Treze Reflexões Antropológicas Sobre O Corpo. Celta. p.14*)

Movimento e Gesto ***(breve abordagem)***

Como anteriormente já foi referido, tanto o movimento como o gesto fazem parte da linguagem do corpo de uma pessoa, são formas de comunicação não-verbal. Introduzindo, o movimento e o gesto, apesar de parecerem significar a mesma coisa, são dois nomes que caracterizam assuntos diferentes. O movimento exige peso corporal e o gesto está ligado à expressão que é dada a um determinado movimento. Os gestos são movimentos, mas nem todos os movimentos são gestos. Identifica-se um gesto, quando a ação para que ele aconteça não exige transferência de peso corporal ou seja, o gesto refere-se a uma manifestação corporal, a uma comunicação consciente ou inconsciente, a uma transmissão ideológica e emotiva.

Valerie Preston-Dunlop (1963), refere-se ao movimento como uma ação do corpo, e afirma que *“todos os movimentos do corpo não estão relacionados com o suporte do peso”*.³ Os exemplos são até quotidianos, movimentos como coçar uma perna, girar o pescoço, encolher os ombros ou balancear as pernas, são gestos, porque não implicam a transferência de peso.

Ações como o correr, andar e saltar, são movimentos que exigem a locomoção e a transferência de peso, por exemplo, de um pé para o outro, por isso não são considerados gestos.

Todos os movimentos e gestos que o ser-humano executa, no seu quotidiano, foram sofrendo alterações com a evolução dos cânones de beleza.

“A beleza tem origem em vários códigos estéticos que evoluem segunda a história de cada povo”.
(Munari, 1971, p. 117)

Segundo estes códigos, tal como o corpo é idealizado perfeito, há movimentos que também são desenhados de forma a que estes sejam elegantes e não descabidos e indelicados. Claro está que estes padrões são diversos de acordo com a localização geográfica e origem de cada um.

Em suma, tanto o movimento como o gesto são duas formas de usar o corpo e estas, por sua vez, compõem coreografias.

³ (Fazenda, M. J. (2007). Dança Teatral.: Ideias, Experiências, Acções. Celta. p. 82)

A Dança e a Coreografia Quotidiana

“Ocorreu-me que os bailarinos podiam recorrer aos gestos que faziam normalmente. Se eram aceites como movimento na vida quotidiana, porque não o seriam no palco?”

Cunningham (1950 como citado em Roselee Goldberg, 1979, p. 156)

O termo coreografia quotidiana, aqui, aplica-se ao conjunto de movimentos e gestos que são utilizados automaticamente para pronunciar uma determinada ação quotidiana.

Normalmente, a palavra coreografia está diretamente relacionada com a dança, talvez por ser uma área em que os movimentos e os gestos são criados e desenhados para serem treinados e automatizados para uma finalidade espetacular. Particularizando, na dança, existem várias técnicas que pressupõem um programa de desenvolvimento de movimentos que exigem força, flexibilidade e ritmo; *Susan Leigh Foster* (1992), refere-se às técnicas de dança como mecanismos essenciais de conhecimento e de experiência do corpo.

O ballet (dança clássica) é uma técnica que exige um corpo forte e peso de movimento; no entanto, esse mesmo corpo tem de ser capaz de ser rápido e de transparecer leveza e ingenuidade. Os movimentos no ballet, centram-se sobretudo nos braços e nas pernas e são movimentos muito verticais; todavia, esta técnica, embora ainda exista e seja ensinada como parte integrante da história da dança, teve necessidade de quebrar com toda esta verticalidade e precisão que o ballet exigia. *Isadora Duncan* (1877-1927), bailarina norte americana, preconizou a chamada “nova dança”, que tinha como objetivo o uso dos movimentos do corpo de uma forma natural, ou seja, movimentos livres. Entre os séculos XIX e XX, começou a dançar-se descalço e a usar o chão não apenas como suporte para os pés, mas também, para o corpo todo. Houve uma procura de o usar tal como ele é e também utilizar vocabulário menos técnico, ou seja, usar os termos quotidianos, como andar, correr e saltar. Ainda no séc. XX, a partir de 1940, o conhecido *Merce Cunningham* desenvolveu uma técnica onde volta a existir a noção de verticalidade, onde o tronco se move de variadas formas. *Cunningham* deu ênfase ao uso das costas e do tronco e a junção destes elementos é a chamada dança moderna. Na década de 70, *Steve Paxton* estimulou a prática do “*contact improvisation*”, uma técnica que, tal como o nome indica, faz com que aconteça o contato entre dois ou mais performers. Através desta técnica, ele pretendia que os

bailarinos se tocassem e transferissem peso de um corpo para o outro, de forma a que existisse reação instantânea.⁴

Esta técnica levou a que, na dança, a improvisação fosse válida. Todas estas técnicas fazem parte da formação de um bailarino ou seja, ao longo do tempo, vão aprendendo movimentos e, conseqüentemente, vão-nos incorporando. Esta incorporação acontece também nas pessoas comuns, ou seja, há movimentos que se tornam tão habituais que, através deles, são criadas ações quotidianas. Essas ações, ainda que inconscientes, podem ser aqui chamadas de coreografias, mesmo que estas não aconteçam em cima de um palco ou a pensar num público.

Os movimentos, os gestos, as ações, os objetos e, mesmo os espaços quotidianos foram extremamente importantes na evolução e na originalidade da Performance, da mesma forma que o aparecimento da Performance contribuiu para a reflexão e também para a evolução dos espaços e objetos comuns. Ainda hoje, as ações quotidianas são motivo de estudo, de inspiração e de curiosidade, assim como os objetos e os espaços quotidianos.

⁴ (Goldberg, R., (1979). *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Orfeu Negro. p. 156)

Relação Corpo, Objeto e Espaço

Primeiramente, o corpo, o objeto e o espaço, têm em comum a tridimensionalidade, ambos definem-se em coordenadas.

Como diz *Fernando Távora* (1982), o homem ao “*criar formas, cria circunstâncias*”⁵ e essas circunstâncias desafiam o corpo.

O objeto e o espaço são o resultado material de algumas necessidades do ser humano. Entre o objeto e o espaço existe, claramente, uma relação física e material em que ambos precisam um do outro enquanto suporte, enquanto abrigo ou enquanto território ocupado. Quanto ao movimento, objeto e espaço, apesar de existir uma relação, esta é mais ambígua e escondida e dá-se quando todo e qualquer objeto e todo e qualquer espaço é idealizado para o homem utilizar. Assim, todos os movimentos do corpo são condicionados por aquilo que o rodeia, fazendo com que ele se movimente dentro dos limites que o ser-humano estabelece como sendo ideais.

O corpo é controlado e acomoda-se às formas que lhe são impostas. Consequentemente, o movimento do corpo não só é controlado pela sua fisionomia, como também por tudo que é criado para o satisfazer, nomeadamente, os objetos e o espaço construído. No entanto, todo este controlo imposto não deixa de ser positivo, pois quando se está num espaço ocupado e em contacto direto com os objetos que compõem esse espaço, este controlo induz a que existam coreografias inconscientes. Coreografias como subir uma escada, sentar num sofá, deslocações e percursos diários, etc, ou seja, da relação que o corpo estabelece com o objeto e o espaço construído, surgem as coreografias inconscientes e incorporadas.

⁵ (Távora, F., (1982). Da Organização do Espaço. FAUP Publicações. p. 24)

Validação do objeto de design

O objeto, enquanto corpo material, caracteriza-se por ter sempre uma função; essa função nasce de uma necessidade ou de uma vontade do homem. Para aqueles objetos mais usados, foi criada uma indústria capaz de os produzir e de os multiplicar. Nesse momento, séc. XVIII, o produto criado pela máquina caracteriza-se pelo seu anonimato e objetividade que entra em contraste com o artesanato, mas, com as novas condições de vida que são proporcionadas com a multiplicação dos objetos, aquele contraste deixa de existir e passa a existir espaço tanto para o artesanato, como para o que é industrial, existindo dentro do mesmo, também, uma necessidade de agrupar e de organizar, refletindo-se na respetiva categorização e classificação.

“O homem deixa de ver a vida como um todo, mas como uma soma de partes”.

(Távora, 1982 p. 32)

Atualmente, continua a fazer-se essa classificação, obrigando o objeto a assumir uma posição, ou seja, o objeto assume-se enquanto corpo material com determinadas características típicas de uma determinada tipologia à qual passa a pertencer. Posto isto, surge uma questão que pretende descodificar o que acontece com um objeto que não se insere numa tipologia comum, ou que não se insere em qualquer tipologia existente.

Um objeto que tenha uma intenção, um propósito, um plano para si, que responda a algo também para outras pessoas, ou seja, um objeto que tenha uma razão e uma responsabilidade inerente, é um objeto de design e não necessita, obrigatoriamente, de estar inscrito naquelas tipologias pré-concebidas. É evidente que os objetos sem uma tipologia parecem não entendidos ou até mesmo obstáculos, mas este agrupamento em tipologias e categorias, feito ao longo dos tempos, é uma forma do homem se sentir mais organizado. Pode então concluir-se que estas tipologias são limitações impostas na conceção de um objeto, mas podem e devem ser contornadas.

A atualidade está rodeada de “*não-coisas*”⁶; então, ao contrário do que acontecia antigamente, as pessoas criam, mais facilmente, ligações emocionais com estas “*não coisas*” porque, por detrás delas, parece estar alguém, uma entidade. A aparência de um objeto, aqui, parece importar pouco; no entanto, antes deste

⁶ (Flusser, V., (2010). Uma Filosofia do Design - A Forma das Coisas. Relógio D'Água Editores. p. 95)

aparecimento forte do mundo virtual acontecer; a aparência de um objeto influenciava a sua seriedade e despoletava uma série de sensações e emoções nos indivíduos. Isto ainda hoje acontece, mas menos, porque o mundo das “coisas” foi muito ocupado pelas “não-coisas”, ou seja, os objetos materiais saíram do alcance da atenção de quem os utiliza, sendo que essa atenção é direcionada para objetos imateriais.

Referências

Didier Fuzia Faustino, Marina Abramovic, Lygia Pape, **Helena Almeida**, Bruce Nauman, William Forsythe, **Bruno Munari**, **Pierre Cardin**, Donald Judd, **Issey Miyake**, Klaus Rinke, Robert Wilson, João Fiadeiro, Laurie Andersen, **Trisha Brown**, Lygia Clark, Décio Vieira, **Erwin Wurm**, Grupo da Frente, Franck Stella, **Pina Bausch**, Wim Wenders, **Bruce Mclean**, **Charlie Chaplin**, Charles Ray, Schlemmer, Judson Dance Group, Inês Simões, Julião Sarmiento, Campo Baeza, Siza Vieira, Hussein Chalayan, Os Espacialistas, Buster Keaton, **Brian O'Doherty** pertencem a uma recolha de afinidades estéticas e metodológicas feita ao longo do projeto. Esta recolha é partilhada no presente trabalho, pois todos estes nomes e alguns dos seus trabalhos, de certa forma, influenciaram o percurso do mesmo.

Helena Almeida | *Seduzir*

Helena Almeida (Portugal, 1934) é uma artista plástica e o seu trabalho tem como base o seu próprio corpo.

Exerce sobretudo em atelier e pretende mostrar o papel do seu corpo dentro desse espaço de trabalho.

A artista, no seu percurso, nunca se dedicou ao estudo da antropologia; sempre explorou o corpo de forma intuitiva e, de acordo com a sua experiência, foi descobrindo mais. *Helena Almeida*, através da sua intuição profunda, da sua vivência e relação com a obra, percorreu um caminho rigoroso para trabalhar com o seu corpo. Neste momento, *Helena* é mais que uma artista; ela constrói e produz documentos fotográficos, filmográficos e também gráficos sobre o corpo.

Começou a utilizar o corpo como matéria para o seu trabalho, quando encontrou problemas em relação ao espaço; assim, colocou de parte as telas e foi saindo desse suporte de diversas formas e o seu trabalho ganhou a tridimensionalidade que tanto procurava. Esta tridimensionalidade é captada por fotografia ou vídeo, que são, até agora, os suportes mais verdadeiros e reais que Helena encontrou para mostrar o que pretende transmitir, quando produz.

Na série *Seduzir*, o movimento interrompido ou dificultado é perceptível através da perna que fica ligeiramente para trás em consequência de algo que o corpo está a puxar.

A artista desenvolve possibilidades de ações que, por sua vez, desenvolvem tipologias coreográficas que se aproximam do que é categorizado como dança contemporânea.



Imagem 1 - Seduzir, 2002

Bruno Munari | Bruce Mclean | Didier Faustino

Bruno Munari (1907-1998, Itália), *Bruce Mclean* (1944, Escócia) e *Didier Faustino* (1968, França) são três autores de diferentes áreas criativas e de diferentes épocas, mas cujos trabalhos se encontram no momento em que, os três, se colocam em situações semelhantes, no que toca a interação do corpo com o objeto.

Seeking comfort in an uncomfortable armchair (*Bruno Munari*, 1944), *Plinths I* (*Bruce McLean*, 1971) e *Opus Incertum e Auto Satisfaction* (*Didier Faustino*, 2009), são os três trabalhos que têm em comum o elemento corpo, corpo esse que é considerado como uma matéria que se molda e se adapta às superfícies do objeto.⁸

A série de imagens de *Bruno Munari* surge, em 1944, como um manifesto em relação à quantidade de mobiliário diferente que é criado para diferentes efeitos como sentar e dormir. Nestas imagens, coloca apenas uma poltrona vulgar e usa-a de diversas formas, como quando alguém chega a casa cansado e encontra uma poltrona esteticamente apazível, mas desconfortável para se sentar. Neste conjunto de imagens, a composição de *Munari* não é só um manifesto da época, mas sim, uma exploração de possibilidades de uso do corpo em relação ao objeto, neste caso em relação à poltrona.

Bruce McLean, inicialmente, fez, também, destas imagens um manifesto sobre as esculturas colocadas em plintos, pois considerava esta ação pomposa e artificial.

Didier Fuzia Faustino fez exatamente o oposto: construiu um objeto que não correspondia a um arquétipo e que convidava à interação, já que não carregava sobre si uma imagem funcional. Este objeto de *Faustino* tem, como principal intenção, explorar a relação que o corpo estabelece perante um objeto, descolada da ideia existente, hoje, de objeto funcional.

⁸ Lambert. L (2013). Ethics of the Viscous Body.
<http://www.thefunambulist.net/2013/09/11>

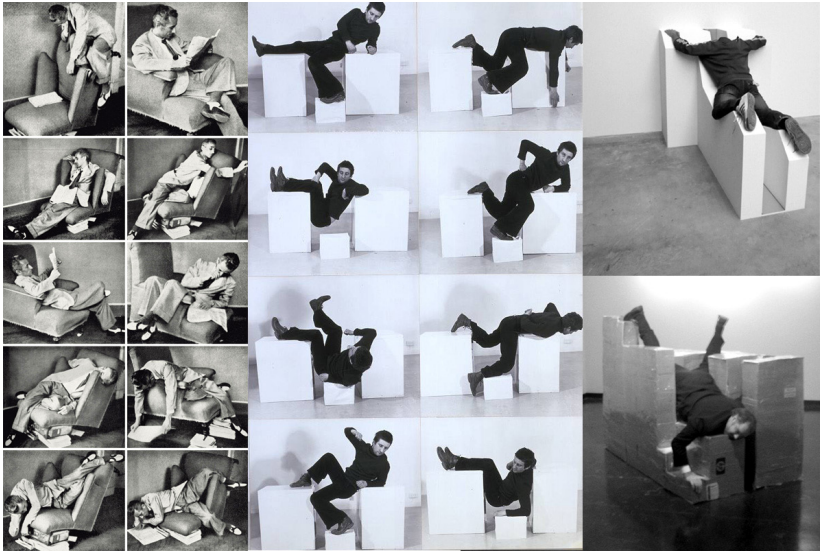


Imagem 2 - Seeking comfort in an uncomfortable armchair , 1944

Plinths I, 1971

Opus Incertum e Auto Satisfaction, 2009

Brian O’Doherty | *Inside the White Cube*

Brian O’Doherty nasceu em 1928 na Irlanda mas vive em Nova Iorque há mais de 50 anos. É crítico de arte, artista plástico e professor. Enquanto escritor e crítico de arte realizou numerosas publicações sendo que a “*Inside the White Cube*” é dos seus trabalhos mais conhecidos.

Em “*Inside the White Cube*”, *O’Doherty* investiga, talvez pela primeira vez, o contexto extremamente controlado em que uma galeria ou espaço expositivo é construído. Esta construção pensa na obra de arte que poderá estar em exposição, no visitante e claro sobre como todos estes fatores entram em diálogo.

O’Doherty, (1976) refere que um espaço de exposição é “*construído segundo leis tão rigorosas como as de construção de uma igreja medieval*”⁷. Segundo ele, o princípio fundamental na edificação destes espaços, é “*o mundo não entrar através das suas janelas seladas.*” e assim a obra exposta pode ser livre e quase parece ter vida própria. Estes espaços são livres de iluminação natural e totalmente brancos.

Ao longo deste ensaio, *O’Doherty* refere que estes espaços são ausentes de ruído mas não são livres e por isso as pessoas morrem e tudo o que sobrevive são as obras expostas. Portanto, ele opõem-se em relação a estes espaços que parecem criar um ambiente sagrado em volta da obra de arte, chamando-os até de “*sterilized operating room*” e defende uma abordagem mais real.

Brian O’Doherty vai mais longe e diz até que os artistas quando concebem uma obra idealizam-na dentro de um cubo branco, sem ruído exterior, sem vida real envolvente e com luz artificial, o que faz que esta obra ganhe uma vida também ela artificial.

Algumas das características referidas por *O’Doherty*, em relação aos espaços expositivos, nomeadamente à cor branca e aos espaços neutros e livres de ruído, são características que estão muito presentes nos espaços que foram escolhidos e trabalhados nesta tese.

⁷ (O’Doherty, B, (1976). *Inside The White Cube - The Ideology of the Gallery Space*. University of California Press, p. 28)



*Imagem 3 - Frank Stella, Instalação, 1994,
imagem retirada de "Inside in the white cube"*

Trisha Brown | *Walking on the Wall*

Trisha Brown (1936, Estados Unidos da América), é uma coreógrafa e bailarina que teve um grande destaque na dança contemporânea e na sua evolução.

Com “*Walking on the wall*”, Trisha Brown pretende desenvolver uma experiência que envolve o corpo dos bailarinos com a arquitetura que se estende até ao espectador.

Nesta sua obra, coloca os bailarinos a andar sobre a parede como se de um passeio se tratasse, os bailarinos estão suspensos paralelamente ao chão e nestas posições executam gestos comuns que se relacionam entre si rejeitando a gravidade.

O espectador perante tudo isto sente-se envolvido por um cenário que o leva a um mundo imaginário e hipnótico como se o seu corpo estivesse fora do lugar ou deslocado, uma vez que o espectador está parado em relação a tudo o que se passa nas paredes.

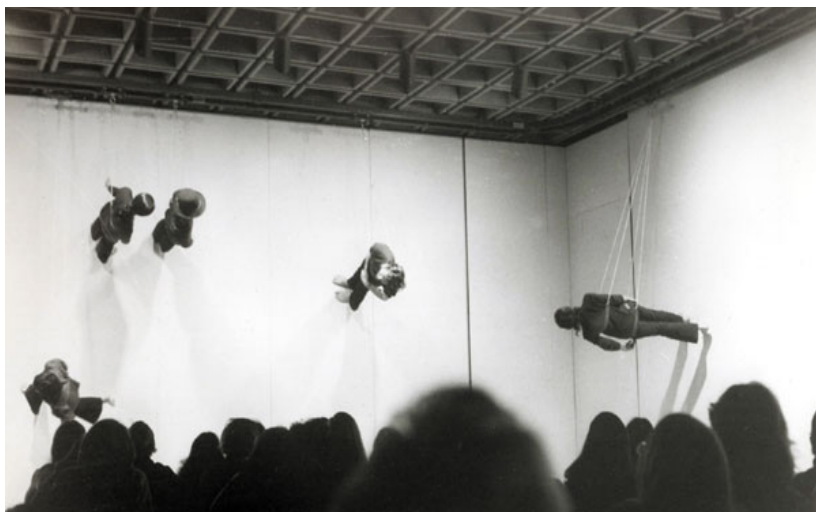


Imagem 4 - Walking on the wall, 1971

Erwin Wurm | *One Minute Sculptures*

Erwin Wurm (Áustria, 1954), é, sobretudo, conhecido pelas suas esculturas que tem vindo a desenvolver desde 1997.

Essas esculturas têm como base o provocar de uma ação entre uma pessoa e o objeto que ele coloca num determinado espaço. Para que a performance aconteça, *Wurm* fornece um desenho de instrução aliado ao objeto exposto. A obra surge, então, a partir da interação da pessoa com o objeto; o artista capta os resultados dessa ação, sendo que, apesar de sempre diferentes, a obra prolonga-se no tempo. O gesto é, em si, a matéria e também o que suporta a obra, obra essa que ocorre num tempo e num espaço próprios. É de salientar que, ao artista, interessa a constante reformulação que este projeto sofre, sempre que a experiência é executada. Esta reformulação e a repetição da ação por diferentes utilizadores são circunstâncias muito relevantes no processo de trabalho de *Wurm*, além de o tornarem intemporal, dada a possibilidade infinita de repetição que o seu estudo oferece.

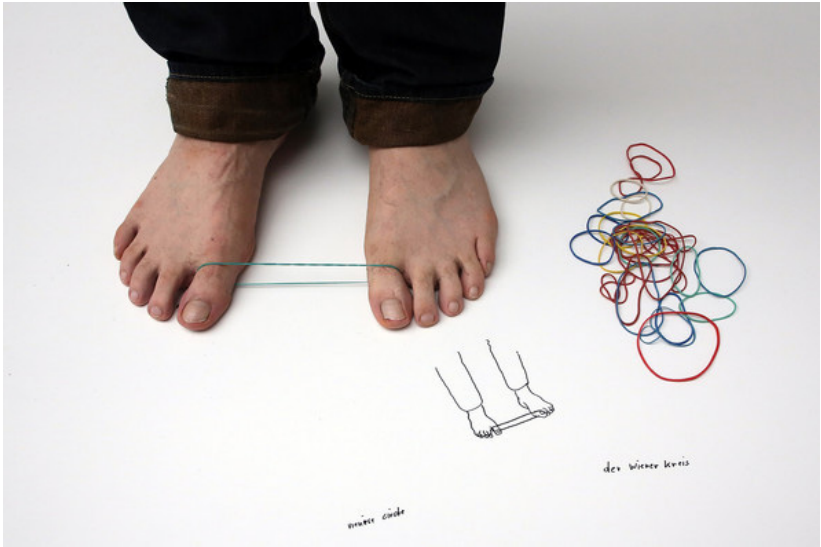


Imagem 5 - One Minute Sculptures, 1997

Issey Miyake | Lips

Issey Miyake (Japão, 1938) é Designer de Moda, mantendo sempre o interesse por disciplinas como a arquitetura, a dança ou a literatura. O seu trabalho é reconhecido não só pela influência japonesa na moda ocidental, mas também pela exploração constante que *Miyake* faz com os materiais que usa nas suas criações. Mais do que isto, *Issey Miyake* vê a moda como interveniente no espaço e, por isso, explora a área entre o corpo e a peça de vestuário. As experiências que fez e faz com os tecidos levam-nos a resultados inovadores pelos quais ele também é conhecido. No final dos anos 80, ele introduziu o método “*pleating*”, um método que permite a flexibilidade do movimento para o utilizador; mas também facilita a manutenção e produção das peças. Este método consiste em estruturas de pregas que, mais tarde, deram origem aos *Pleats Please*, tecidos que surgiram a partir das experiências de *Miyake*.

É de realçar que, devido às características dos *Pleats Please* e do interesse de *miyake* pelo movimento do corpo, ele desenhou para a peça coreografada por *William Forsythe* “*The Loss of Small Detailballet*” da companhia *Frankfurt Ballet* (primeira performance em 1991).

Actualmente, *Issey Miyake* concentra-se na investigação de novas matérias e de novas técnicas de vestuário e embalagens de perfumes na sua fundação, deixando as suas coleções nas mãos de outros Designers que dão continuidade ao seu trabalho.

A peça da imagem 4, é particularmente interessante pelo movimento do corpo que *Miyake* obriga a fazer através desta criação. Neste caso, a peça origina a forma de uns lábios que só são revelados quando o utilizador faz o movimento certo.



Imagem 6 - Lips, 2015

Pierre Cardin | Vestido

Pierre Cardin nasceu em 1922, é um estilista e também empresário francês de origem italiana. Ele é uma marca incontornável da moda dos últimos cinquenta anos.

A partir da década de 60 o no seu trabalho começam a aparecer algumas figuras geométricas mas, é na década de 70 que *Pierre Cardin* desenvolve peças de roupa compostas com figuras como triângulos e círculos com o objetivo de que o corpo de quem usa as suas roupas, se conformasse àquelas formas.

As peças de *Pierre Cardin*, quase sempre, são usadas pela modelo japonesa *Hiroko Matsumoto* que foi uma forte influência no trabalho do autor uma vez que, o desenho das suas peças é também muito inspirado nas formas simples das roupas do Japão.

Na imagem 7, apresenta-se um vestido da década de 70 que se vê exactamente as formas geométricas que realçam o corpo (a cintura) e que incentivam o corpo a mover-se, quase que a dançar, uma vez que os círculos só são visíveis, bem como a cintura só é realçada quando o utilizador abre os braços.



Imagem 7 - Vestido, 1971

Charlie Chaplin | *Tempos Modernos*

Tempos Modernos é um filme de *Charlie Chaplin*, de 1936, em que a personagem principal é o próprio cineasta e este tenta sobreviver num mundo moderno e industrializado onde o tempo valia dinheiro.

Este filme é considerado uma crítica ao capitalismo e aos maus tratos que os empregados fabris sofriam, durante a revolução industrial.

Chaplin, através dos *Tempos Modernos*, transmite a preocupação da máquina surgir enquanto substituto do homem. Essa substituição acontece numa altura em que produzir era a prioridade, mais do que a integridade humana.

Durante o filme, é perceptível que os movimentos de *Charlie*, apesar de rápidos, são sempre mais lentos do que os da máquina o que resulta num colapso nervoso que se traduz em não conseguir fazer com que o corpo pare de repetir os movimentos que a máquina lhe exige, ou seja, mesmo já não estando a trabalhar, os movimentos tornaram-se tão mecanizados, que ele não consegue parar de os repetir.

No entanto, um dos pontos altos do filme é quando os gestos e os movimentos que o homem utiliza para comer são substituídos por uma máquina que faz com que o tempo de refeição seja mais rápido e, por isso, o tempo de produção passe a ser maior. Esta máquina prendia a pessoa e esquecia a sua vontade própria; portanto, mesmo que, naquele momento, o trabalhador não quisesse beber água, ele tinha que a beber porque a programação da máquina assim o obrigava.



Imagem 8 - Tempos Modernos, 1936

Pina Bausch | *Café Muller*

“Tudo se tornou rotina e já ninguém sabe porque está a usar certos movimentos. Tudo o que sobra é uma estranha espécie de vaidade que se afasta cada vez mais das pessoas. E eu acho que deveríamos estar cada vez mais perto do outro.” Bausch, (1978)

Café Muller aconteceu de uma forma diferente de todas as outras peças de Pina; aliás, nem sequer era para ter existido e, talvez por isso, seja tão especial.

É uma das peças de *Pina Bausch* mais estudadas e com mais interpretações.

Bausch nunca quis ser coreógrafa, só quis dançar e por o desejar tanto, acabou por fazer coreografias sem se aperceber, apenas para dançar.

Café Muller surge enquanto *Bausch* criava outro espetáculo; entre terminar um e iniciar o outro, *Pina* tinha apenas catorze dias. Foi então que decidiu convidar outros três coreógrafos para intervirem no *Café Muller*, nomeadamente, *Hans Pop*, *Gerhard Bohner* e *Gigi-George Cacciuleanu*. Os três coreógrafos podiam fazer o que quisessem, tinham, apenas, que respeitar algumas regras sugeridas por *Pina*.

Já em Wuppertal, *Pina Bausch* iniciou o seu solo para o *Café Muller*, mas não sabia se o ia fazer ou não; tudo dependia do que resultasse dos ensaios, no entanto, *Pina Bausch* não teve alternativa senão fazer o solo, pois os restantes bailarinos recusavam-se a dançar se ela não dançasse.

O cenário do *Café Muller* foi feito por *Rolf Borzik* que afastava as cadeiras no espetáculo, logo, também o cenógrafo participou na obra.



Imagem 9 - Café Muller, 1978

Desenvolvimento de Projeto

Metodologias

O desenvolvimento do projeto teve, como ponto de partida, a análise dos movimentos do corpo em diferentes cenários, desde os mais quotidianos aos menos comuns. Destas experiências, obtiveram-se pistas importantes para a clarificação, sustentação e validação do projeto.

Durante este processo, desencadeou-se uma série de métodos que ajudaram à consolidação do projeto, à sua exploração e, conseqüentemente, à descoberta pessoal. Todos os métodos serão descritos de seguida, mas não de forma cronológica, uma vez que alguns deles foram usados em simultâneo e outros foram interrompidos e, mais tarde, retomados.

Suportes de Registo

Os suportes de registo são um conjunto de ferramentas que foram sendo utilizadas ao longo do desenvolvimento do projeto

Desenho

O desenho esquemático foi uma das ferramentas que mais ajudou para o desenvolvimento do trabalho, porque através deste método, é possível encadear e ligar várias ideias, sendo, assim, construída uma narrativa que facilita a compreensão do projeto.

Desenhar foi também uma técnica utilizada para o registo de imagens mentais.

Fotografia e vídeo

A fotografia foi utilizada como suporte que concentra a recolha de informação; esta é analisada, tornando-se decisiva para a construção de todo o projeto.

Mais do que ferramenta de registo de processo, a fotografia foi, igualmente, um método explicativo e demonstrativo de como todas as experiências podem resultar.

O vídeo foi utilizado como suporte de registo de alguns exercícios experimentais realizados numa fase inicial porque permitia captar a informação sobre o corpo em movimento.

Modelos ou Maquetas

Os modelos surgiram como ferramenta, quando foi necessário existir a tridimensionalidade nos objetos idealizados para se compreender a sua volumetria, proporção e impacto visual. Para além disso, o facto de serem construídos à escala real, ajudaram a tomar decisões em relação à sua utilização. Estes modelos foram executados em variados materiais, dependendo do efeito para que serviam; assim, foi usado o cartão, o tecido e também a madeira.

Produção Fotográfica

A fotografia, mais do que um método de registo para mostrar os objetos nas suas diversas fases, é também em si um produto final, pois aqui a fotografia funciona como um suporte de registo concluído de todas as relações entre os vários elementos. Corpo, objeto e espaço. Como resultado final houve necessidade de controlar uma série de fatores como a neutralidade do vestuário utilizado por todos os utilizadores, até à disposição dos objetos no espaço, pois foi necessário colocar todos os elementos em diálogo nos vários planos fotográficos.

Recolha e análise através de exercícios

O exercício foi também um método de trabalho que ajudou a autora, sobretudo, a encontrar elementos relevantes e desencadeadores para o projeto final.

A recorrência a estes exercícios aconteceu durante o processo de desenvolvimento do projeto, sendo que, na fase inicial, a elaboração destes exercícios foi mais sistemática.

É de realçar que todos os exercícios foram autopropostos, planeados e desenhados previamente, tendo sempre um objetivo definido.

Exercício 1

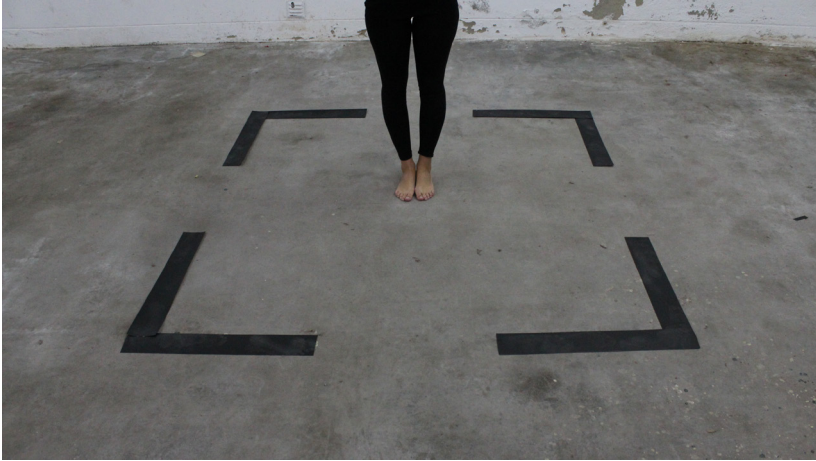


Imagem 10 - quadrado fragmentado

O primeiro exercício foi registado em vídeo e tinha como objetivo desenhar um percurso que fosse sofrendo alterações. Para delimitar esse percurso, foi desenhado um quadrado preto no chão de um espaço vazio. O quadrado foi a forma escolhida por parecer a forma que mais espaço ocupava naquele lugar, além de criar algum paralelismo com as paredes.

O corpo andou sobre os limites da forma e conforme esta era desconstruída, o movimento e o ritmo do percurso eram alterados.

Este exercício assemelha-se a trabalhos de Bruce Nauman, em particular, à peça 'Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square' (1967-68), na qual o artista usa o seu corpo para explorar o movimento, o espaço e o processo de criação.

A semelhança entre este exercício e a peça de *Bruce Nauman* foi só identificada depois; no entanto, esta ligação faz com que o exercício permaneça válido, pois só quando aconteceu a experiência é que se compreendeu a sensação. Deste modo, foi possível compreender algumas das sensações que *Bruce Nauman* teve quando realizou a 'Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square'.

dvd*

Exercício 2



Imagem 11 - percurso

Nestes dois primeiros exercícios é de salientar que o chão era o único elemento do espaço que importava porque toda a ação foi pensada para se passar sobre ele.

Aqui, foi colocada no chão uma sequência de retângulos pretos que definem um percurso e este é fragmentado.

Esta fragmentação, além de visual, é definida também pelo som do clarinete que o corpo transporta. Enquanto o corpo se desloca, o movimento e o som alteram de ritmo devido à fragmentação que o percurso propõe.

Através do som, é perceptível o intervalo que existe entre cada retângulo e o ritmo que o corpo obtém durante o percurso estabelecido.

Este exercício foi também registado em vídeo.

dvd*

Exercício 3



Imagem 12 - série de objectos

No exercício 3, foi utilizada a parede como suporte para as figuras, também elas em papel preto.

Estas figuras foram desenhadas como sugestões de objetos para que, assim, houvesse uma maior interação do corpo.

O que aconteceu foi que o corpo tentou acompanhar e criar paralelismos com estas figuras. Estas formas assemelham-se aos equipamentos de ginástica de aparelhos, semelhança essa involuntária, mas que aconteceu por existir a vontade de colocar o corpo em situações de maior dificuldade.

Ao longo destes 3 primeiros exercícios, podemos observar que as formas utilizadas são bastante simples, geométricas e regulares.

Este exercício foi registado através de fotografia e de desenho.

ver anexos*

Exercício 4



Imagem 13 - possíveis movimentos

Este exercício surgiu na sequência do anterior e consiste em aproveitar os registos fotográficos do ex. 3 e sobrepôr desenhos de possíveis movimentos do corpo em relação aos objetos dispostos nas fotografias.

Foi neste exercício que o desenho enquanto ferramenta de trabalho foi mais presente e um método de exploração do imaginário, pois todos os movimentos desenhados são imaginados e também resultado de algumas memórias.

ver anexos*

Exercício 5



Imagem 14 - corpo dentro da caixa

Este exercício teve como objetivo entender os limites do corpo dentro de uma caixa construída para o efeito. Esta caixa tinha umas ranhuras para encaixar os pés e dois orifícios para encostar os olhos. Com estas fissuras pretendia-se que o corpo conseguisse, dentro da caixa, obter uma posição que permitisse tanto encaixar os pés, como encostar os olhos. Note-se que o corpo, quando entra na caixa, não sabe, exatamente, que movimentos fazer para se colocar da forma pretendida; por isso, acontece a procura da posição certa e até lá, o corpo está concentrado num espaço limitado e este limita também os movimentos que o corpo pode ter.

O facto de ser uma caixa de cartão tornou o exercício mais difícil, pois o cartão é demasiado maleável e o que se esperava era que a caixa não facilitasse os movimentos. Por isso, o corpo procurou nunca tocar na caixa para que esta não lhe abrisse mais espaço para executar os movimentos.

Exercício 6



Imagem 15 - limites de movimento

Este exercício foi realizado no espaço onde a maior parte de todo este trabalho foi desenvolvido: na sala de aula encarada como atelier. Este canto é normalmente ocupado por material e nunca é muito visível. Neste exercício, o canto passa a estar despido, mas ocupado por um corpo e este tenta apropriar-se do espaço de diversas formas, criando paralelismos, forças e ângulos.

Exercício 7



Imagem 16 - limites de movimento

Na série de fotografias do exercício 7 é visível a procura que existe para que o corpo consiga realizar algumas ações como sentar e deitar dentro dos limites que o espaço parece impor. Este é apertado, estreito, baixo e fragmentado. A intenção foi aproveitar a limitação da melhor forma e conseguir ter o máximo de ações possíveis com o corpo. Este espaço foi escolhido, principalmente, pelo desafio e dificuldade que oferecia.

Exercício 8



Imagem 17 - aproximações

No exercício 8 começaram a surgir as primeiras maquetas e modelos de objetos. Neste exercício em particular pretendia-se criar um suporte para o movimento que fazemos muitas vezes quando estamos em momentos de espera. Movimento esse que utilizamos a parede como suporte para uma determinada posição que o corpo adquire e que entende que é confortável para esta situação em particular, a de espera.

ver anexos*

Exercício 9

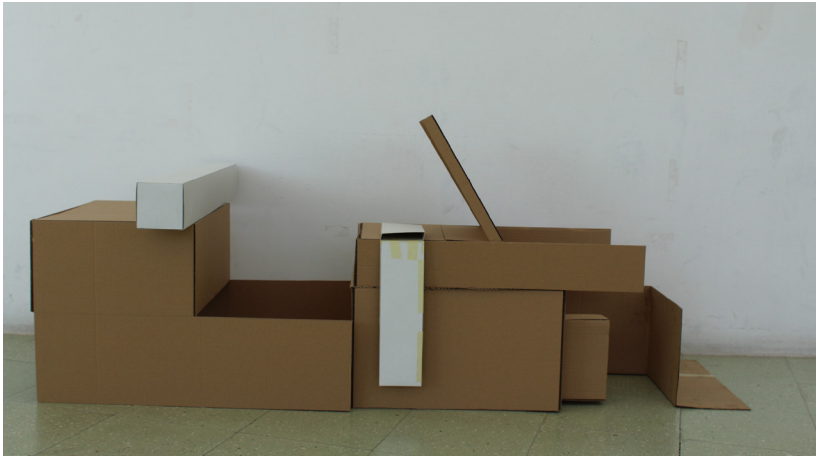


Imagem 18 - estudos volumétricos

Tal como no exercício 8, neste exercício surge a materialização de uma série de objetos pensados para diferentes movimentos, gestos ou posições que o corpo adquire em determinadas situações a que é exposto. Estes objetos são feitos em cartão para conseguir que seja possível entender-se qual a dimensão de cada um deles e o volume visual. Com alguma delicadeza, foi possível utilizar cada uma destas maquetas como se de um objeto rígido se tratasse.

dvd*

Exercícios como contributo para o projeto

Para a realização destes exercícios foram escolhidos três espaços diferentes, a sala 27 do edifício 1 e o corredor que dá acesso à mesma sala da Esad. Cr, o espaço “Dar”, a antiga moagem Ceres das Caldas da Rainha e a Electricidade Estética (atelier 6). Estes três espaços foram procurados por serem altamente neutros, livres de conteúdos no seu interior e multidisciplinares, ou seja, capazes de receber diferentes trabalhos. Ao contrário do que acontece no ensaio do *“Inside the White Cube”*, nos espaços escolhidos apesar de desocupados e livres, procurou-se sempre assumir as suas características e nunca torná-los numa galeria imaculada. A opção foi trabalhar sobre espaços amplos, com cores neutras porque o projeto também se constrói dentro da mesma neutralidade.

A prática destes exercícios levou à reflexão sobre as diversas experiências feitas sempre em volta do movimento do corpo, do percurso, da ideia de adaptação, conformação e apropriação do corpo a um espaço e também sobre a relação que este estabelece com os objetos.

Estes exercícios foram também relevantes na imposição de ritmo no processo criativo.

Projeto “Movimento Marcado”

Movimento Marcado foi o nome escolhido para esta tese, uma vez que existiu sempre a vontade e a preocupação de inscrever de alguma forma o movimento no desenho deste projeto que vai sendo marcado de diversas formas. No corpo o movimento é marcado pela sua existência no cotidiano invisível ou inconsciente por parte da pessoa, no objeto é entendido através do desenho do mesmo, no espaço além da própria arquitetura influenciar o movimento e o gesto o movimento fica marcado quando o objeto (que incorpora nele um desenho que induz o movimento) é colocado no espaço, como a parede e o chão.

O projeto concentra-se no desenvolvimento de várias experiências que permitam sentir e explorar, revelar e tornar conscientes determinados movimentos e gestos do corpo de uma pessoa. Todas as experiências, são mediadas e controladas pelos objetos que são desenhados para o uso do corpo e que, por sua vez, estes se conformam a um espaço.

A experiência acontece sob incentivo e influência de uma instrução prévia, ou seja, a pessoa observa o objeto em utilização através de uma imagem e assim através da repetição pode usá-lo. Esta repetição fica, naturalmente, aberta a novas abordagens e interpretações por parte do utilizador.

O Corpo

No projeto, o corpo é um elemento dos três que o compõem, pois é ele que experimenta e que está presente em cada decisão tomada no desenvolvimento do trabalho.

Do corpo foram extraídos alguns movimentos, gestos e até posições que se pretendiam explorar. Parte desta seleção foi matéria de experiência nos exercícios de desenvolvimento do projeto e desses exercícios foram selecionados aqueles movimentos que criavam mais desafio, outros que, facilmente, são identificados como fazendo parte do cotidiano das pessoas e outros, ainda, que se assemelham a movimentos mais ligados às artes performativas. Esses exercícios, como já foi referido anteriormente, deram indicações para o projeto e, por isso, além da seleção daqueles movimentos que melhor funcionaram nos exercícios, foram também acrescentados outros no projeto.

O Objeto

O objeto, nas experiências desenhadas, funciona como mediador das mesmas, pois é ele que faz a ponte e que controla as diferentes relações que o corpo estabelece.

Normalmente, os objetos são desenhados para resolver uma determinada necessidade do corpo, ou seja, são feitos à imagem dele. Neste projeto, o objeto é desenhado para que o corpo se aproprie dele, se adapte e se conforme. Assim, pretende-se contrariar a relação comum que o corpo tem com o objeto e que se entenda a dualidade que esta ligação tem, ou seja, como é que o objeto molda o corpo e como o corpo molda o objeto.

Neste projeto, os objetos foram desenhados após a seleção e escolha de movimentos e gestos, seleção essa que, como já foi referido, resulta da sequência de exercícios realizados numa primeira fase. Com o desenvolvimento do projeto foi criada uma coleção de objetos para cada movimento escolhido e esta coleção divide-se entre objetos construídos em madeira e outros em tecido. A madeira foi escolhida, essencialmente, por ser um material estrutural e que dependendo da construção do objeto, é capaz de suportar o peso do corpo. O tecido foi uma matéria escolhida pela sua maleabilidade e pela sua fácil adaptação às formas. Para além disso, ambos os materiais foram escolhidos pela sua aparência e plasticidade neutra, confortável e despretenciosa.

Todos estes objetos contribuem para que o utilizador amplie o seu mapa de experiências físicas ajudando o mesmo a ter um melhor entendimento sobre a ligação dos três elementos predominantes deste trabalho.

O espaço

O corpo e o objeto, em qualquer circunstância, são rodeados por um espaço e este refere-se ao espaço arquitetônico.

O espaço é o suporte físico onde as experiências desta tese acontecem, isto é, é no espaço que há espaço para que os movimentos e os gestos se realizem

No presente trabalho, os elementos arquitetônicos que interessam são os mais elementares; são, portanto, o chão e a parede. Estes elementos são intervenientes nas experiências desenvolvidas e também são eles que sustentam os objetos.

Nos exercícios e durante o desenvolvimento de projeto, o corpo e o objeto foram sempre dispostos e organizados num espaço através de desenho ou de fotografia. Portanto, nas experiências construídas, o corpo, o objeto e o espaço são elementos que se interligam, que se relacionam e que dependem uns dos outros.

A Instrução

A instrução, neste projeto, é transmitida através de uma imagem em que se percebe a utilização do objeto por parte da autora. Pretende-se, que com a instrução, um outro utilizador seja incentivado a usar o objeto em questão e que utilize os movimentos ou gestos do corpo pré-definidos para a experiência. No entanto o projeto é aberto a outras interpretações o que faz com que este esteja em constante crescimento sempre que é experimentado por diferentes pessoas.

Neste trabalho, a instrução é uma ferramenta de facilitação para o utilizador e a acumulação de toda a informação numa só imagem.

Apresentação dos Resultados

Imagem 19 - Coleção final dos objetos em madeira







Imagem 20 - Peça "1"

Objeto para colocar os pés na parede que leva a que o corpo fique em contacto com o chão como se de uma posição de repouso se tratasse.

Contraplacado de Bétula | 300 x 136 x 336



Imagem 21 - Peça "2"

Objeto para colocar os pés em linha recta encostados à parede. Movimento que exige alguma destreza física.

Contraplacado de Bétula | 560 x 216 x 218



Imagem 22 - Peça "3"

Objeto para encostar o corpo no canto onde os
pés repetem o ângulo de 90° das paredes.

Contraplacado de Bétula | 480 x 480 x 218





Imagem 23 - Peça "4"

Encosto para o pé num momento de espera.

Contraplacado de Bétula | 115 x 130 x 220





Imagem 24 e 25 - Peça "5"

Objeto para entrar com a cabeça de lado que limita o campo visual.

Contraplacado de Bétula | 328 x 241 x 318



Imagem 26 - Peça "6"

O chão ao nível dos olhos.

Contraplacado de Bétula | 700 x 450 x 200



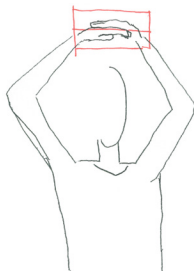


Imagem 27 - Desenho do movimento

Imagem 28 - Peça "7"

Objeto para colocar as mãos em planos diferentes que remete para uma posição da dança clássica.

Contraplacado de Bétula | 280 x 146 x 174



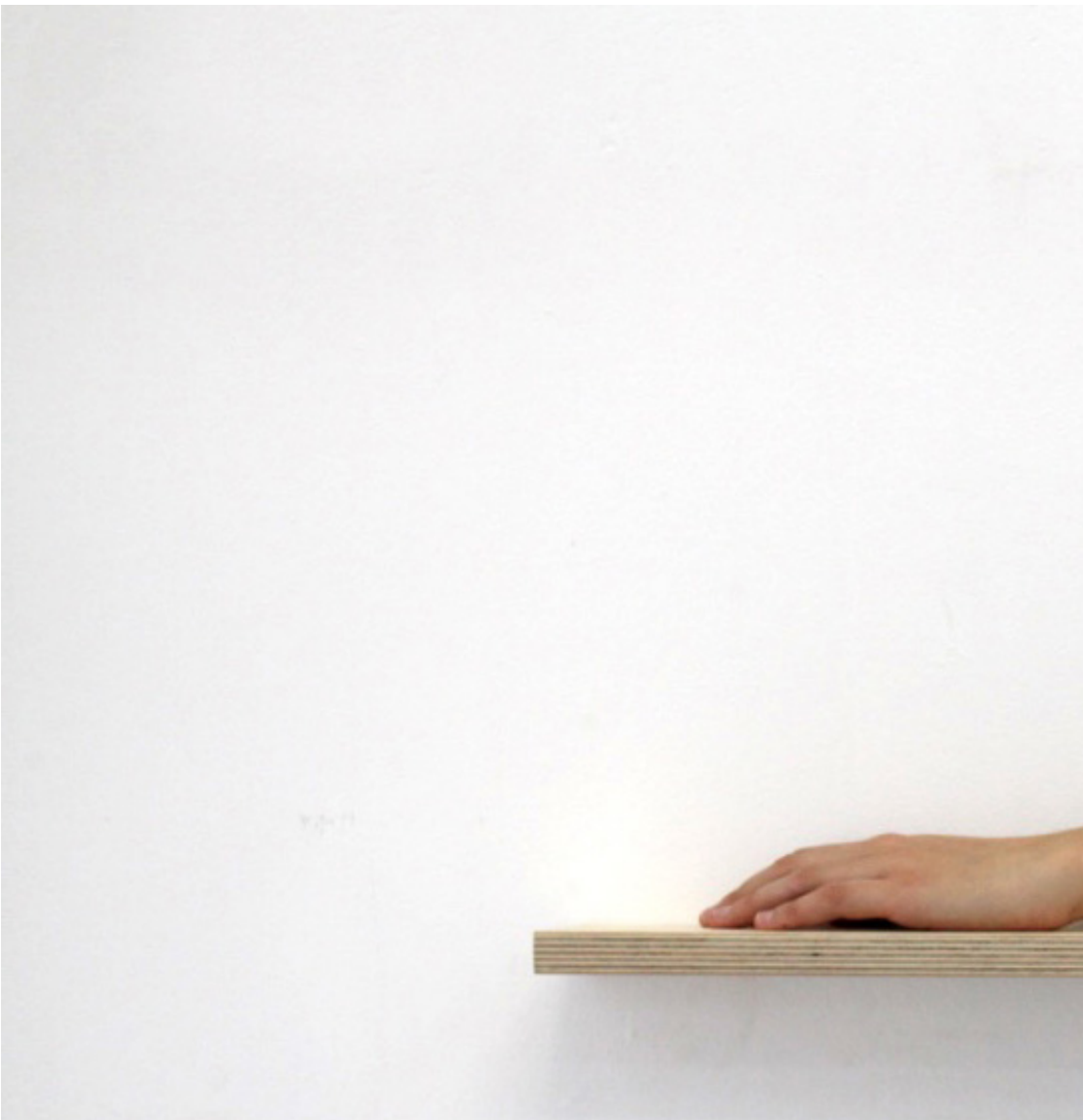


Imagem 29 - Peça "8"

Plano para colocar o braço que obriga o corpo a envolver-se com um elemento arquitetónico.

Contraplacado de Bétula | 500 x 290 x 18



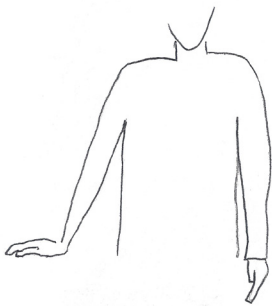


Imagem 30 - Desenho do gesto

Imagem 31 - Peça "9"

Objeto para pousar a mão que faz com que o peso do corpo se torne consciente.

Contraplacado de Bétula | 220 x 128 x 150



Imagem 32 - Peça "9"



Imagem 33 - Peça "10"

Objeto para colocar o cotovelo e ajustá-lo aos 90° criado pela união das faces da peça.

Contraplacado de Bétula | 100 x 118 x 288



Imagem 34 - Peça "10"



As peças “11”, “12”, “13” e “14

São peças que têm em comum uma zona convexa que se relaciona com um elemento específico do corpo. Para que isso aconteça, é necessário utilizar estes objetos com um gesto preciso e rigoroso.

Imagem 35 - Peça “11”

Objeto para pousar o cotovelo que conduz o corpo para um segundo gesto.

MDF folheado a Faia vaporizada | 200 x 200 x 30



Imagem 36 - Peça "11"



Imagem 37 - Peça "12"

Objeto para colocar o nariz o que faz com que o utilizador se aperceba da sua existência.

MDF folheado a Faia vaporizada | 60 x 80 x 60





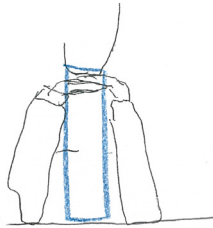


Imagem 38 - Desenho do gesto com o objeto

Imagem 39 - Peça "13"

Objeto para pousar o queixo que remete para um gesto usado enquanto se pensa.

MDF folheado a Faia vaporizada | 90 x 90 x 295





Imagem 40 - Peça "14"

Objeto para colocar a orelha que conduz o corpo para um segundo gesto e remete para uma posição de descanso.

MDF, folheado a Faia vaporizada | 128 x 110 x 400





Imagem 41 - Coleção de roupas feitas em tecido.



Imagem 42 (p. 109), 43 (p. 110), e 44 (p.111)

Camisolas com aplicação gráfica que marcam o desenho geométrico do gesto feito pelo corpo.

Malha de fazenda e fita de gorgurão







Imagem 45 e 46

Vestido com aplicação gráfica que marcam o desenho geométrico do gesto feito pelo corpo.

Malha de fazenda e fita de gorgurão





Imagem 47

Saía com aplicação gráfica que marcam o desenho geométrico do gesto feito pelo corpo.

Malha de fazenda e fita de gorgurão



Movimento Marcado por Outras Pessoas

Depois de terem acesso às imagens de instrução produzidas pela a autora, outras pessoas puderam experimentar o projeto. Esse momento foi registado através de fotografia que enquadra a pessoa no espaço com os objetos, acabando também ela por ganhar um carácter objetual dado às posições que adota para conseguir usar determinadas peças.

Com os registos fotográficos foi possível visualizar as diferentes abordagens que as pessoas davam aos objetos mesmo eles estando acompanhados de uma instrução.

Todas elas, sem exceção, relacionaram os objetos com uma ação do quotidiano, ou seja, em algumas peças as pessoas sugeriam que acontecesse algo que habitualmente fazem, como apertar os cordões ou espreguiçar. Todavia, em algumas peças que fazem alusões a posições da dança e outras que se assemelham com suportes para partes do corpo, as pessoas adquiriram uma postura extremamente elegante, quase performática.

Todas as imagens que se seguem refletem o uso que as outras pessoas deram às peças e estas tiveram sempre em conta a instrução que lhes foi dada.





Imagem 48 e 49 - Jorge e Orlando a utilizarem a peça "1"





Imagem 50 e 51 - Rodrigo e Rosa a utilizar a peça "2"

Imagem 52 - Jorge a utilizar a peça "3"



Imagem 53 - Dulce a utilizar a peça "4"

Esta imagem é um exemplo de uma utilização diferente da que é proposta para a peça, o que faz, na ótica da autora, com que o corpo adquira uma posição menos elegante e em esforço.





Imagem 54 e 55 -Rodrigo e Rosa a utilizarem a peça "5"



Imagem 56 e 57 - Vitor e Rodrigo a utilizarem a peça "6"









Imagem 58 e 59 - Jorge e Dulce a utilizarem a peça "7"



Imagem 60 - Orlando a utilizar a peça "8"





Imagem 61 e 62

Dulce e Rodrigo a utilizarem a peça "9"



Imagem 63 - Vitor a utilizar a peça "10"



Imagem 64 - Rosa a utilizar a peça "11"







Imagem 65 - Jorge a utilizar a peça "12"





Imagem 66 - Rodrigo a utilizar a peça "13"





Imagem 67 - Jorge a utilizar a peça "14"



Conclusão

O projeto assenta sobre a constante reflexão sobre a relação do corpo com o objeto e com o espaço. Para se entender esta relação foram criadas uma série de circunstâncias, como uma coleção de objetos que fizessem com que o corpo se conformasse e se adapta-se a eles quando os usava, a escolha de espaços com pouco contexto e conteúdo interior, para que fosse possível o uso destes objetos de uma forma mais livre e, claro, o corpo presente sempre foi o elemento predominante neste trabalho. Depois de conseguidas as imagens de instrução, que no fundo também serviram para a validação do trabalho, foi interessante e de muita importância convidar outras pessoas a experimentar o projeto. Com essa experiência, conclui-se então, que todos nós temos uma necessidade constante de atribuir funções quotidianas aos objetos vivendo numa constante reprodução de significados que acabam por definir a sociedade no geral.

No final, com os objetos já no espaço escolhido, foi possível perceber que apesar das suas formas extremamente simples, formas essas que têm a ver com as escolhas e opções da autora, os objetos contêm o movimento ou o gesto que se lhes dirige. Têm uma dimensão discreta que quase parecem volumes saídos das paredes ou do chão, dando a sensação que o corpo que os integra passe a ser também ele um volume quase objetual.

Pretende-se que este projeto seja experimentado por mais pessoas em espaços diferentes mas com características semelhantes ao que foi utilizado e fazer uma coleção de registos fotográficos, já que a fotografia tem a capacidade de agregar todos os elementos inerentes neste trabalho e, assim criar um estudo visual de como o corpo molda o objeto e o objeto molda o corpo .

Bibliografia

Livros

Almeida, Helena (2013). Andar, abraçar, Portugal: Banco Espírito Santo

Almeida, Miguel V.(1996). Corpo Presente: Treze Reflexões Antropológicas Sobre O Corpo. Celta

Campo, Baeza (2013). Principia Architectonica. Caleidoscópio

Fazenda, Maria J. (2007). Dança Teatral.: Ideias, Experiências, Acções. Celta

Flusser, Vilém (2010). Uma Filosofia do Design - A Forma das Coisas. Relógio D'Água Editores

Galhós, Claudia (2010). Pina Bausch. Ensaio Biográfico. Publicações D. Quixote

Goldberg, RoseLee., (1979). A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente. Orfeu Negro

Munari, Bruno (1976). Artista e Designer. Edições 70

O'Doherty, Brian (1976). Inside The White Cube - The Ideology of the Gallery Space. University of California Press

Siza, Álvaro / Almeida, Bernardo p. (2002) O Que a Luz ao Cair Deixa nas Coisas. Árvore Cooperativa de Actividades Artísticas

Távora, Fernando, (1982). Da Organização do Espaço.FAUP Publicações

Tavares, Gonçalo M. (2013). ATLAS - Do Copo e da Imaginação. Editorial Caminho

Wurm, Erwin (2002). Fat Survival. Handlungsformen Der Skulptur. Hatje Cantz Publishers

web

Brown, Trisha (1971). Walking on the Wall. Fonte: <http://www.trishabrowncompany.org/index.php?page=view&nr=481>, consultado em Fevereiro de 2015

Lambert, Léopold (2013) Ethics of the Viscous Body (Munari, McLean & Faustino). Fonte <http://www.thefunambulist.net/2013/09/11>, consultado em Junho de 2015

Nauman, Bruce (1967-68). Walking in a Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=YHxT02Qi9KA>, consultado em Março de 2015

Chaplin, Charlie (1936). Les Temps Modernes. Fonte: <http://www.charliechaplin.com/fr/films/6-les-temps-modernes>, Consultado em Abril de 2015

Cardin, Pierre (1970). Couture. Fonte: http://www.pierrecardin.com/couture_en.html, Consultado em Fevereiro de 2016

Miyake, Issey (2015) Francis Giacobetti photographs leaping dancers wearing Issey Miyake's pleated garments. Fonte: <http://www.dezeen.com/2015/06/14>, Consultado em Outubro de 2015

índice de Imagens

Imagem 1 - Seduzir, 2002

Almeida, Helena (2013). Andar, abraçar, Portugal: Banco Espírito Santo. p. 40

Imagem 2 - Seeking comfort in an uncomfortable armchair, 1944

<http://www.thefunambulist.net/2013/09/11>

Imagem 3 - Frank Stella, Instalação, 1994

O'Doherty, Brian (1976). Inside The White Cube - The Ideology of the Gallery Space. University of California Press p. 28

Imagem 4 - Walking on the wall, 1971

<http://www.trishabrowncompany.org/index.php?page=view&nr=481>

Imagem 5 - One Minute Sculptures, 1997

Wurm, Erwin (2002). Fat Survival. Handlungsformen Der Skulptur. Hatje Cantz Publishers

Imagem 6 - Lips, 2015

<http://www.dezeen.com/2015/06/14/issey-miyake>

Imagem 7 - Vestido, 1971

http://www.pierrecardin.com/couture_en.html

Imagem 8 - Tempos Modernos, 1936

<http://www.charliechaplin.com/fr/films/6-les-temps-modernes/pictures>

Imagem 9 - Café Muller, 1978

Galhós, Claudia (2010). Pina Bausch. Ensaio Biográfico. Publicações D. Quixote.

Imagem 10 - quadrado fragmentado

Fotografia pela autora

Imagem 11 - percurso

Fotografia pela autora

Imagem 12 - série de objectos

Fotografia pela autora

Imagem 13 - possíveis movimentos

Fotografia pela autora

Imagem 14 - corpo dentro da caixa

Fotografia pela autora

Imagem 15 - limites de movimento

Fotografia pela autora

Imagem 16 - limites de movimento

Fotografia pela autora

Imagem 17 - aproximações

Fotografia pela autora

Imagem 18 - estudos volumétricos

Fotografia pela autora

Imagem 19 - Coleção final dos objetos em madeira

Fotografia pela autora

Imagem 20 - Peça “1” Objeto para colocar os pés na parede que leva a que o corpo fique em contacto com o chão como se de uma posição de repouso se tratasse. | Fotografia por Valentin Neves

Imagem 21 - Peça “2” Objeto para colocar os pés em linha recta encostados à parede. Movimento que exige alguma destreza física. | Fotografia por Valentin Neves

Imagem 22 - Peça “3” Objeto para encostar o corpo no canto onde os pés repetem o ângulo de 90° das paredes. Fotografia por Valentin Neves

Imagem 23 - Peça “4” Encosto para o pé num momento de espera.

Fotografia por Valentin Neves

Imagem 24 e 25 - Peça “5” Objeto para entrar com a cabeça de lado que limita o campo visual.

Fotografias por Valentin Neves

Imagem 26 - Peça “6” O chão ao nível dos olhos.

Fotografia por Valentin Neves

Imagem 27 - Desenho do movimento

Desenho da autora

Imagem 28 - Peça “7” Objeto para colocar as mãos em planos diferentes que remete para uma posição da dança clássica. | Fotografia por Valentin Neves

Imagem 29 - Peça “8” Plano para colocar o braço que obriga o corpo a envolver-se com um elemento arquitetónico. | Fotografia por Valentin Neves

Imagem 30 - Desenho do gesto

Desenho da autora

Imagem 31 e 32 - Peça “9” Objeto para pousar a mão que faz com que o peso do corpo se torne consciente.

Fotografias por Valentin Neves

Imagem 33 e 34 - Peça “10” Objeto para colocar o cotovelo e ajustá-lo aos 90° criado pela união das faces da peça. | Fotografias por Valentin Neves

Imagem 35 e 36 - Peça “11” Objeto para pousar o cotovelo que submete o corpo para um segundo gesto.

Fotografias por Valentin Neves

Imagem 37 - Peça “12” Objeto para colocar o nariz que faz com que o utilizador se aperceba da sua existência.

Fotografias por Valentin Neves

Imagem 38 - Desenho do gesto com o objeto

Desenho da autora

Imagem 39 - Peça “13” Objeto para pousar o queixo que remete para um gesto usado enquanto se pensa.

Fotografia por Valentin Neves

Imagem 40 - Peça “14” Objeto para colocar a orelha que submete o corpo para um segundo gesto e remete para uma posição de descanso. | Fotografia por Valentin Neves

Imagem 41 - Todas as peças feitas em tecido.

Fotografia por Valentin Neves

Imagem 42, 43, e 44 - Camisolas com aplicação gráfica que marcam o desenho geométrico do gesto feito pelo corpo. | Fotografias por Valentin Neves

Imagem 45 e 46 - Vestido com aplicação gráfica que marcam o desenho geométrico do gesto feito pelo corpo. | Fotografias por Valentin Neves

Imagem 47 - Saia com aplicação gráfica que marcam o desenho geométrico do gesto feito pelo corpo. | Fotografia por Valentin Neves

Imagem 48 e 49 - Jorge e Orlando a utilizarem a peça “1”

Fotografia pela autora

Imagem 50 e 51 - Rodrigo e Rosa a utilizar a peça “2”

Fotografia pela autora

Imagem 52 - Jorge a utilizar a peça “3”

Fotografia pela autora

Imagem 53 - Dulce a utilizar a peça “4” Esta imagem é um exemplo de uma utilização diferente da que a peça propõe, fazendo com que o corpo adquira uma posição estranha.

Fotografia pela autora

Imagem 54 e 55 - Rodrigo e Rosa a utilizarem a peça “5”

Fotografias pela autora

Imagem 56 e 57 - Vítor e Rodrigo a utilizarem a peça “6”

Fotografias pela autora

Imagem 58 e 59 - Jorge e Dulce a utilizarem a peça “7”

Fotografias pela autora

Imagem 60 - Orlando a utilizar a peça “8”

Fotografia pela autora

Imagem 61 e 62 - Dulce e Rodrigo a utilizarem a peça “9”

Fotografias pela autora

Imagem 63 - Vítor a utilizar a peça “10”

Fotografia pela autora

Imagem 64 - Rosa Neves a utilizar a peça “11”

Fotografia pela autora

Imagem 65 - Jorge a utilizar a peça “12”

Fotografia pela autora

Imagem 66 - Rodrigo a utilizar a peça “13”

Fotografia pela autora

Imagem 67 - Jorge a utilizar a peça “14”

Fotografia pela autora

Esad.Cr