

As Artes Visuais pelos Artistas: Atas do XIII Congresso CSO 2022

No ano de 2022 a pandemia COVID 2019 cedeu o seu lugar a uma guerra na Europa que envolveu alguns dos maiores blocos militares do mundo. No contexto de incerteza e adversidade os artistas responderam à chamada de trabalhos para mais um Congresso Internacional Criadores sobre Outras Obras.

São 112 palestrantes, oriundos de Portugal, Espanha, Brasil e países da América Latina, que vieram trazer novidades sobre as artes visuais, na perspetiva dos seus criadores.

Cumpriu-se assim mais uma edição, a décima terceira, que permitiu acolher em Lisboa todo um conjunto de comunicações em que os artistas escolheram outros artistas, para sobre eles pesquisar e trazer à luz do dia as novidades em torno do Atlântico.

As Artes Visuais pelos Artistas:
Atas do XIII Congresso CSO 2022.
Lisboa: Sociedade Nacional de Belas Artes.
ISBN 978-989-53805-3-4.

João Paulo Queiroz (ed.)
Edição: Sociedade Nacional de Belas Artes (SNBA)

Lisboa, setembro 2022



Organização científica
Scientific organization



Acolhimento do evento
Event hosting



Apoio
Support





As Artes Visuais pelos Artistas:
Atas do XIII Congresso CSO 2022.
Lisboa: Sociedade Nacional de Belas Artes.
ISBN 978-989-53805-3-4.

João Paulo Queiroz (ed.)
Edição: Sociedade Nacional de Belas Artes (SNBA)

Lisboa, setembro 2022



Organização científica
Scientific organization

$\frac{b}{a}$ cieba belas-artes
ulisboa

Acolhimento do evento
Event hosting



Apoio
Support

fct Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia

As artes visuais pelos Artistas: Atas do XIII Congresso CSO 2022

Lisboa: Sociedade Nacional de Belas Artes.
ISBN 978-989-53805-3-4.

João Paulo Queiroz (ed.)
Edição: Sociedade Nacional de Belas Artes (SNBA)

Presidente do CIEBA: Ilídio Salteiro
Presidente da Direção SNBA: João Paulo Queiroz

Apoio Administrativo CIEBA: Cláudia Pauzeiro
Apoio Gestão SNBA: Rui Penedo
Apoio Administrativo SNBA: Helena Reynaud,
Fátima Carvalho
ISBN: ISBN 978-989-53805-3-4.

Lisboa, setembro 2022

Comissão Científica:

Adérito Fernandes Marcos (Portugal, Universidade Aberta, Departamento de Ciências e Tecnologia);
Almerinda Lopes (Brasil, Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes, Vitória);
Almudena Fernández Fariña (Espanha, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo);
Álvaro Barbosa (China, Macau, Universidade de São José, Faculdade de Indústrias Criativas);
Angela Grando (Brasil, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória);
António Canau Espadinha, (Portugal, Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitetura, Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design - CIAUD);
António Costa Valente, (Portugal, Universidade do Algarve, Departamento de Artes e Humanidades da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais);
António Delgado, (Portugal, Instituto Politécnico de Leiria, Escola Superior de Artes e Design, Caldas da Rainha);
António Fernando Silva, (Portugal, Instituto Politécnico do Porto, Escola Superior de Educação (ESE), Unidade Técnico Científica de Artes Visuais);
Aparecido Jose Cirilo, (Brasil, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória);
Armando Jorge Caseirão (Portugal, Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa);
Artur Ramos (Portugal, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa);
Carlos Tejo (Espanha, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo);
Cleomar Rocha (Brasil, Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Belas-Artes);
Eduardo Vieira da Cunha (Brasil, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto das Artes);
Fátima Chinita (Portugal, Instituto Politécnico de Lisboa, Escola Superior de Teatro e Cinema);
Francisco Paiva (Portugal, Universidade Beira Interior, Faculdade de Artes e Letras);
Heitor Alvelos (Portugal, Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto);
Ilídio Salteiro (Portugal, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa);
Inês Andrade Marques (Portugal, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias);
J. Paulo Serra (Portugal, Universidade Beira Interior, Faculdade de Artes e Letras);
Joaquín Escuder (Espanha, Universidad de Zaragoza);
João Castro Silva (Portugal, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa);
João Paulo Queiroz (Portugal, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa);

Josu Rekalde Izaguirre (Espanha, Facultad de Bellas Artes, Universidad del Pais Vasco);
Juan Carlos Meana (Espanha, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo).
Luísa Santos (Portugal, Faculdade de Ciências Humanas, Universidade Católica Portuguesa);
Luís Herberto (Portugal, Universidade da Beira Interior, Faculdade de Artes e Letras);
Luís Jorge Gonçalves (Portugal, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa);
Marcos Rizolli (Brasil, Universidade Mackenzie, São Paulo)
Margarida P. Prieto (Portugal, Universidade de Lisboa, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes);
Maria do Carmo de Freitas Veneroso (Brasil, Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais).
Marilice Corona (Brasil, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto das Artes);
Maristela Salvatori (Brasil, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto das Artes);
Mònica Febrer Martín (Espanha, Doctora, Facultat de Belles Arts, Universitat Barcelona);
Neide Marcondes (Brasil, Universidade Estadual Paulista);
Nuno Sacramento, (Reino Unido, Peacock Visual Arts, Aberdeen);
Orlando Franco Maneschky (Brasil, Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte);
Paula Almozara, (Brasil, São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Faculdade de Artes Visuais);
Paula Santiago Martín de Madrid (Espanha, Universitat Politècnica de València, Facultad de Bellas Artes);
Paulo Bernardino Bastos, (Portugal, Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Artes);
Paulo Gomes (Brasil, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto das Artes);
Pedro Ortuño Mengual, (Espanha, Universidad de Murcia, Facultad de Bellas Artes);
Renata Felinto, (Brasil, Ceará, Universidade Regional do Cariri, Departamento de Artes Visuais);
Regina Melim, (Brasil, Universidade do Estado de Santa Catarina, Departamento de Artes);
Rosana Horio Monteiro, (Brasil, Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais);
Susana Sardo, (Portugal, Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Artes, INET-MED);
Vera Lucia Didonet Thomaz, (Brasil, Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, ANPAP);

Coordenação:

João Paulo Queiroz (Portugal, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa);

Índice

	Págs.
Prefácio: João Paulo Queiroz: Pensar e Criar	0009-0010
Programa do Congresso	0011-0015
Comunicações apresentadas:	
A. Jorge Caseirão: Le Roi es Mort, Vive le Roi: tradição e inovação num olhar à Galeria de Retratos dos Presidentes da República Portuguesa	0017-0026
Alice Geirinhas: Memento Mori: Performance de Lara Boticário Morais	0027-0036
Almerinda Lopes: As Imagens Inquietantes de Rosindo Torres	0037-0050
Amparo Alonso-Sanz: Asistiendo a clases de la artista Susana Guerrero	0051-0064
Ana F. Cravo: 'Os sonhos do Mestre José Maria' de Conceição Cordeiro, o pictural e as figuras primordiais	0065-0074
Ana Romãozinho: Obra participativa: uma resposta de Lara Ruiz	0075-0082
Ana Romãozinho: Teresa Moro: democratização do campo semântico de feira	0083-0092
Ana Sofia Ribeiro: A dimensão transpessoal da Natureza: Reprodução de uma consciência ecocêntrica por meio do envolvimento da ecopsicologia na obra de Mariana Caló e Francisco Queimadela	0093-0102
Andréa Brächer & Jussara Moreira: Os contos de fadas na série 'Ontem' de Katia Canton	0103-0112
Andrés Jesús Naranjo: Crudeza y objetividad a través de la mirada y la obra de David Serrano	0113-0126
Angela Grando: Regina Chulam: ÔBA ÔBA do URUBU: e daí? (Requiem)	0127-0136
Anna Karoline Silva: Dialética Binária de Diego de los Campos: o paradoxo e a ironia do ser contemporâneo	0137-0144
António Trindade: Garcia Fernandes e Cristovão de Utrecht. Da perspectiva e geometria artesanal da pintura da Apresentação da Virgem no Templo	0145-0158
António Trindade: Juan de Borgoña no espelho de Piero	0159-0172
Blanca Nieves Lourés Miranda: Irrijalba, pensador en superficie: dos proyectos relativos a la cuestión superficial en el arte contemporáneo	0173-0186
Bruna Lobo: Entre o ateliê e o museu: O momento vacilante da arte na fotografia de Rodrigo Bettencourt da Câmara	0187-0198
Bruna Mibielli: Bruno Amarante: paisagem em ruína	0199-0212
Bruna Mibielli: Celso Renato: a busca da matéria na geometria do tempo	0213-0226
Carlos Fernández López: Huellas de un paseo en el territorio caído: El plegamiento de las islas en la obra de Julio Catalán	0227-0238
Carlos Gonçalves: Rogério Taveira e a multiplicidade de (im) pressões na geografia experimental de Sintra	0239-0250
Carolina Vigna Prado: Colagens digitais de Babette de la Veja	0251-0258
Cheila Peças: Brotar da Paisagem: uma reflexão sobre a obra de João Gama	0259-0270
Cheila Peças: Entre médiuns: a história da pintura de Vieira Pereira	0271-0282
Cheila Peças: Urge ressignificar artista: Engrácia Cardoso	0283-0292
Cladenir Lima: Coletivo Arte Mais: uma criação híbrida a partir da Serra da Mantiqueira	0293-0298
Conceição Cordeiro: #Erase #Palimpsesto na obra pictórica de Ana Cravo	0299-0316
Daniela Cidade: Luciano Laner em espaços de latência: da cidade ao fotográfico através da caixa-preta	0317-0326
Daniela Remião de Macedo: Escrevendo a história de mulheres e ressignificando o acervo familiar: imagem e texto no processo de criação de Mara Galvani	0327-0336
Daniela Remião de Macedo: Fotografia, memória e arte: As mulheres nos trabalhos de Mona Lisa Locks	0337-0350
Daniela Ribeiro: 'Espacio-tiempo Como Accion' (Document Acciones), , de Julio Plaza	0351-0358
Diana Costa: Da pintura à criação digital de José Lourenço: habitar os lugares cromáticos e a sombra de uma luz secreta	0359-0368
Diana David: Como guiar o olhar do observador nas obras de Daniel Peixe	0369-0380
Domingos Loureiro & Andreia Pereira: Memória e apagamento através da água em Song Dong: o uso da água como matéria e metáfora de processos transitórios da história de vida ao autor	0381-0392
Dora Iva Rita: V'itor π - natureza, ancestralidade e empatia	0393-0402

Edson Adão: Possibilidades Escultóricas & Pigmentações: explorações da terra crua na poética de Jessica Burrinha

Eduardo Vieira da Cunha: Thaís Ueda: entre a pintura, a caligrafia, e o desenho

Elaine Karla de Almeida: Nicolás Chaparro: Tudo em Madeira, a libertação do artista

Eliane Gordeeff: Bob Cuspe, Personagem ou Realidade? A ironia da dicotomia criador-criatura na obra de César Cabral

Evinha Sampaio: Companhia gufa de teatro: um teatro documentário cidadão

Filipa Pontes: A dimensão (de)colonial no trabalho de Márcio Carvalho

Francine Cunha: Cartografia de um azul decolonial

Grazielle Portella: Conversando com Sam Winston: O desenho como linguagem na ausência de luz

Guillermo Ramírez-Torres: Marina Vargas y la piel de las imágenes: sobre iconoclastia y artesanía en la creación andaluza contemporánea

Gustavo Balbela & Maria Galant Melgarejo: Espaço e olhar na fotografia de Mariane Lima

Helena Santana & Maria do Rosário Santana: A cor e o traço que descobrem a obra de Sophia de Mello Breyner: A Menina do Mar pelo olhar de Beatriz Bagulho, Bernardo Sassetti e Edward Ayres de Abreu

Hélio Fervenza: Percursos e mapas mentais na obra ‘Túnel: Desenho ao longo de dois planos,’ de Luiz Alphonsus

Inês Andrade Marques: Interior e intimidade: Ana Gonçalves (n.) e prática diária da pintura

Iria Vázquez: Loreto Martínez Troncoso: Las formas de lo inaprensible

Isabel Albuquerque: A palavra, o object trouvé e o ready-made na obra de Manuela de Sousa

Isabel Carralero: Lara Almarcegui: dibujos

Isabel Silveira: Jan M. O. e suas ‘Máquinas de dizeres’

Joana Rêgo: A palavra como procura da maneira directa de dar uma ideia no trabalho de Mónica Capucho

João Wesley de Souza: Andreia Falqueto e a pintura no antropoceno

Joaquín Escuder: La escala insular de Julio Plaza

Joaquín Peña-Toro: Soledad Sevilla a través del tejido: la traducción de su pintura a serigrafia

Jordi Morell-Rovira: Entre Quatre Parets: Revisant Propositions i Intervencions Específiques de Luz Broto

Jorge Leal: Leal da Câmara japonista e fauvista

José Marcos Carvalho: Imagéticas amazônicas, um artista: Alexandre Silva dos Santos Filho

José Marcos de Carvalho: Perspectivas composicionais modulares nos ‘Signos Gráficos, Interferências e Projetos’ de Augusto Sampaio

Josélia Santos & Carlos Borges: A poética do artista Ronald Duarte nos trabalhos Fogo Cruzado e Matadouro / Boiada de Ouro

Juan Durán Montero: Libertad del color de la mano de Victoria Márquez: una mirada hacia el Nuevo Expresionismo

Julen Araluce: Sobre la pintura de Merche Olabe: ¿llamada perdida?

Karina Rampazzo & Ronaldo Corrêa: Paisagens urbanas e afetivas: um percurso relacional entre a fotografia e o design na obra de Letícia Lambert

Kelly Wendt: Ambiente-se: memória e paisagem no trabalho de Janice Martins Appel

Leonardo Charréu: Cultura visual, história contemporânea e a retórica de guerra na fotografia de David Levinthal

Leonardo de Carvalho: O gesto-sintoma: o efeito de distanciamento no documentário Jogo de Cena, de Eduardo Coutinho

Luís Filipe Rodrigues: A paisagem que representa Rui Algarvio

Luís Herberto: Julião Sarmento: territórios tangenciais e representação ‘hardcore’

Luisa Paraguai: ‘Como Penso Como’ de Simone Mattar: narrativas de comer

Mª Dolores Sánchez: Luisa Alba: trazos de un París contado

Márcia Braga: Re-construção: o papel da memória da prisão na poética das artistas

Marcos Rizolli: As artografias de Mirian Celeste: um estudo de revelação

Margarida P. Prieto: ‘Fissuras, Lacunas e outros Fingimentos.’ Rui Macedo no Projeto Travessa da Ermida

Margarida P. Prieto: Filipe Romão e a representação de paisagem

Maria Covadonga Barreiro: Variables cromáticas y formales: las infinitas posibilidades plásticas del Laboratorio doméstico de Job Sánchez

Maria Gutiérrez Cedrón: Thecla Schiphorst: desarrollo de tecnología vestible como herramienta de interacción expresiva

0403-0414

0415-0422
0423-0434
0435-0444

0445-0452
0453-0462
0463-0472
0473-0486
0487-0494

0495-0506
0507-0514

0515-0524

0525-0534
0535-0544
0545-0556
0557-0564
0565-0576
0577-0586

0587-0594
0595-0608
0609-0620
0621-0628

0629-0644
0645-0650
0651-0658

0659-0666

0667-0674

0675-0686
0687-0704

0705-0710
0711-0720

0721-0732

0733-0742
0743-0750
0751-0760
0761-0768
0769-0778
0779-0790
0791-0802

0803-0814
0815-0828

0829-0838

Maria José Coelho: José Joaquim Ramos: a Marcha da Sede

Mariana González Zamar: Repensar las expresiones artísticas: Samanta Ferro

Marisa Vadillo: Pilar Albarracín y el bordado artesano andaluz como esencia de creación contemporánea

Maristela Salvatori: Fernanda Mafra: imersões atávicas

Marta Marco: Calo Carratalá y el cuaderno de viaje: una experiencia previa a la pintura

Marta Pérez: Feminidad y artesanía en la creación andaluza contemporánea: arte y género en la obra de Paloma de la Cruz

Marta Strambi: Corpo em conflito: fotografias de Michael Jorge da Silva ~

Mauricius Farina: A armadilha da forma em fotografias de Marcel Giró

Neide Marcondes & Nara Martins: Os continentes em fraturas gráficas na obra da artista brasileira Marina Camargo

Olga Duarte Piña & Lauro Gandul Verdún: Xopi: la pintura como huella de la acción

Orlando Franco: Construir uma casa: André Banha

Orlando Maneschy: Marise Maués nas águas da Amazônia

Pablo Castañeda: La presencia hermética en la obra de Alan Sastre

Paula Santiago Martín de Madrid: Ocupar el espacio; la propuesta artística de Ángela de la Cruz

Paulo Gomes: ‘O artista deve pintar o que sente e não o que vê:’ comentários sobre a pintura abstrata de Ado Malagoli (-)

Regina Silveira Mello: Pequeno Glossário Crítico Procedimental da Arte de Fernando Quintas

Rodrigo Dias: Flávio de Carvalho e o declínio da experiência

Sandra Cristina Ramos: Regina Pessoa: o Desenho como Auto-Narrativa

Sandra Makowiecky: Maurício Muniz com a obra ‘Inundação:’ a alma de uma parte da cidade?

Sara Coleman: Manuel Rodríguez: la relación cuerpo-espacio como sistema dinámico interrelacional

Sara Fuentes Cid & João L Cordovil: ‘Montanha suspensa’ de Cristina Ataíde: Hacia una epistemología sensible a través del arte contemporáneo

Shayda Cazaubon Peres & Odete Calderan: Zonas de afeto, contato e diálogos com Ana Sabiá

Sónia Ribeiro & Dilar Pereira: Grupo do risco: relação ambiental pelo desenho e pela fotografia

Susana Guerrero & Ilda Caeiro: El Macho, Elio Rodríguez

Tatiana Martins: Das Ações à 34º Bienal de São Paulo: performatividade e institucionalização em Eleonora Fabião

Teresa Almeida & Cassandra Pereira: Da expressão à consciencialização: os efeitos das alterações climáticas pelo olhar de Diane Burko

Teresa Almeida: Cultura e tradição mexicana nas obras de Valeria Florescano

Teresa Matos Pereira: Charlene Bicalho: A matéria da fala e a imensurabilidade do ato artístico

Teresa Palma Rodrigues: Edson Chagas e a série de fotografias ‘Tipo Passe’

Teresa Palma Rodrigues: O ‘Tchiloli’ interpretado por René Tavares

Teresinha Barachini: Esculturas (in)Vestíveis de Gross, Vasconcelos, Pacheco e Sterbak

Tiago Costa: Hugo Canoilas: a iconografia paleontológica em diálogo com a contemporaneidade

Urkia Sánchez Mendizabal: Sahatsa Jauregi: La alegría de las cosas

Walter Karwatzki & Lurdi Blauth: Silvio Nunes Pinto: a arte do artífice

Wellington Cesário: A arte de Ismael Nery

Zalinda Cartaxo: Subjetivo-construtivo. Sobre as pinturas de Célia Euvaldo

0839-0856
0857-0866
0867-0876

0877-0886
0887-0894
0895-0902

0903-0914
0915-0922
0923-0932

0933-0944
0945-0952
0953-0964
0965-0974
0975-0986
0987-0996

0997-1008
1009-1018
1019-1026
1027-1040
1041-1054
1055-1066

1067-1074
1075-1086
1087-1096
1097-1106

1107-1118

1119-1128
1129-1140
1141-1154
1155-1168
1169-1182

1183-1198
1199-1208
1209-1220
1221-1230
1231-1240

Como guiar o olhar do observador nas obras de Daniel Peixe

How to guide the observer's attention in Daniel Peixe's work

Diana David ⁱ

ⁱ Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Centro de Investigação e Estudos em Belas Artes (CIEBA). Largo da Academia Nacional de Belas Artes 4, 1249-058 Lisboa, Portugal.

Resumo:

Com a Realidade Virtual (RV) o domínio da moldura desaparece, e o observador passa a ser detentor do controlo sobre o enquadramento oferecido pela câmara em Realidade Virtual. Este artigo debruça-se sobre como o artista Daniel Peixe guia o olhar do observador num espaço a 360º, sem moldura, e como consegue criar cenas de ação com sequências de planos, com múltiplos cortes, a um ritmo acelerado, sem despoletar *cybersickness*.

Palavras-chave: Realidade Virtual, guiar o olhar, POI, Animação, corte

Abstract:

The domain of the frame disappears with Virtual Reality (VR), and the observer gain control over the framing offered by the camera in Virtual Reality. This article focuses on how the artist Daniel Peixe guides the viewer's gaze in a 360º space, without a frame, and how he manages to create action scenes with high-speed sequences of shots, with multiple cuts, without triggering *cybersickness*.

Keywords: Virtual Reality, Gaze, POI, Animation, cut

Submetido: 28/02/2021

Aceitação: 15/03/2022

1. Introdução

Há muito que a imagem que tem vindo a ser trabalhada dentro de um enquadramento: os textos numa folha de papel, as pinturas em telas e as imagens em movimento num ecrã. Desta forma, criaram-se regras de composição para os grafismos e de continuidade entre planos para as imagens em movimento. Neste último caso, o objetivo é guiar o olhar do observador pela imagem, enquanto se conta uma narrativa que “vive” visivelmente dentro de uma moldura delimitada pelas extremidades de um ecrã. Com a Realidade Virtual (RV), o domínio da moldura desaparece e o observador passa a ser detentor do controlo sobre o enquadramento oferecido pela câmara. Em Realidade Virtual, o observador é aquele que decide sobre que zona da imagem será enquadrada no seu campo de visão. Por um lado, esta liberdade traz a este *medium* a possibilidade de nunca se conseguir ver a mesma experiência mais do que uma vez, por a câmara não estar pré-estabelecida e o observador poder “editar” o que vê, obtendo um resultado diferente sempre que a visualiza. Por outro lado, esta liberdade também pode trazer preocupações, como no caso em que o observador pode perder parte da narrativa que está a visualizar por estar a olhar para outro lado.

Numa tentativa de se reaprender a guiar o olhar do observador, académicos e laboratórios de criação de grandes empresas (como a Disney, a Google e a Meta) têm vindo a encontrar e a definir novas abordagens e métodos que possam ser aplicados neste *medium*. Estes métodos provêm dos *media* convencionais, como o cinema, teatro, jogos e pintura, mas a sua aplicabilidade em Realidade Virtual acaba por ser distinta da convencional, por se tratar de um espaço a 360º, e por o criador não ter controlo total sobre a câmara.

Este artigo explora 3 obras do artista espanhol - Daniel Martín Peixe –, que trabalha na *Walt Disney Animation* como animador 3D, e analisa como este guia o olhar do observador nas suas narrativas animadas em Realidade Virtual.

As obras são apresentadas por ordem de complexidade a nível técnico, sendo a primeira a mais simples e curta, e a última a mais complexa e longa.

Estes trabalhos podem ser visualizados gratuitamente através do software e de dispositivos de visualização em Realidade Virtual, *VR Animation Player* e *Oculus* (respetivamente). Os tipos de obras que podem ser visualizadas neste *software* são feitos no *Quill* – um programa de desenho e animação em Realidade Virtual. Este programa, para além de permitir a criação de ilustrações e animações, tem a particularidade de ser possível criar vários pontos de vista, sugerindo-se, assim, possíveis enquadramentos sobre a cena. Contudo, o observador, poderá

sempre deslocar-se fisicamente dentro da experiência para se aproximar ou espreitar para outras partes da imagem, definindo os seus próprios enquadramentos, se assim o desejar.

2. SirensCallVR

"SirensCallVR" é uma ilustração animada a 3-dimensões em Realidade Virtual (Figura 1). Nesta obra, Daniel Peixe apresenta-nos, no topo de um rochedo, uma sereia que entoa um cântico, enquanto o seu cabelo esvoaça ao vento e as ondas batem no rochedo onde se encontra. Num outro rochedo, um pouco afastado da sereia, encontra-se um homem de barba comprida, possivelmente um marinheiro, que a observa encantado, enquanto o seu chapéu e casaco oscilam com o vendaval. E o observador encontra-se no mar, no meio do nada.

O espaço virtual funciona a 360º, mas, para facilitar o controlo sobre os Pontos de Interesse (POI – *Point of Interest* – elementos da imagem que chamam a atenção do observador (Tricart, 2018:99)), apenas são utilizados cerca de 120º, por o conteúdo estar todo predisposto nessa área, à frente do observador. O uso racional da disposição de elementos pelo espaço é um dos métodos usados em Realidade Virtual para guiar o olhar do observador pela imagem.

Nesta obra, foram definidas quatro perspetivas para o observador poder ver a cena. A primeira coloca o observador perto da personagem masculina, enquanto a personagem da sereia é centrada no seu campo de visão. Aqui, o olhar do observador é guiado através de três métodos: iluminação, movimento e som. Neste primeiro enquadramento, o artista colocou o observador virado na direção do sol que destaca a silhueta da sereia, em contraluz. Na visão periférica, é possível observar-se a personagem masculina, que tem o seu chapéu a esvoaçar ao vento. É este movimento, do chapéu animado, que chama a atenção ao observador pouco tempo depois de se iniciar a experiência.

A segunda perspetiva coloca o observador mais próximo da sereia. Apesar de haver outros elementos que podem desviar a atenção do observador, como o movimento cintilante do brilho na água, atrás da sereia, a vibrante luz do sol e o movimento das gotas de chuva, o cabelo esvoaçante da sereia (que é o único elemento animado nessa personagem) é o suficiente para prender a atenção do observador.

A terceira câmara coloca o observador ao lado da personagem masculina. A iluminação da face do homem, aliada ao som espacial que sugere que algo se passa do mesmo lado para onde o homem olha, faz com que o observador seja convidado a olhar para o seu lado esquerdo, para ver o que não está no seu campo de visão.

Por se tratar duma experiência com interatividade a nível do posicionamento corporal, o observador pode reposicionar-se geograficamente e observar a situação num ângulo que não lhe foi oferecido. Deste modo, é possível colocar-se atrás da personagem masculina e tornar-se um autêntico *voyeur*. Esta perspetiva suscita maior tensão emocional sobre a ilustração animada.

A quarta perspetiva põe o observador afastado da cena, criando uma espécie de *establishing shot*. Nesta posição, o observador pode apreciar todos os elementos animados e sentir que está num lugar inóspito e que a personagem masculina está à mercê da sereia.

Nesta obra, o artista usa inteligentemente a disposição dos poucos elementos em cena para ajudar a enquadrar a ação e a redirecionar o olhar do observador. Ao proporcionar diferentes pontos de vista sobre a cena, usa diferentes métodos para guiar o olhar do observador,

como a iluminação, o movimento e o som. Estes 4 métodos, em conjunto com as diferentes perspetivas, criam uma tensão emocional sobre a imagem animada.

3. Whale Dive

Ao contrário da obra anterior, "Whale Dive" apresenta uma maior complexidade a nível da animação e, por isso, não é apenas uma ilustração animada, é, já, uma animação em Realidade Virtual (Figura 2).



Figura 1: Daniel Martin Peixe, *SirensCallVR*, 2018. Fotogramas do filme. Fonte: <https://vimeo.com/299093441>

Daniel Peixe apresenta uma composição simples, à semelhança de "SirensCallVR", em que apenas é utilizado parte do espaço virtual (cerca de 220º). Contudo, este espaço é usado de forma mais inesperada.

O artista coloca o observador dentro de um ambiente submarino, muito estilizado, com tonalidades azuis e, à sua frente, em tamanho pequeno, uma personagem mergulha nas profundezas do oceano. Nesta experiência há duas câmaras pré-definidas, uma em que o observador está perto da personagem e outra em que o observador está mais afastado. Em ambas as situações, a personagem tem uma escala em miniatura em comparação com o observador, ao contrário da experiência anterior, em que o observador tinha a mesma escala das personagens.

Na primeira câmara, o observador é surpreendido pelo "entrar em cena" (ou pelo "entrar no seu campo de visão") da personagem ao mergulhar. O artista usa o movimento repentino do mergulhar da personagem, em conjunto com o som espacial, para prender a atenção do observador. O movimento animado forma curvas muito cativantes e a expressão da personagem suscita interesse e curiosidade sobre o que estará a observar.

Assim como na obra anterior, Daniel Peixe dá importância à expressão facial da personagem que cria, para guiar o olhar do observador, ao despoletar o seu lado de *voyeur*. O observador sente-se na obrigação de seguir a personagem e rodar fisicamente sobre si, desvendando uma baleia gigante que estava atrás de si. O sentimento, que a personagem demonstra é transportado para o observador, criando-se a mesma tensão e espanto ao observar-se o ser gigante que esteve sempre ali, atrás dele.

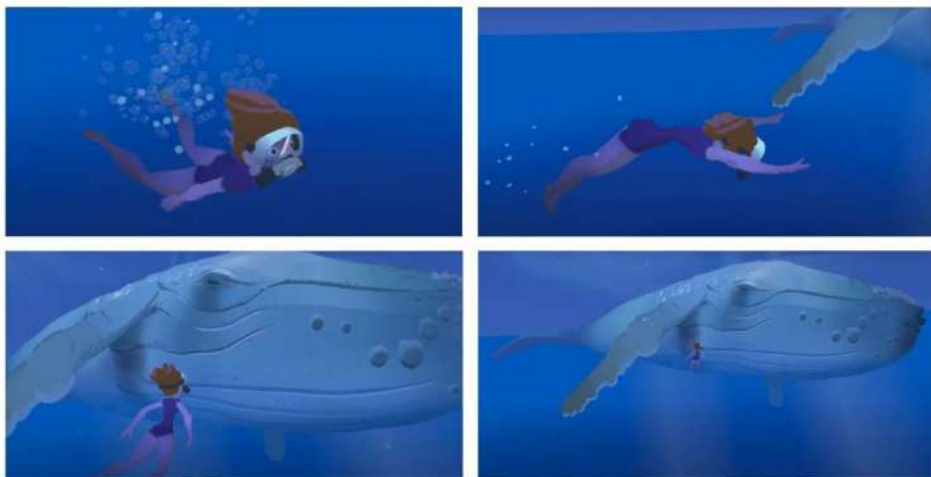


Figura 2: Daniel Martin Peixe, *Whave Dive*, 2020. Fotogramas da experiência em Realidade Virtual. Fonte: VR Animation Player App

4. The Remedy

"The Remedy" é uma narrativa animada mais longa do que as outras aqui esplanadas (com cerca de 10 minutos de duração). Esta curta tira partido de uma nova funcionalidade do programa *Quill* – os *stops* –, que faz com que a história pare num certo momento e só avance quando o observador der autorização para continuar (Figura 3). Desta forma, a velocidade da narrativa é gerida, em parte, pelo observador e não apenas pelo criador. Daniel Peixe escolhe estrategicamente estas paragens na história, seguindo 2 regras (Road to VR 2020). O primeiro tipo de *stop* é utilizado quando o cenário é interessante a ponto de convidar à exploração; assim, é oferecida ao observador a hipótese de cair na tentação de olhar ao seu redor e perder o foco na narrativa. O segundo tipo de *stop* é utilizado quando há muito texto para ler nos balões de fala, permitindo ao observador ler à velocidade de que precisa.

No entanto, se o artista quiser despoletar emoções mais fortes ao observador, o sistema de *stops* desaparece e o sentido de Agência (controlo que o observador tem para

influenciar a história) é retirado ao observador. Nesta altura, a velocidade da narrativa passa a estar definida pelo criador.

4.1 Continuidade entre cenas e planos

"The Remedy" começa com *establishing shot* onde se pode ver uma paisagem com árvores e uma pequena casa ao fundo. Balões de banda-desenhada aparecem para dar início à narração da história.

Ao longo de toda esta experiência animada, os pontos de interesse (POI) da imagem estão bem definidos, pois, quando o plano ou a cena mudam, o POI entre o plano anterior e o seguinte estão próximos, se não, até coincidentes – *Eye-Line Match* – (Thompson and Bowen, 2009:111), criando assim continuidade entre planos, apesar do conteúdo visual ser distinto. Isto acontece, por exemplo, na cena em que a mãe olha para a capa do livro que tem um vulcão desenhado e a imagem desvanece para a cena seguinte com uma paisagem com um vulcão. A montanha com o vulcão está enquadrada visualmente no mesmo local onde estava a ilustração do livro. É de salientar que, para este método ser eficiente em Realidade Virtual, é necessário que o criador não aposte em muitos detalhes visuais em zonas onde não se passará nada, obrigando, assim, o observador a concentrar-se nas zonas de maior interesse. Contudo, este método não é infalível, dado que o observador pode deslocar-se fisicamente dentro da experiência e desalinhar estes enquadramentos (Figura 3).



Figura 3: Daniel Martin Peixe, *The Remedy*, 2020. Fotogramas da experiência em Realidade Virtual. Fonte: VR Animation Player App

4.2 Guiar o olhar do observador

Para além do método anterior, o artista utiliza os balões de fala para guiar o observador pela imagem, como quando a personagem da mãe olha tristemente para o filho doente na cama. Neste caso, o observador apenas tem como ponto de interesse a mãe, por ainda não ter visto o filho e a cama que aparecem atrás dele. O prolongamento da chamada do balão de fala da mãe até ao filho guia o observador pelo resto da imagem que está fora de campo.

Outro método usado para guiar o olhar do observador é o mesmo usado nas obras aqui apresentadas anteriormente – tirar partido da expressão ou do comportamento da personagem para o observador lhes seguir o olhar. Pode-se tomar como exemplo a altura em que a mãe se apercebe de que tem que ir numa jornada para encontrar uma planta medicinal para salvar o seu filho. Esta personagem é apresentada isolada, num ambiente escuro, a olhar pensativamente para a sua esquerda, o que despoleta curiosidade no observador para olhar para esse lado em busca de mais informação visual. Nesta situação, esta tática não é usada do modo mais eficiente, pois o intuito do artista é que o observador olhe para o lado contrário. A animação da personagem a olhar para o lado contrário acontece muito tardiamente e pode dar-se o caso de o observador perder esse movimento por estar a olhar demasiado para o lado oposto, em busca de alguma informação visual. Este acontecimento, pode, por um lado, parece um equívoco criativo, por outro, pode despoletar no observador exatamente aquilo que a mãe está a sentir – solidão e desalento enquanto está submersa na escuridão.

4.3 Edição

Um dos maiores problemas que pode prejudicar o *Suspension of Disbelief* em Realidade Virtual e causar *Cybersickness* (uma derivação da Cinetose que causa sintomas de má disposição, quando se está exposto num ambiente imersivo como em RV) são os cortes entre planos. Esta má disposição pode ser causada pela desorientação que é sentida mais frequentemente em cinema de Realidade Virtual do que no cinema convencional (Hodgkinson, 2015). Daniel Peixe utiliza transições entre planos, como o *fade in* e *fade out*, para a maioria dos casos. Mas também utiliza cortes limpos, sem qualquer efeito de transição, entre cada cena, quando o POI coincide geograficamente. Estas transições são feitas de forma suave e lenta, evitando, assim, o surgimento do *Cybersickness*. Contudo, na segunda metade desta curta, o artista arrisca-se a usar cortes rápidos entre planos, algo que os profissionais e investigadores da área têm vindo a desaconselhar (Chang, 2016 e Gutierrez, 2020). Daniel Peixe cria uma cadência rápida entre planos, na altura em que a personagem da mãe entra no vulcão em busca da planta com propriedades medicinais e é atacada por monstros.

O mesmo tipo de velocidade de cortes entre planos que se usa no cinema convencional é conseguido eficazmente em Realidade Virtual numa sequência de ação de 10 planos (cada um com cerca de 2 segundos de duração), através de três métodos: a colocação dos vários POIs dos planos coincidentes uns com os outros; a utilização de movimento para guiar o olhar pela imagem; e o som espacializado (Figura 4).

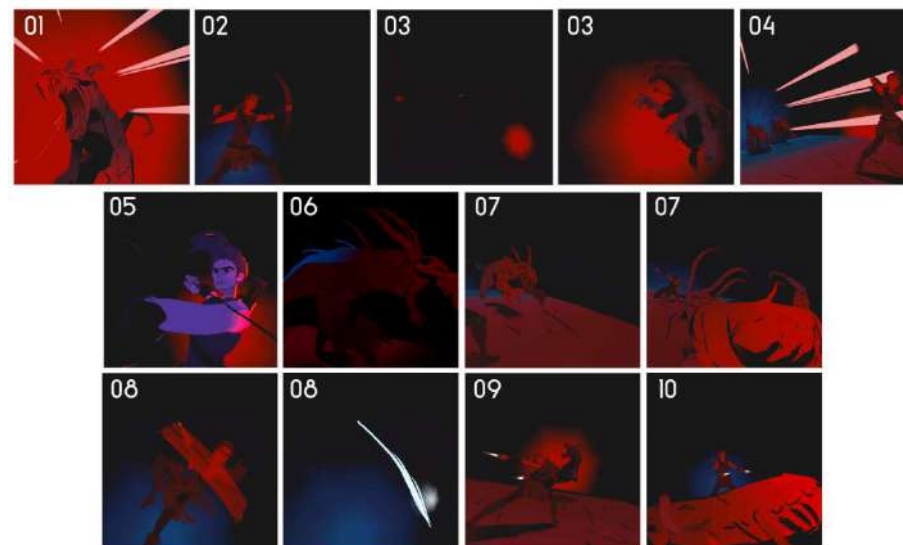


Figura 4: Daniel Martin Peixe, The Remedy, 2020. Fotogramas da narrativa animada em Realidade Virtual.
Fonte: VR Animation Player App

Os métodos podem ser observados a partir do 1º plano rápido, que tem um dos monstros a atacar quase na direção do observador, e o plano seguinte, que tem a mãe no mesmo local a fazer um movimento de antecipação, na mesma direção em que o monstro se desloca. O facto do seu movimento ter a mesma direção do movimento do plano anterior faz com que seja mais fácil aceitar visualmente o corte rápido entre os planos, sem se sentir desorientação.

No 3º plano segue-se a flecha disparada (que aparece no mesmo ponto de interesse (POI) que no plano anterior). O observador segue o seu movimento até encontrar um monstro a ser atingido pela flecha, que partilha o POI com o plano seguinte. No 4º plano, a mãe está numa posição estática antes de se virar para ver o que se aproxima. Este movimento da mãe faz com que o observador rode a cabeça para ver o que ela está a ver – dois monstros correm na sua direção.

O 5º plano mostra-nos a mãe a disparar flechas, no mesmo POI do plano anterior, e a mover-se na mesma direção em que os monstros se mexiam para dar continuidade à ação.

O 6º e o 7º plano têm semelhanças, por terem ambos o mesmo enquadramento inicial dos monstros a correr. Contudo, no 7º plano, a mãe muda de lugar (só se vê uma perna no início), de modo a alterar o sentido do movimento da ação (dado que a mãe vai fazer um ataque final para pôr fim à perseguição), obrigando o observador a fazer um movimento com a cabeça no mesmo sentido.

No 8º plano, a mãe salta e desaparece do enquadramento, enquanto umas linhas de movimento representam graficamente o golpe dado ao animal. Estas linhas movem-se na mesma direção em que a personagem se move no plano seguinte.

No 9º plano, o observador deixa de estar à frente da personagem e passa a estar atrás dela, enquanto observa o monstro cair no chão, ao longe.

No 10º e último plano desta sequência é possível observar-se o monstro morto a embater no chão, perto do observador.

Nesta sequência de planos, os POI estão sempre coincidentes geograficamente, mas a ação muda de direção várias vezes para conferir mais dinamismo à cena. O som espacializado aliado ao movimento da animação guiam o olhar do observador pelo espaço virtual. A curta duração dos planos e os cenários minimalistas ou inexistentes impedem que o observador desvie a sua atenção para outra zona dentro da experiência, sendo possível seguir-se toda a ação sem desvios do olhar. O *Cybersickness* é evitado por haver um bom guiar do olhar através do movimento e da colocação geográfica dos elementos em cena, em conjunto com a utilização de som espacializado.

4.4 Cybersickness

Sabendo que o movimento do observador dentro da experiência de RV, aliado ao movimento rápido de câmara ou de objetos e do corte rápido entre planos, pode causar *Cybersickness*, Daniel Peixe usa esse desconforto a seu favor, numa cena final no "The Remedy". Nesta cena, a gruta do vulcão, onde a mãe se encontra, começa a desabar e a mãe é obrigada a fugir, saltando entre plataformas, no meio de lava. Para o observador poder acompanhar a ação da mãe, todo o cenário avança na direção do observador (dando a sensação de que é a câmara que avança). Enquanto o cenário avança sobre o observador, este tem o olhar fixado nos movimentos rápidos da mãe, que salta de plataforma em plataforma para se salvar. Aliado a esta disparidade de movimentos, a câmara estremece, para enfatizar o ruir da gruta. Este tremor acaba por despoletar algum desconforto ao observador, ao experienciar esta sensação por 10 segundos. Nesta situação, o artista deixa o observador propositadamente indisposto e com a mesma ansiedade que a personagem tem em conseguir sair daquela situação.

5. O autor

Daniel Martin Peixe é um artista espanhol especializado em animação e ilustração. Nasceu em Palma de Maiorca em 1976 e iniciou a sua formação artística em banda-desenha e desenho na Escola Superior de *Desseny ESDi*, na Catalunha. Mas, pouco tempo depois, influenciado pelos trabalhos da Disney, depressa procurou formação em animação na *London Animation Studio*.

O artista, desde 2009, trabalha atualmente na *Walt Disney Animation* como animador nas várias longas-metragens que o estúdio tem vindo a produzir. E no seu tempo livre produz pequenas curtas ou ilustrações animadas em Realidade Virtual.

6. Conclusão

Ao longo deste artigo analisaram-se 3 obras de Daniel Peixe e ponderou-se sobre como o artista guia o olhar do observador em cada uma delas. Nas duas primeiras obras, o artista usa, maioritariamente, o movimento da animação aliado à iluminação e ao som espacializado e, na última obra analisada, dá primazia aos POI (pontos de interesse) para guiar o olhar do observador. O movimento, aliado ao *Eye-Line Match* dos planos dá a possibilidade de se criar uma edição com planos de curta duração como no cinema convencional, sem despoletar o *Cybersickness*.

Agradecimentos

A autora agradece ao Centro de Investigação CIEBA o apoio para este trabalho de investigação.

Referências

- Chang, W. (2016). Virtual Reality Filmmaking Methodology (Animation Producing). *TechArt: Journal of Arts and Imaging Science*, 3(3).
<https://doi.org/10.15323/techart.2016.08.3.3.23/ISSN>
- Facebook Technologies, LLC. (2019, December 10). *Quill Theater on Oculus Quest* [Video]. Oculus.
https://www.oculus.com/experiences/quest/2515021945210953/?ranking_trace=1577448029248776_2515021945210953_SKYLINEWEBQUESTSEARCH_ed4fac46-9ee1-4575-baec-f3b89bcc6050
- Gutierrez, J. (2020, December). *Harnessing Technology to tell your story: a talk with Jorge Gutierrez* [Talk]. Siggraph Asia 2020, Online, virtual.
- Hodgkinson, G. (2019). Cut, don't cut – Moving the viewer, through a story in animated VR. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (ed.), *Confia 2019: 7th International conference on illustration & animation (50-57)*. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. https://confia.ipca.pt/2019/files/confia_2019_proceedings.pdf
- Hodgkinson, G. (2015). A New Medium for Animation – Stereo Virtual Reality. *Journal of Arts and Imaging Science*. Published.
https://scholar.google.co.nz/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=25vN_o4AAAAJ&citation_for_view=25vN_o4AAAAJ:W7OEmFMyl1HYC
- Peixe, D. (2018, nov. 5). *SirensCallVR* [video] Vimeo. <https://vimeo.com/299093441>
- Road to VR, (2020, feb. 6). *Making "The Remedy" – How A Veteran Illustrator Made on of VR's Best Short Films With "Quill"*. Road to VR. <https://www.roadtovr.com/making-the-remedy-quill-daniel-martin-peixe/>
- Thompson, R., & Bowen, C. (2009). Grammar of the shot (2. ed.). Focal Press.
- Tricart, C. (2018). *Virtual reality filmmaking: Techniques & best practices for VR filmmakers*. Routledge.

Notas biográficas

Diana David é uma Artista Digital e doutoranda na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Mestre em 3D Computer Animation pela Universidade de Bournemouth e Licenciada em Arte Multimédia pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. As suas principais linhas de investigação são o espaço animado em Realidade Virtual. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3798-8449> Email: dianadavid@campus.ul.pt Morada: Av. François Mitterrand, nº29, 2º dto. 1950-354 Lisboa, Portugal

