

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

MONICQUE CHECHI NOGUEIRA

**ESTEREÓTIPO DE GÊNERO:
Construção e Desconstrução.**

Monicque Chechi Nogueira

ESTEREÓTIPO DE GÊNERO:

Construção e Desconstrução

Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Artes Visuais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Professora Doutora Laura Castilhos

Banca examinadora: Professora Doutora Jéssica Becker

Professora Doutora Daniela Kern

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à minha professora orientadora Laura Castilhos, por ter sido extremamente paciente comigo enquanto eu e o projeto passávamos por diversas mudanças. Meu companheiro Alexander, que me ajudou no processo de escrita e edição do projeto, tornando-o ainda melhor. Minha querida amiga Ursula, que não só me cedeu o espaço de sua varanda para fazer as aquarelas, como me acompanhou no processo e me incentivou sempre (inclusive fornecendo materiais como papel e pincéis). Gostaria de agradecer também a Lee Taemin por ter sido uma das principais fontes de inspiração para essa pesquisa, visual e filosoficamente. E, por fim, ao grupo Stray Kids, minha mais recente descoberta e obsessão, que com suas músicas me impulsionaram durante os momentos finais de escrita do projeto. Sem essas pessoas nada disso seria possível. A eles meus mais sinceros agradecimentos.

RESUMO

Neste projeto pretendo abordar questões de estereótipo e desconstrução do conceito de gênero na sociedade. O trabalho consiste em retratos de personagens fictícios que criei com o intuito de ir de encontro com as “normas sociais” que envolvem as questões de gênero. O foco é principalmente em vestuário e aparência física dos personagens. Busco trazer uma nova perspectiva sobre como podemos perceber nossa identidade sem seguir as regras ligadas ao gênero construídas pela sociedade. A parte plástica do trabalho é executada em aquarela com lápis de cor e algumas arte conceito feitas digitalmente. Minhas principais referências visuais vêm de editoriais de moda para revistas, games e vídeos. Dessa forma, buscarei criar personagens que se opõem àquilo que é considerado “normal” dentro do masculino e feminino.

Palavras chave: *estereótipo de gênero, sociedade, criação de personagem, aquarela.*

SUMÁRIO

1. OS PERSONAGENS.....	6
2. A IDEIA INICIAL E UTENA.....	11
3. MOTIVAÇÃO.....	A 14
4. MALE GAZE - A IMAGEM DA MULHER NA MÍDIA.....	17
5. O ESTEREÓTIPO MASCULINO NA MÍDIA.....	23
6. SOBRE A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS.....	27
7. DIFICULDADES NA CRIAÇÃO.....	31
8. O PROCESSO CRIATIVO NO DIGITAL.....	32
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	
10. APÊNDICES.....	
10.1 APÊNDICE A.....	
10.2 APÊNDICE B.....	
10.3 APÊNDICE C.....	
10.4 APÊNDICE D.....	
10.5 APÊNDICE E.....	
10.6 APÊNDICE F.....	
10.7 APÊNDICE G.....	

1. OS PERSONAGENS

Os dois personagens que compõem a parte plástica do projeto foram pensados para que esteticamente fossem de encontro com as normas sociais de masculino e feminino. Um dos personagens é um rapaz chamado Abel. Ele é um menino dentro da faixa dos 20 anos de idade de personalidade delicada, meiga e gentil. Abel é uma pessoa extrovertida, que gosta de se comunicar e dá bastante importância para como ele é percebido pela sociedade.

Por não se identificar com aquilo que a sociedade considera masculino em questão de aparência, ele opta por incorporar em seu vestuário itens considerados femininos, como vestidos, adereços, bijuterias e maquiagem, tendendo sempre a optar pelos tons pastéis. A crença dele é a de que não há necessidade de rotular como uma pessoa se expressa de acordo com o gênero. Peças de roupa não deveriam ser destinadas a um “alvo” específico. Todos deveriam usá-las e se vestirem da maneira que desejassem.

Abel usa esses artifícios também como uma forma de protesto, já que se comportando de uma forma mais afeminada aos olhos da sociedade, ele vai de encontro com aquilo que a maioria das pessoas consideraria normal para um menino.

Na parte plástica, me inspirei muito em revistas e editoriais de moda. A opção de fazer retratos tem como objetivo reforçar a parte estética dos personagens e suas escolhas de vestuário, pois é assim que pretendo abordar as questões de estereótipo de gênero.

A segunda personagem é do sexo feminino e se chama Camila, mas prefere ser chamada de Kami por ser um nome mais neutro. Ela, assim como Abel, não se identifica com os rótulos sociais que supostamente representam a mulher. Por esse motivo, ela opta sempre por usar roupas consideradas neutras ou masculinas, cabelo curto e poucos ou nenhum adereço.

Diferentemente de Abel, Kami tem a “vantagem” de que muitos dos seus itens de vestuário podem ser considerados neutros, ou seja, geralmente seu modo de se

expressar causa menos estranhamento. Isso se deve ao fato de que mulheres vestindo calça, bermuda, ou roupas sociais que podem ser consideradas masculinas já são aceitas e não mais estigmatizadas pela sociedade ao ponto de causar confusão. De modo contrário, isso não acontece com alguns itens de vestuário voltados apenas para as mulheres, como saias e vestidos, quando usados por pessoas do sexo masculino. Kami não tem a pretensão de ser confundida com um homem, apenas escolheu não demonstrar feminilidade.

Decidi por não abordar nenhuma questão de sexualidade em meus personagens, pois queria focar exclusivamente na parte estética. Apesar de levar em consideração que muitas vezes a sexualidade de um indivíduo afeta em como ele escolhe se apresentar socialmente, meu objetivo é mostrar que, independentemente de sua sexualidade, as pessoas podem se expressar como quiserem. Ou seja, um homem pode demonstrar feminilidade sem ser “taxado” como homossexual, e o contrário também vale para o sexo feminino.



Figura 01: Monicque Nogueira, "Abel e Kami", aquarela e lápis de cor, 2020.



Figura 02: Monicque Nogueira, "Abel", aquarela e lápis de cor, 2020.



Figura 03: Monicque Nogueira, "Kami", aquarela e lápis de cor, 2020.

2. A IDEIA INICIAL E UTENA

Originalmente, meu projeto seria a análise da personagem “Utena”, protagonista da animação japonesa “Garota Revolucionária Utena”. Essa personagem trata de diversas questões de expressão de gênero e sexualidade durante sua trajetória. Contudo, após uma pesquisa mais profunda do tema, percebi que focar apenas em Utena limitaria o trabalho, principalmente a parte de exploração e pesquisa visual. Assim sendo, decidi criar personagens com histórias e identidade próprias para possibilitar discursar de maneira mais ampla sobre a temática de gênero.

Apesar de não ser mais o ponto-chave da pesquisa, Utena ainda é uma base importante para os conceitos tratados neste trabalho, afinal foi o que me inspirou no começo do projeto. Ao longo de sua história, a personagem vai de encontro com diversas convenções sociais sobre a mulher e a feminilidade. Ela luta para conquistar e defender sua independência, jamais duvidando de sua capacidade por ser mulher ou abordando a feminilidade como algo frágil; pelo contrário, sugere um contraponto à imagem de grande parte das mulheres na animação, a de que elas precisam de alguém (geralmente um homem) para resgatá-las e auxiliá-las em sua busca por seus ideais e autoempoderamento.

Esses conceitos de questionar e contrapor os estereótipos de gênero estão diretamente ligados com a mensagem que tenho por objetivo transmitir com as personagens criadas e desenvolvidas neste trabalho, portanto são os pontos de partida para a origem delas.

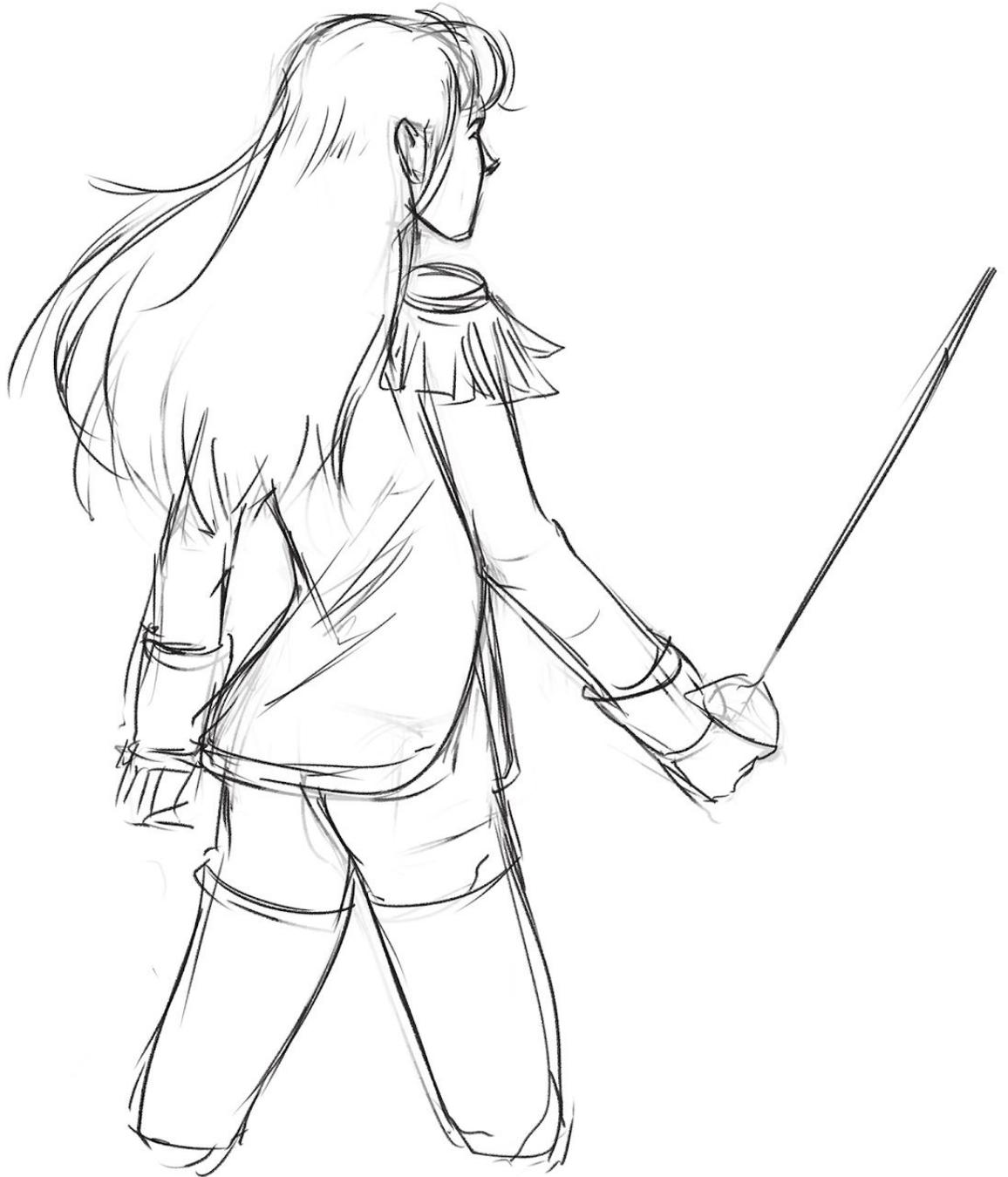


Figura 04: Monicque Nogueira, "Utena", Photoshop, 2019

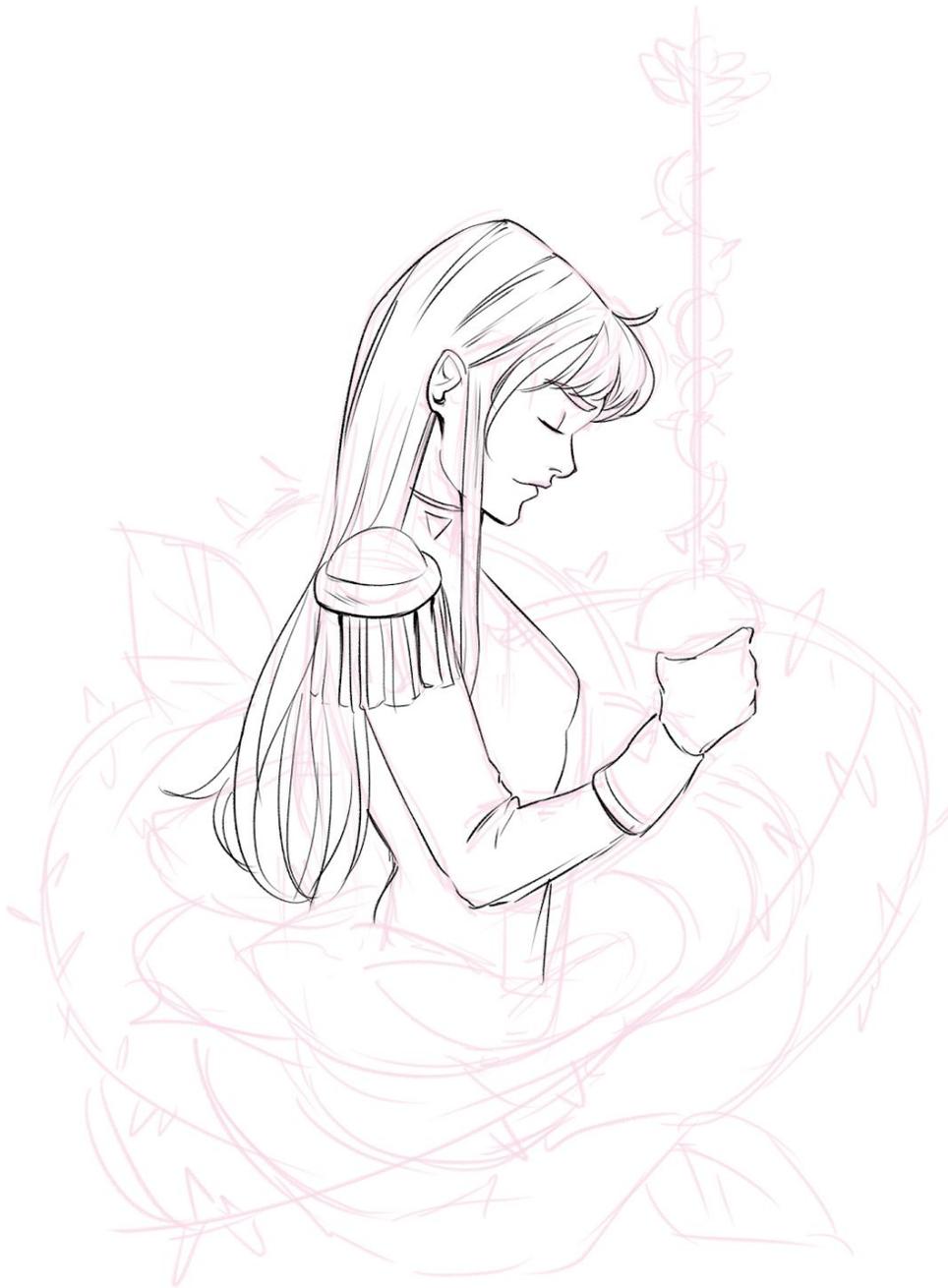


Figura 05: Monicque Nogueira, "Utena", Photoshop, 2019

3. A MOTIVAÇÃO

A motivação do trabalho é bastante pessoal, dado que me sinto presa pelos estereótipos de gênero e percebo como eles afetam não só a mim, mas a muitos outros ao meu redor. Durante grande parte da minha infância e adolescência, me vi obrigada a demonstrar feminilidade e a fazer uso de roupas e outros artifícios que não necessariamente condizem com a imagem que tenho de mim, além de frequentemente ser criticada por não agir de maneira feminina o suficiente. Ademais, já fui privada de algumas experiências quando era menor apenas pelo fato de ser mulher. Devido ao meu gênero, meus pais não me incentivaram a praticar esportes, nem me proporcionaram qualquer tipo de contato inicial com tecnologias modernas como computador e/ou vídeo games até minha adolescência.

Por ainda morar com minha mãe e depender dela economicamente, tenho noção de que abrir mão de certos recursos considerados femininos pela sociedade seria nocivo para nossa relação. Por isso, deixo de me desprender totalmente da imagem feminina como às vezes gostaria de poder fazer. Algumas pessoas do meu círculo social também não se sentem à vontade para quebrar determinadas barreiras sociais devido à situação familiar ou emprego.

Outro fator que influenciou na minha escolha de projeto foi o artista Lee Taemin, do grupo coreano SHINee. Dentro do gênero musical conhecido como K-pop, esse artista (conhecido também pelo termo “idol”) se destaca por sua aparência andrógina. Foi a primeira vez que tive contato com um artista popular que ia de encontro com aquilo que era esperado dele pela sociedade, e ao mesmo tempo era aceito por ela.

Neste texto, quero abordar o ser humano sem barreiras de gênero. Como seria se não existisse um certo e errado quando se trata do que é ser homem ou mulher? Pretendo responder a essa e outras questões sobre gênero com meus desenhos e minha pesquisa. Para tanto, escolhi a aquarela como mídia principal devido à afinidade que tenho com essa técnica e porque as transparências e bordas suaves que ela permite representam bem a forma como quero lidar com as imagens.

Apesar de ser meu intuito que as personagens sejam neutras, não se deve ignorar o fato de que o observador está inserido em um contexto que não é neutro, portanto usará de seus conhecimentos e experiências de vida para fazer sua própria leitura da imagem. No design delas serão usados elementos que já são conhecidos pela sociedade, para em seguida subvertê-los de modo que seus significados se percam ou mudem (por exemplo: cabelos compridos, cores, cosméticos como esmalte e maquiagem etc).



Figura 06: Monicque Nogueira, "Kami", aquarela e lápis de cor, 2020.

4. MALE GAZE - A IMAGEM DA MULHER NA MÍDIA

Para falar do estereótipo da mulher na sociedade, é importante analisar como ela é apresentada para as grandes massas pelas mídias. Atualmente, grande parte do que consumimos influencia nossas opiniões e visões sobre diversos assuntos, contribuindo para a construção da nossa cultura. O estereótipo é algo cultural que foi sendo elaborado através dos anos pela sociedade.

John Berger, crítico de arte, romancista, pintor e escritor inglês, discute em seu trabalho “Ways of Seeing” a importância das imagens e sua interpretação pelo observador. Na fotografia, tem-se a impressão de que a imagem é um retrato fiel da realidade, mas na verdade é um recorte da visão do fotógrafo. Da mesma forma, uma tela ou um desenho mostram o ponto de vista do autor. O mesmo vale para os meios de produção audiovisual; as imagens sempre vão refletir o ponto de vista de alguém. Todas as imagens, sejam elas estáticas ou em movimento, representam diferentes formas de observar.

O autor fala mais especificamente sobre a imagem dentro das artes visuais, e em sua pesquisa ele afirma que homens observam e mulheres são observadas. A mulher é transformada em objeto, feita apenas para ser observada. Ele também aponta que dentro das categoria de pinturas a óleo feitas na Europa, a imagem feminina é constantemente retratada na categoria do nu, o que contribuiu em grande parte para a ideia da mulher-objeto, criada para ser vista.

Berger aponta que para o espectador não se sentir culpado em estar consumindo aquela imagem, era comum que as mulheres nuas fossem retratadas com um espelho. Dessa forma, o observador assume que a mulher retratada era vaidosa, que o seu propósito em estar nua era justamente ser olhada. Com isso, ao longo dos tempos se constrói a percepção de que a mulher é conivente com a situação, levando sua imagem na mídia a ser distorcida para agradar o espectador (quase sempre homem, branco e heterossexual).

Esse fato foi reforçado pelo grupo de artistas feministas anônimas *Guerrilla Girls*¹, que apresentou dados sobre o museu Metropolitan, em Nova Iorque, que comprovam que menos de 5% de todos os artistas do acervo do museu eram mulheres, porém 85% dos nus eram femininos. Por esse motivo elas lançaram uma pergunta de protesto que gerou polêmica: “*Do women have to be naked to get into the Met. Museum?*” (As mulheres precisam estar nuas para entrar no museu Metropolitan?). Durante uma exposição no Brasil, elas fizeram mais uma pergunta: “As mulheres precisam estar nuas para entrar no museu de arte de São Paulo?”. De acordo com os dados das Guerrilla Girls, 6% dos artistas em exposição eram mulheres, enquanto 60% dos nus eram femininos.

¹ Guerrilla girls é um grupo de artistas feministas formado em 1985 com o objetivo de combater o sexismo e o machismo no mundo da arte. O grupo utiliza-se de pôsteres, livros, outdoors e aparições públicas para chamar atenção para sua pauta.

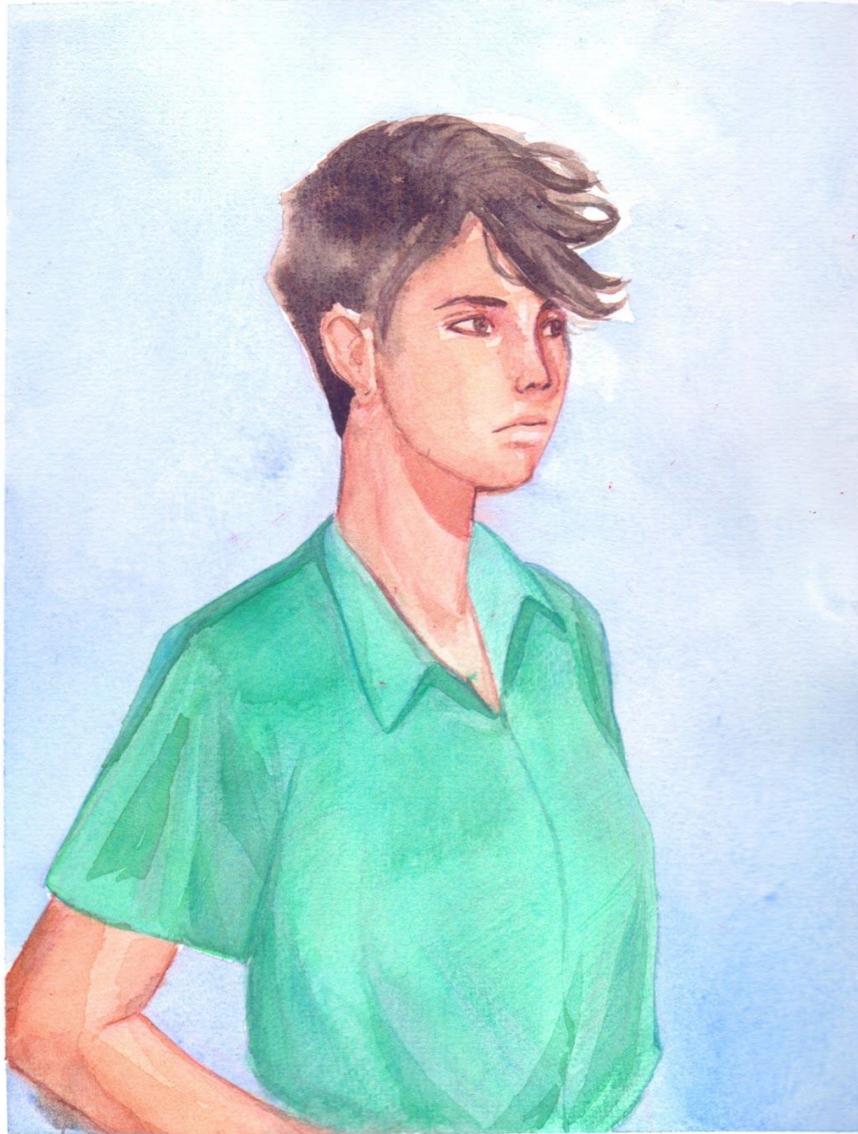


Figura 07: Monicque Nogueira, "Kami", aquarela e lápis de cor, 2020.



Figura 08: Monicque Nogueira, "Kami, rascunho inicial", 2019

No ano de 1974, *Laura Mulvey*, crítica cinematográfica e feminista, trouxe à tona o conceito de “male gaze”. O male gaze é uma teoria feminista que acredita que o olhar do homem heterossexual sobre a mulher na arte e na literatura acontece de forma que a figura feminina é representada como um objeto de prazer visual para o espectador, no caso, o próprio homem.

A autora escreve sobre esse olhar masculino a partir de um ponto de vista freudiano, em que o desejo está diretamente atrelado com o processo de olhar. Ela afirma que as grandes mídias conseguiram codificar o erótico dentro da nossa sociedade patriarcal. Essas mídias manipulam com eficiência o prazer visual; já que existe um grande desequilíbrio de poder entre os gêneros masculino e feminino na sociedade, o olhar dominante acaba sendo o masculino. Esse olhar projeta suas fantasias no corpo feminino, que é sempre modificado para agradar o espectador.

O fato da mulher ser artificialmente “preparada” para ser observada é algo que Laura chama de “*to-be-looked-at-ness*”². É importante ressaltar que a autora não faz distinção entre as mulheres brancas e negras, apesar de suas respectivas representações na mídia serem drasticamente diferentes.

² “Para ser vista”, em tradução liberal.

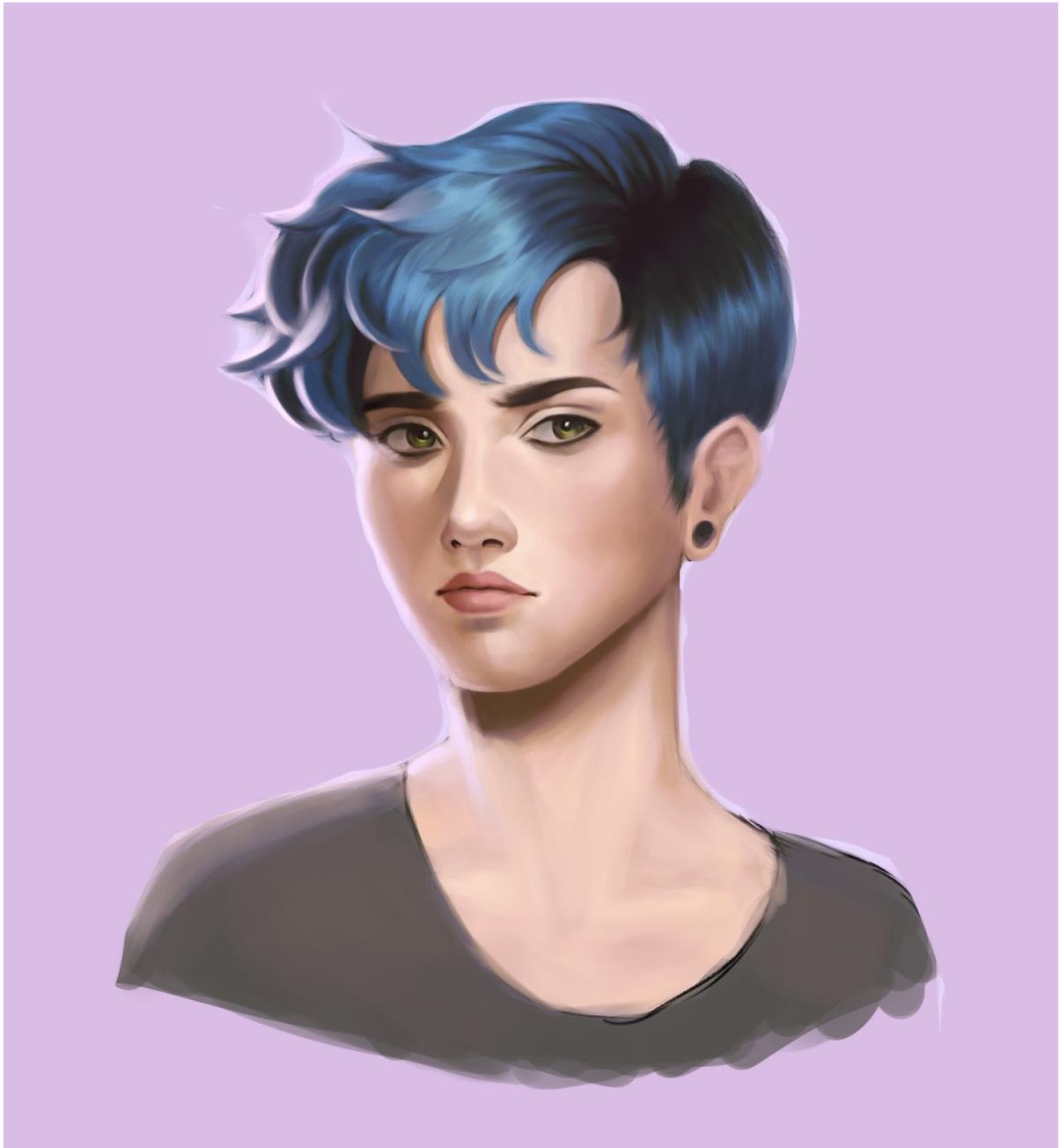


Figura 09: Monicque Nogueira, "Kami, rascunho inicial", 2019.

5. O ESTEREÓTIPO MASCULINO NA MÍDIA

Da mesma forma que a mídia influencia a imagem que temos das mulheres, ela também tem forte impacto sobre como percebemos a imagem do homem. Ao analisar as mídias consumidas por boa parte da população atualmente, percebe-se um padrão na representação da imagem masculina. Essa representação, no entanto, na maioria das vezes não retrata a imagem do “homem real”. Assim como a imagem da mulher é manipulada para que ela seja vista como um objeto, a imagem masculina também é alterada para servir a um propósito.

Laura Mulvey, estudiosa que introduziu o termo “male gaze”, também escreve sobre a imagem masculina, porém esse é um tópico muito menos discutido. A autora explica que, ao mesmo tempo que a objetificação da mulher satisfaz o prazer de olhar, existe também uma outra forma de satisfação do desejo masculino: a forma narcisista. Essencialmente, seria a representação de um corpo masculino que satisfaz o prazer de olhar a si mesmo.

Ela afirma que as mídias visuais focam principalmente nas experiências humanas. Assim, elas conseguem fornecer esse prazer resultante de um entrelaçamento entre o desejo de ver e objetificar com o desejo de se ver: o fascínio que existe no reconhecimento de nós mesmos numa peça de mídia. Laura, por ser da área da psicanálise, relaciona esse prazer de se enxergar com a fase do espelho, que é o período do desenvolvimento psíquico em que a criança passa a reconhecer sua própria imagem no espelho, o que seria crucial para a formação do ego, de acordo com o psicanalista Jacques Lacan.

Dessa forma, o primeiro tipo de prazer que existe ao consumir uma peça midiática, do ponto de vista de um tipo específico de espectador, seria o de objetificar o corpo da mulher, tornando-a o objeto de interesse. O segundo tipo de prazer viria através do reconhecimento da imagem que está sendo vista. A diferença crucial entre a imagem do homem e da mulher é que, normalmente, quem está produzindo a mídia são homens; isso faz com que ele não se coloque na posição de objeto, mas sim no controle das narrativas. Assim, o homem é posto como representação do poder em diversos sentidos, inclusive na sua forma física. O

objetivo dessa alteração feita na imagem masculina é para que ele seja a melhor versão desse espectador (levando em consideração que o espectador ideal é o homem, branco e heterossexual). Isso resulta em uma imagem de um homem que muitas vezes não existe no cotidiano; uma imagem irreal, construída pela mídia, que frequentemente impõe padrões para a sociedade do que seria “o homem ideal”.



Figura 10: Monicque Nogueira, "Abel", aquarela e lápis de cor, 2020.



Figura 11: Monicque Nogueira, "Abel, rascunho inicial", 2019.

6. SOBRE A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Inicialmente, este projeto trataria de três personagens que seriam usados para tratar de questões de estereótipo e expressão de gênero, além de como um indivíduo escolhe se apresentar para a sociedade. Contudo, conforme os personagens foram criando forma, percebi que o ideal seria tratar de apenas duas pessoas. Como tradicionalmente gênero é algo considerado binário (masculino e feminino), decidi que mostrar o contraste entre dois personagens deixaria meu ponto mais claro.

Comecei pensando em personagens mais próximos da minha realidade, de idade e contexto social parecidos com os meus, porque assim conseguiria uma representação consistente com minhas vivências, pois seria difícil para mim imaginar algo distante disso. Sou mulher, branca e pertencente à classe média e, apesar de poder imaginar realidades diferentes da minha, optei por não ir muito além das minhas próprias experiências para que os personagens permaneçam autênticos e porque não seria meu “lugar de fala”. O termo lugar de fala foi introduzido socialmente recentemente pela filósofa Djamila Ribeiro. A autora explica em sua obra sobre a importância de dar voz às minorias e suas dificuldades: “O lugar social não determina uma consciência discursiva sobre esse lugar. Porém, o lugar que ocupamos socialmente nos faz ter experiências distintas e outras perspectivas.” (RIBEIRO, 2017, pg 39).

Durante a criação, passei por diversas etapas e obstáculos como trazer maior diversidade de classes sociais, etnias e tipos físicos. Isso é um reflexo da minha realidade social. Durante a minha vida como artista, mesmo antes de saber que queria seguir esse caminho, sempre representei as mesmas figuras, da mesma forma; talvez por não ter sido exposta à experiências diferentes do que se espera de uma menina adolescente, branca e de classe média.

O processo de criação visual levou vários aspectos em consideração, dentre eles como transmitir ao espectador a personalidade do personagem através da sua aparência. Esse é um dos conceitos usado para criação de personagens na indústria de jogos, animação, entre outros. Tudo está interligado: a pose, as roupas, diversos

aspectos que carregam informações relevantes para o espectador são usados para facilitar a leitura de quem aquele personagem é e como ele quer ser visto e interpretado. Por esse motivo foquei em fazer os personagens geralmente de corpo inteiro, de frente para o espectador, com algo na pose que trouxesse traços de suas personalidades.

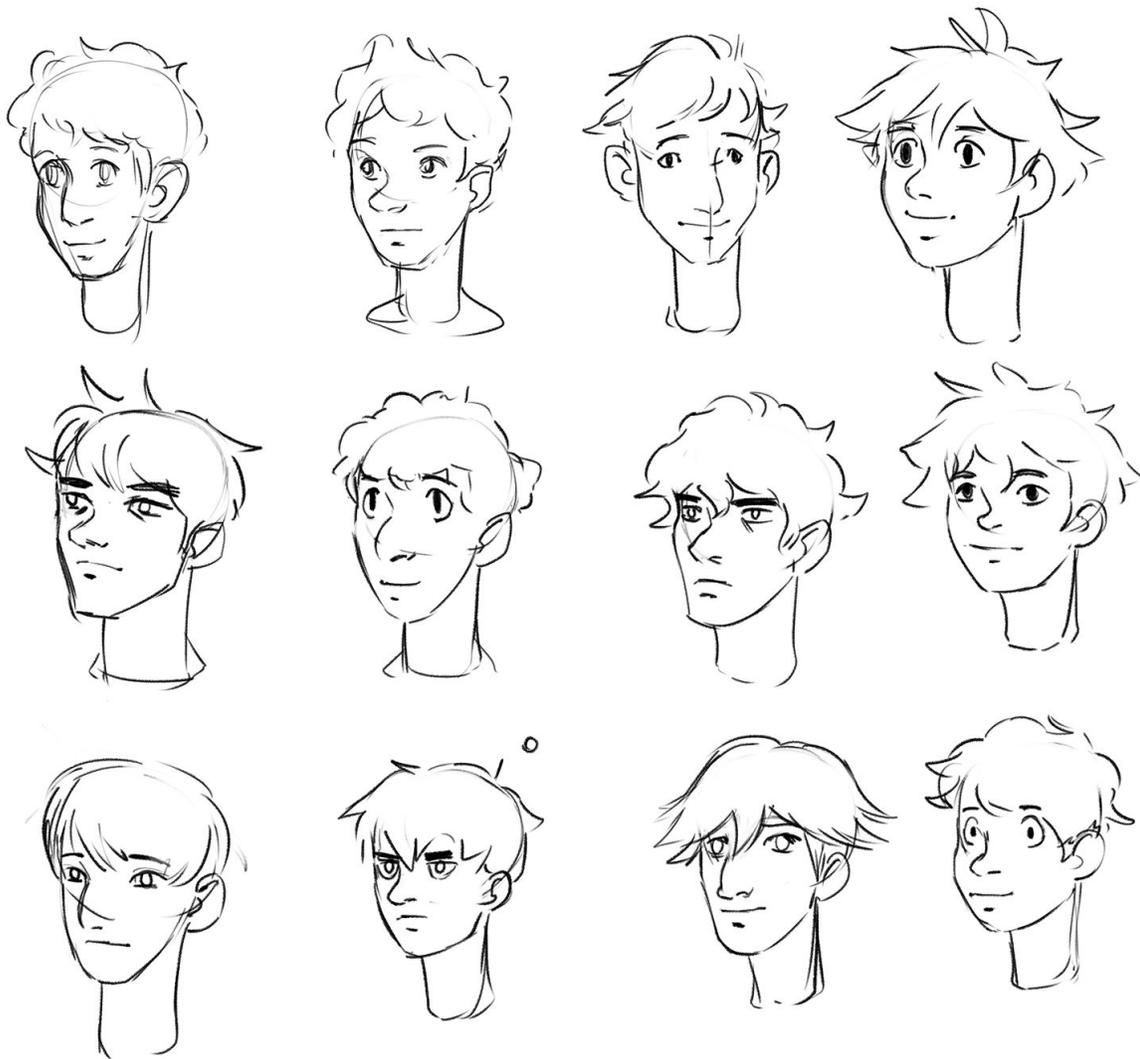


Figura 12: Monique Nogueira, "Abel, exploração visual", 2019.

As questões de estereótipo de gênero também são abordadas em todas essas características. Prefiro tratar do grupo todo de uma vez só ao invés de criar cada personagem a partir de cada característica individualmente. Como eles todos existem num mesmo contexto, criar todos simultaneamente me permite ter uma noção melhor de que eles se encaixam nesse mesmo universo. Certos personagens acabaram sendo mais fáceis de desenvolver que outros, já que com alguns eu consegui criar algum tipo de conectividade maior. Para as primeiras fases de criação optei por mídias rápidas e com que eu me sentisse mais confortável. Nesse caso, fiz alguns rascunhos com marcadores à base de álcool, e grande parte dos conceitos iniciais também foram desenvolvidos digitalmente.

A parte do processo criativo que acontece digitalmente se dá de forma diferente do tradicional/analógico, pois tenho maior liberdade para ousar sem arriscar “perder” o trabalho. É, portanto, uma mídia que me dá muito mais espaço para experimentação do que outras com as quais trabalhei até agora. Também consigo uma variação muito maior de acabamentos digitalmente, o que considero uma vantagem, já que não existe um processo linear como com materiais tradicionais/analógicos.

Essa tem sido uma experiência única para mim dentro da universidade, já que a maioria dos professores não têm conhecimento sobre essa mídia ou até mesmo carregam algum tipo de aversão a ela. No entanto, a maioria das peças que produzi digitalmente eu não considero finalizadas, e sim experimentos. Pela liberdade proporcionada pela mídia digital, decidi usá-la mais para a criação de ideias iniciais, e não tanto para uma obra final. Assim que todos os conceitos (aparência e traços) estejam bem definidos em relação a todos os personagens, levo o trabalho adiante, podendo ou não utilizar os rascunhos iniciais para a produção de novas peças.

O processo criativo também é altamente influenciado pelo ambiente em que estou e minhas referências; a maioria delas vem da indústria de jogos, quadrinhos, e outras mídias que consumo com frequência, o que leva o trabalho muitas vezes a ter uma apresentação mais comercial. As minhas próprias experiências e personalidade também afetam a criação dos meus personagens. Mesmo que eu esteja criando algo completamente diferente de mim, as minhas referências, principalmente visuais, irão me guiar através do processo de criação. Por exemplo, eu tenho interesse por

moda, é algo que influencia meu trabalho normalmente, logo é uma característica que poderá aparecer em um ou mais dos meus personagens, seja na personalidade deles ou na sua representação visual. Além disso, existe muita pesquisa por trás da criação de um personagem. Dependendo de como ele é, de onde vem, seu contexto, tudo isso pode aparecer no seu visual.

7. DIFICULDADES NA CRIAÇÃO

Como citado anteriormente, um dos primeiro desafios que encontrei na criação dos personagens foi a questão da diversidade. Durante minha trajetória como artista, foram raras as ocasiões nas quais representei através do meu trabalho diferentes etnias, tipos físicos, culturas etc. Isso está atrelado fortemente com o tipo de mídia que consumo, que normalmente é voltada para um público alvo específico (do qual faço parte) que não está acostumado a consumir produtos que diferem de sua própria realidade. Portanto, sair dessa zona de conforto foi o primeiro passo que procurei dar para idealizar meus personagens.

Quero que eles passem uma mensagem para o maior número de pessoas possível. Dar um passo pra trás e ir em busca de referências diferentes das que uso normalmente foi algo importante, pois me fez perceber que eu necessitava de fontes de pesquisa diferentes das que eu normalmente utilizava. Durante essa pesquisa, também conversei com colegas que se encontram em situações sociais diferentes da minha para que eu pudesse ter uma visão mais clara de que caminho seguir com a representação dos meus personagens.

Na questão visual, foi muito importante que os personagens tivessem uma silhueta bem desenvolvida para que cada um fosse único e se destacasse à sua maneira, sem que ao mesmo tempo chamassem mais atenção do que o resto do grupo. Não existe um personagem principal nem uma única história a ser contada, e sim diversas narrativas diferentes. O que interliga todas elas é o foco nas questões de expressão de gênero e como isso afeta a vida e as escolhas de cada um.

No nosso dia a dia, fazemos diversas leituras do mundo ao nosso redor. A forma como nos vestimos e nos posicionamos socialmente também é uma forma de nos comunicarmos. Com isso em mente, quero levar mensagens diferentes com a forma como apresento meus personagens, indo de encontro com algumas convenções sociais das quais discordo, e propor uma reflexão sobre as mesmas.

8. O PROCESSO CRIATIVO NA MÍDIA DIGITAL

Meu processo digital difere do tradicional por vários motivos. É uma das mídias com a qual me sinto mais confortável para trabalhar. Normalmente começo o desenho com uma silhueta solta, apenas traçando a ideia e tentando construir uma imagem a partir do conceito inicial que eu tenho em mente. A partir desse rascunho vou refinando a imagem, trazendo cada vez mais elementos que deixem a figura mais clara. O digital permite que eu trabalhe com diversas camadas, o que faz com que eu não precise me comprometer com cada decisão tomada durante o caminho que percorro com a peça.

Mesmo com esse recurso, geralmente eu trabalho com poucas camadas, deixando que o gesto e a composição geral da imagem me guiem enquanto refino a peça. Apenas quando tenho um rascunho inicial claro e legível que me agrada é que eu começo o processo de construir mais e mais detalhes com o recurso das camadas em cima do desenho inicial.

No começo de 2019 eu trabalhava numa mesa digitalizadora com o software Photoshop. A principal diferença para mim era que durante o processo de desenhar eu observava a tela, e não a minha mão. Existia uma dissociação minha com o desenho na tela, quase como se ele não fosse meu, apesar de saber que todos os traços que apareciam na tela eram feitos por mim. Recentemente, investi em um outro aparelho, o iPad Pro 3, que me permite desenhar direto na tela. Era algo que eu sempre quis experimentar já que dessa forma eu conseguiria unir a experiência de desenhar olhando diretamente para o desenho e para a minha mão simultaneamente com as facilidades e ferramentas que o digital me oferece.

Desde que adquiri e comecei a utilizar o iPad para realizar meus trabalhos, tive que reaprender meu processo de criação digital, uma vez que a experiência é completamente diferente. O resultado são peças que não estão exatamente dentro do meu controle, já que é algo que comecei a utilizar muito recentemente. A junção do gesto com o digital é bem menos intuitiva do que eu imaginava que seria. Mesmo assim, continuo buscando formas de unir os dois universos de forma que eu consiga um resultado consistente no meu trabalho. Observar artistas que também utilizam

esse recurso é algo que tem ajudado muito. Comparar seus processos com o meu tem sido útil nesse procedimento de descobrir um método que funcione para mim. Em momento algum planejei abrir mão do desenho tradicional, mas o digital é a mídia que me deixa mais confortável e confiante para experimentar coisas novas, além de ser rápida e confiável.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto passou por diversas mudanças durante sua realização, tendo até sido interrompido por um determinado período em que eu não pude dar a ele a atenção necessária. Apesar de ter se transformado tantas vezes, sinto que desde o início consegui manter o tema do projeto consistente. Trazer um olhar diferente para como encaramos as questões de gênero sempre foi algo que tive vontade de fazer, e fico feliz que este projeto tenha me proporcionado essa oportunidade.

Na criação desses personagens tentei trazer minha visão do que a sociedade poderia ser. Inicialmente, eu estava ansiosa para saber da resposta das pessoas quando vissem meu trabalho exposto. Apesar de ter mostrado o projeto para amigos e familiares, gostaria de ter tido a experiência de saber como o trabalho seria recebido por desconhecidos. Minha ideia nunca foi de fazer um trabalho agressivo, mas eu esperava sim que ele mexesse de alguma forma com o espectador, pois sempre achei que ele tinha um aspecto meio “rebelde”. Afinal, estar diante da sociedade abertamente se opondo a ela, mesmo que seja só na maneira de se vestir, ainda é um ato de rebeldia.

Infelizmente, devido à pandemia do COVID-19 uma exposição física, assim como uma avaliação presencial do meu trabalho, não será possível. Meu projeto terá uma banca remota e foi concluído no 1º semestre de 2020 ERE (Ensino Remoto Emergencial). No entanto, fico feliz que, apesar das circunstâncias, consegui trazer o projeto até aqui. Mesmo acreditando que obtive um resultado consistente, que transmite a mensagem que eu gostaria de passar desde o começo, não acho que esse projeto tenha chegado ao fim. Desejo continuar construindo ainda mais o universo de Abel e Kami e explorar ainda mais essas questões de gênero e de aparência e como a sociedade se comporta quando alguém se opõe a ela.

REFERÊNCIAS

BERGER, John.; **Ways of Seeing**; Penguin Books, Londres, 1990.

KATZ, J Ned; **The Invention of Heterosexuality**, University of Chicago Press, Chicago, 2014.

MULVEY, L.; **Visual and Other Pleasures**; AIAA, Basingstoke, 1989.

RIBEIRO, Djamila; **O que é Lugar de Fala?**, Letramento, Belo Horizonte, 2017.

“As Guerrilla Girls chegaram! Exposição no Masp faz retrospectiva do coletivo feminista”, sp-arte. Disponível em: <<https://www.sp-arte.com/noticias/as-guerrilla-girls-chegaram-exposicao-no-masp-faz-retrospectiva-do-coletivo-feminista/>> Acesso em: Maio de 2019.

“Witchcraft, Gender and Marxism”, YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tmk47kh7fiE&t=3s>> Acesso em: Maio de 2019.

BUCHABGUI, Jaqueline Cauduro, **Além do Papel: a boneca como representação e reflexão**. 2018, Trabalho de conclusão de curso - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, Porto Alegre, 2018.

Guerrilla Girls, disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerrilla_Girls> Acesso em Agosto de 2020.

“Why Taemin Won't Apologize For His Androgynous Aesthetic Anymore”, Allure. Disponível em: <<https://www.allure.com/story/taemin-k-pop-interview-mascara-and-masculinity>> Acesso em novembro 2019.

Male Gaze, wikipédia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Male_gaze> Acesso em Novembro de 2019.

APÊNDICES

Em seguida se encontram algumas das obras que foram descartadas ao longo do projeto. Entretanto, acho interessante trazê-las já que elas também contribuíram para que o trabalho seja como é hoje.

APÊNDICE A



Monicque Nogueira, "Abel", rascunho inicial em marcadores à base de álcool, 2019.

APÊNDICE B



Monique Nogueira, "Kami", rascunho inicial em marcadores à base de álcool, 2019.

APÊNDICE C



Monicque Nogueira, "Personagem descartado", rascunho em marcadores à base de álcool, 2019.

APÊNDICE D



Monique Nogueira, "Kami", rascunho inicial em marcadores à base de álcool, 2019.

APÊNDICE E



Anexo 5: "Personagem descartado, rascunho em marcadores à base de álcool", 2019.

APÊNDICE F



Moncique Nogueira, "Personagem descartado", aquarela com lápis de cor, 2020.

APÊNDICE G



Monique Nogueira, "Abel", rascunho em aquarela e lápis de cor, 2020.

