



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

**A forma da síntese :  
um imaginário reconstruído com referências  
midiáticas**

**Marluana R. Fernandes**

**Porto Alegre, Dezembro de 2018**

**Marluana R. Fernandes**

**A forma da síntese :  
um imaginário reconstruído com referências  
midiáticas**

Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais - Bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador:

Prof<sup>o</sup>. Dr<sup>o</sup>. Flávio Roberto Gonçalves

Banca Examinadora:

Prof<sup>o</sup>. Dr<sup>o</sup>. Alfredo Nicolaiewsky

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Alessandra Lucia Bochio

**Porto Alegre  
2018**

### CIP - Catalogação na Publicação

Fernandes, Marluana

A forma da síntese: um imaginário reconstruído com referências midiáticas / Marluana Fernandes. -- 2018. 36 f.

Orientador: Flávio Roberto Gonçalves.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Cinema. 2. Cultura midiática. 3. Pintura. 4. Colagem. 5. Desenho. I. Gonçalves, Flávio Roberto, orient. II. Título.

## Agradecimentos

Agradeço primeiramente ao caríssimo orientador e professor Flávio Roberto Golçalves, pelo suporte durante o desenvolvimento desta pesquisa e a sua paciência no acompanhamento do desenrolar deste trabalho.

Agradeço a minha excelente banca examinadora, a professora Alessandra Lucia Bochio e ao professor Alfredo Nicolaiwsky, pela disposição e suporte durante o desenvolvimento desta pesquisa.

Gostaria de também agradecer aos meus pais, familiares e amigos (aos novos e antigos) que seguiriam comigo neste caminho até o final, obrigado pelo apoio, carinho, suporte e acreditarem em mim desde sempre.

Em especial, gostaria de agradecer a minha mãe, Angela, por estar sempre me apoiando e me dando força nos momentos mais difíceis e por acreditar que eu era capaz quando muitas pessoas duvidaram disto. Obrigado por me ensinar a nunca desistir.

Agradeço a incrível fotografa Luísa Trevisan, pelas fotos maravilhosas que foram usadas neste projeto.

Por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer as incríveis professoras do IA que me acompanharam neste processo. Mesmo que brevemente nesta jornada, vocês fizeram um trabalho incrível como professoras e isto foi muito importante para o desenvolvimento deste trabalho. A você professora, eu digo, obrigada.

“Incapaz de perceber a sua forma, eu o vejo ao meu redor.  
Tua presença enche meus olhos com seu amor, torna humilde meu coração, pois você  
está em todo os lugares.”  
*The Shape of Water (2018)*

### Resumo

Neste texto, abordo detalhes do meu processo criativo e descrevo a minha produção em arte e como estes se desenvolvem no decorrer do tempo com influência do acaso, da tecnologia e das referências as mídias de entretenimento em geral. Recorrendo a exploração de suportes e técnicas diversas para espelhar as ideias, até então abstratas, em suportes materiais. Com este texto, abordo meu processo criativo e obras que se originaram a partir dele na busca de uma compreensão metodologia aplicada.

**PALAVRAS- CHAVES:** processo criativo, pintura, colagem, desenho, cinema, Síntese

## Sumário

<b>Introdução</b> .....	8
<b>1. Apresentação do processo de trabalho</b> .....	10
1.2. Pré-construção no espaço virtual .....	11
1.3. O surgimento do processo de reprodução de imagem: Uma breve história .....	12
<b>2. Relacionando imagens: um vislumbre technicolor</b> .....	13
2.2. O caderno das invenções não realizadas .....	18
2.3. O universo literário infantil e os arquétipos cinematográfico .....	19
2.4 Os retratos de uma família excêntrica .....	20
2.5 A busca insistente pela forma da água .....	25
2.6 Um limbo chamado mundo invertido .....	33
<b>Considerações finais</b> .....	35
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	36

## Introdução:

Em meu trabalho reconstruo o universo cinematográfico e televisivo a partir de imagens retiradas de cenas específicas de filmes e series que assisto. Nesta reconstituição através do desenho, abordo personagens do cinema antigo e atual criando uma síntese entre eles através de imagens. Usando a colagem e a montagem como duas estratégias principais e transformando-os a partir desses fragmentos, em um universo alegórico<sup>1</sup>, onde as imagens do passado e do presente se encontram. Essas imagens, passam por um processo de metamorfose. As referências são transformadas em novas imagens a partir de métodos diversos. Como por exemplo, grafite, pintura com tinta óleo, tinta acrílica ou lápis de cor sobre papel ou tela, bordado e costura, xilogravuras, e imagens impressas. A montagem e seleção das imagens são feitas, inicialmente, no computador. Porém, não são de fato unidas com algum software do gênero (como Photoshop), mas apenas sobreponho os arquivos de imagens abertos no desktop colocando uma janela aberta sobre a outra, tratando as imagens digitais como se estas fossem arquivos “materiais” (fig.1).

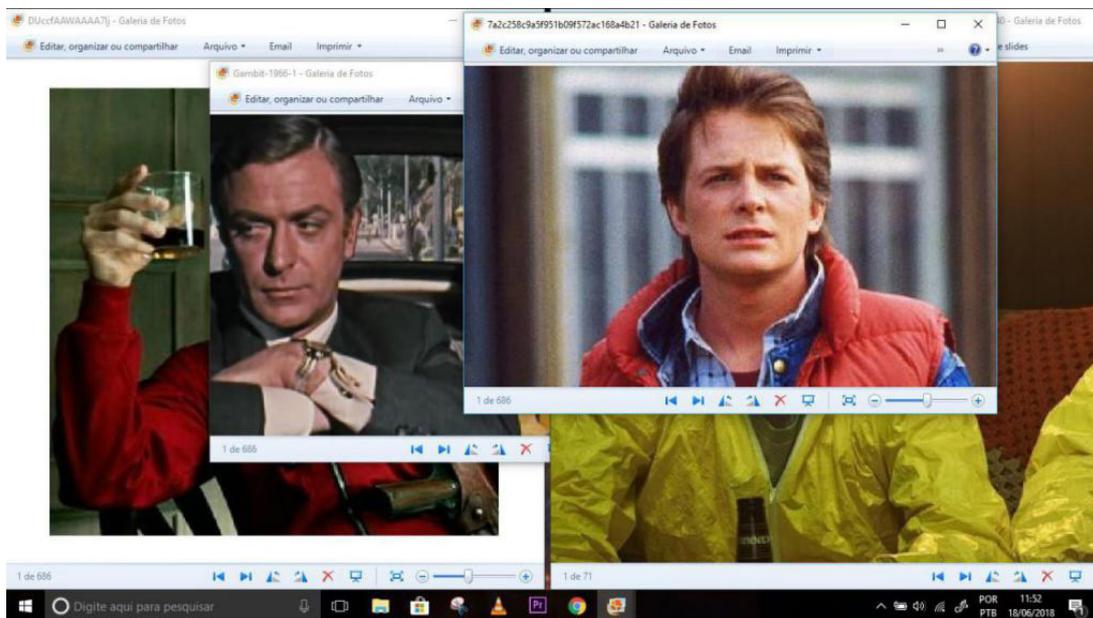


Figura 1. Exemplo da sobreposição de janelas.

1 Alegoria é uma representação figurativa que transmite um significado outro que o da simples adição ao literal. É geralmente tratada como uma figura da retórica. Uma alegoria não precisa ser expressa na linguagem: pode dirigir-se aos olhos e, com frequência, encontra-se na pintura, escultura ou noutra forma de arte mimética. O significado etimológico da palavra é mais amplo do que o que ela carrega no uso comum. Embora semelhante a outras comparações retóricas, uma alegoria sustenta-se por mais tempo e de maneira mais completa sobre seus detalhes do que uma metáfora, e apela a imaginação da mesma forma que uma analogia apela à razão. A fábula ou parábola é uma alegoria curta com uma moral definida. [<https://pt.wikipedia.org>]

Neste ambiente proporcionado pela tecnologia, as montagens tomam forma de maneira provisória, a partir de arquivos de imagem encontrados na internet ou feitos através de captura de frames de cenas específicas de filmes do meu acervo pessoal (que consiste em arquivos de vídeo em formatos diversos). Esta coleção de referências está no espaço digital, em dispositivos de armazenamento interno e externo que serve como um banco de dados de ideias que serão exploradas ao longo do meu processo criativo. Acabo me tornando dependente da imagem digital nesta etapa até que está se torne uma versão analógica em desenho sobre papel, onde faço uma conversão do digital para o analógico a partir da minha reconstrução deste conjunto de imagens (fig.2).

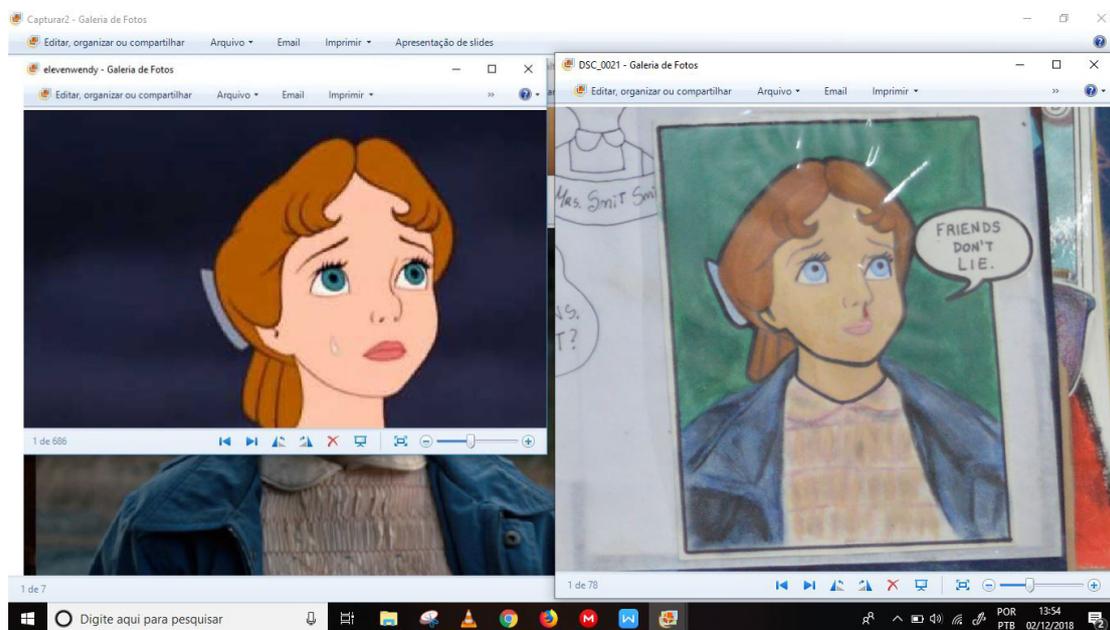


Figura 2. comparação entre montagem de sobreposição de janelas e meu desenho feito a partir dela.

A escolha das imagens também é importante nesta etapa inicial do processo para a construção do diálogo crítico ou irônico entre elas em sua composição que denomino de alegórica. Através da apropriação de imagem estas alegorias diversas, na maioria das vezes, trazem a reflexão de que os arquétipos hollywoodianos se repetem independente de sua época. Com a exploração destes métodos de produção variados, surgem diversos documentos de trabalho. Em minha pesquisa, abordarei também, o processo de conversão desses documentos de trabalho em um trabalho em si; assim como o papel do digital em meu processo, investigando os vários métodos de transformação da imagem digital em uma imagem analógica.

## 1. Apresentação do Processo de trabalho

O processo se inicia com a fixação da ideia de montagem de maneira imaginária a partir de uma reflexão cômica ou crítica que se gera mentalmente enquanto assisto um filme ou série. Como uma espécie de sátira, esta ideia se desenvolve baseada em opiniões sobre assuntos diversos sendo eles políticos ou sociais. Tal como a autora de *Entre o burlesco e o sublime*, Cristina Maria de Sousa Tome, virá a explicar sobre o papel da sátira historicamente em sua dissertação de mestrado, esta que surge como uma arma crítica expressada através do humor e ironia se mostra presente, principalmente, através da informação visual. Tendo grande visibilidade no século XVII, essas imagens circulavam de várias formas e visavam o entretenimento. A circulação em grande escala de imagens neste estilo ainda se encontra presente em nossa época atual. Tendo uma visibilidade ainda maior através das redes sociais e sites de pesquisa de imagem, entre outros meios de comunicação visual ou entretenimento em geral, podendo se pensar na sátira como a saturação de um assunto recorrente, como por exemplo, nossas atuais eleições.

A partir da formação deste pensamento e reflexão sobre saturação de assunto ou até mesmo de imagem, o passo seguinte consiste na procura dessas imagens na rede. Imagens que devem corresponder a pose, cena ou situação remetente a qual imagino os personagens inicialmente. Esta busca geralmente é rápida, dependendo do nível de popularidade, prestígio ou até mesmo a idade das referências. Quando não encontro com facilidade imagens em boa resolução que correspondam as minhas necessidades, acabo recorrendo a captura de cenas a partir do arquivo de vídeo. Esta colagem mental, toma forma significativa a partir deste momento, porém, seu momento de consolidação é na pré-construção feita no espaço digital por meio de sobreposição de janelas, Como citado anteriormente.

O espaço digital acaba se tornando o hospedeiro desta ideia, como um arquivo em uma nuvem de armazenamento virtual. A partir da imagem construída pela sobreposição de janelas, tento trazê-la do digital para o analógico colocando uma folha de papel de gramatura relativamente baixa sobre a tela de meu computador para assim poder delinear a estrutura desta montagem e em seguida construí-la com detalhes significativos. Este esboço, muitas vezes, se torna o trabalho ou parte dele através da colagem. Geralmente, costumo fazer muitos deles, para que no final eu possa conectá-los ou descartar aqueles que não encaixam na proposta. Os que não encaixam, se tornam documentos de trabalho que talvez possam ser utilizados futuramente.

O suporte acaba sendo escolhido ao acaso depois ou antes deste processo e tal como os vários desenhos, pinturas e esboços, eles acabam sendo encaixados conforme o propósito da ideia do trabalho. Esses suportes variam entre papel, madeira e tecido e todos eles, em minha opinião, são materiais que remetem a questões sensoriais. A pintura a óleo é minha técnica de construção de imagem preferida pela questão de tempo de secagem e transparência de camadas sobrepostas. Embora a questão de tempo seja oposta ao meu ritmo de trabalho, este que costuma ser relativamente rápido. Por esta questão, acabei adaptando o método de utilização da tinta a óleo usando-a sem solventes ou diluentes dando a ela uma aparência de pastel oleoso e assim facilitando sua secagem. Uso a tinta a óleo em sua consistência pura, arrastando o pincel sobre a superfície do suporte escolhido. A madeira e o tecido são preparados para o uso da tinta óleo, sempre cobertos por uma camada de gesso, tinta acrílica ou emulsão acrílica em caso de tecidos estampados que necessitam de transparência. Os traços predominantes e sombras são lançadas primeiro com tinta acrílica ou óleo de tom escuro, geralmente são utilizadas cores como preto ou marrom.

Sobre esses trabalhos me debruço até que fiquem prontos e certas vezes insisto até que eles se tornem pelo menos uma representação da ideia inicial. Os rostos sempre começam a ser trabalhados primeiro para que eu consiga visualizar todo o resto. As vezes sinto como se eu os maquiasses para uma apresentação tendo a sensação de que este trabalho estará prestes a fazer uma performance e que terá de ser decifrado por aqueles que o observam.

## 1.2 Pré-construção no espaço virtual

A escolha das imagens para a montagem é feita no espaço digital; lugar este que é tratado como parte de um espaço imaginário, pensando sempre nas vantagens proporcionadas por este espaço quando se trata de redimensionar, multiplicar, recortar ou ampliar a imagem. Tentei algumas vezes recorrer ao método da montagem de imagens utilizando softwares de manipulação, porém, a partir de experimentações, descobri por fim que o resultado final poderia parecer um tanto artificial por falta da dimensão sensorial proporcionada pelo analógico. Sem mencionar o fato de que se perde um certo tempo nos softwares de edição de imagem. Gastar este tempo no contato analógico com as obras me torna mais próxima delas. A sensação com o toque do papel, o cheiro das tintas e a precisão do pincel sobre o suporte escolhido, é algo que me desperta a proximidade. A falta desta experiência sensorial talvez seja o provável motivo pelo qual prefiro o contato real ao tratamento digital no destino final dos trabalhos. O espaço digital se torna cada dia mais recorrente no cotidiano com uma abordagem de coexistência com o analógico. Esta imersão na tecnologia se torna mais imperceptível conforme o surgimento de novas gerações. E a questão do contato com o analógico vem se perdendo gradativamente, tal como nas referências antigas que uso em meus trabalhos, trazendo personagens que vão caindo no esquecimento conforme vemos o surgimento de novos ídolos.

Em nossa sociedade atual, o fluxo de informação é intenso e contínuo, fato esse que gera um aumento de contato com as imagens de referências. Um instrumento criado para a comunicação nos possibilita ter em nosso alcance ferramentas capazes de capturar, produzir e compartilhar vídeos e imagens. A tecnologia possibilitou que tenhamos mais interpessoalidade com os filmes, séries e programas de tv. Estes que agora podem ser acessados por plataformas de streaming a qualquer momento e em qualquer lugar, infiltrando na rotina o entretenimento de maneira sutil. Através das redes sociais é possível ter contato até mesmo com os atores e diretores, mesmo que ainda assim pareçam inalcançáveis. Esse ritmo frenético de alguma forma acaba me influenciando a produzir minhas ideias de maneira rápida devido a quantidade de subprojetos que tendem a surgir em minha cabeça a partir desta onda de referências.

### 1.3 O surgimento do processo de reprodução de imagem: Uma breve história

O costume de assistir filmes e desenhar vem desde parte da minha infância, se intensificando mais na pré-adolescência. Naquela época meu pai tinha uma locadora de vídeo. Tive muito contato com filmes a partir deste momento, principalmente com filmes antigos no método analógico de VHS. Aos treze anos, decidi que queria guardar as imagens dos filmes que via para mim de alguma maneira. Então, pausava os filmes, colocava uma folha de papel vegetal sobre a tela de um televisor analógico para desenhar a estrutura da cena e em seguida acrescentar os detalhes através da observação. O método continua basicamente o mesmo, porém, uso outros tipos de papéis e não uso mais fitas VHS, vídeo cassete e um televisor de tubo, mas sim a tela do meu notebook tanto para fazer este esboço inicial como para detalhá-lo através da observação. O que permanece imutável é o sentimento de passar a imagem para o papel, onde a transformo na minha visão dela. Esse instinto de guardar imagens se estendeu durante a adolescência e diria que ainda está presente atualmente.

Sinto esta questão da imagem e o cinema como algo muito vívido devido ao fato de ter nascido imersa nesta cultura de mídias hoje consideradas retrô como VHS, vídeo cassete e televisores antigos. A partir disto, presenciei a conversão e popularização de novas mídias de maneira sutil, mas, bastante presente. Neste período de transição de mídias, o VHS começou a se tornar obsoleto e com isso comecei a reutilizar as fitas regravando sobre elas propagandas, videoclipes e filmes em uma espécie de colagem em vídeo. A partir desse recurso, comecei a assistir novamente muitos filmes antigos. Meu pai já não tinha mais sua própria locadora. Entretanto, o hábito de assistir filmes não se perdeu. Meu pai e eu tínhamos um ritual semanal de escolher e alugar vários filmes nos finais de semana. A maioria eram filmes antigos, por terem um custo menor e um prazo de entrega maior. Os filmes antigos são algo que admiro bastante por sua estética e pelo fato dos personagens serem arquétipos muito específicos como o herói, o vilão, a mocinha etc. Arquétipos que no cinema foram evoluindo sua profundidade emocional com o tempo, mas que acabam se repetindo inevitavelmente em diversos momentos.

Um dos meus métodos de “estudo” consiste em escolher um ator ou atriz do cinema clássico e a partir dessa escolha assistir todos os filmes interpretados por eles em ordem cronológica. Minha escolha se baseia geralmente pela estética visual, de início, pelos próprios pôsteres e trailers dos filmes já feitos por este ator ou atriz em questão. Meu critério de seleção desses atores é guiado pelo carisma em suas performances, mesmo quando estes fazem papéis de vilão. Muitas vezes, noto que os personagens acabam possuindo certa similaridade entre si quando se trata de personalidade vindo de um mesmo ator ou atriz. Ou em outros casos de atores diferentes conforme épocas distintas. Devido a esse meu “olhar” sobre a sétima arte, vejo muito claramente estes arquétipos e referências a outros filmes. Isto acaba se refletindo com ironia no meu trabalho. Nessa síntese, costumo reaproveitar as frases de efeito deste personagem anterior com certa ironia. Com estas apropriações acabo criando um universo próprio e neste universo atemporal, resgato a memória dos personagens do passado. Pois eles têm um papel importante nos meus documentos de trabalho tanto quanto nos filmes.

## 2. Relacionando imagens: um vislumbre tecnicolor

Em minhas colagens, geralmente retrato atores e atrizes antigos colocados em papéis de filmes e séries atuais (fig.3). O que eu vejo nas minhas referências é essa similaridade para tratar de alguns assuntos que se mostram atemporais e até mesmo anacrônicos. Este processo funciona como um método de resgate de um determinado período da cultura cinematográfica (ou televisiva) que está se perdendo. Período onde os atores pioneiros no cinema estão sendo esquecidos ou considerados como antiquados. Sendo que mesmo nos dias atuais eles poderiam atuar em papéis que existiram também em sua época, visto que reproduzem os mesmos arquétipos. Esse resgate acaba sendo mixado à cultura midiática atual a qual o entretenimento transcende os meios tradicionais como cinema e televisão.



Figura 3. páginas de meu caderno de colagem, 2016.

Em meu caderno de colagens, por exemplo, abordo muito a relação entre a reutilização dos arquétipos passados no presente (fig.4). Partindo dessa ideia, consigo imaginar o ator do cinema antigo interpretando um personagem atual baseando-me nos arquétipos de personagens interpretados por ele anteriormente em sua carreira. Neste processo, adiciono diversos elementos relacionados a esta personalidade que vão de frases de efeito a elementos de cena.



Figura 4. páginas de meu caderno de colagens, 2016.

Devido a obsolescência das minhas referências do cinema, talvez as pessoas não conheçam ou entendam quem são os personagens usados nos meus trabalhos. Porém, eles são de alguma forma importantes pela recorrência com a qual elas estiveram presentes durante o meu desenvolvimento como ser humano (até hoje). As referências que me motivam são importantes para mim independente de como elas serão interpretadas externamente. Tal como sua organização no processo de confecção, a maneira como minhas obras serão interpretadas será uma experiência individual para aquele que as observa. Sendo este espectador conhecedor ou não de cinema e televisão. O que tenho em mente é próximo da ideia que Magritte tinha sobre a interpretação de suas obras, segundo Suzi Gablik:

“[...] O significado dessas pinturas não reside em qualquer explicação ou interpretação literária que possa ser oferecida. Eles são a evidência, no entanto, de um temperamento filosófico que estava continuamente investigando e analisando a estrutura de nossas crenças do senso comum e lutando para reconciliar os paradoxos da existência.” (Gablik 1992, p.11)

A questão do tamanho de meus trabalhos e outro desafio que encontro com frequência. A maioria deles possuem formatos pequenos ou medianos. Nestes formatos me sinto acolhida a organizar as peças da minha montagem de maneira mais metódica e estratégica. Diferente do espaço aberto dos trabalhos em grande escala. Nesses, acabo substituindo a precisão e minúcia pelo gestual (fig.5) e (fig.6). Algo que exige mais do que o movimento do pulso e precisão da ponta dos dedos, os grandes formatos demandam movimentos amplos e algumas vezes exaustivos como nadar em mar aberto em busca de um porto seguro.



Figura 5. comparação entre um desenho A5 e uma pintura 55x55 cm.



Figura 6. comparação entre desenhos pequenos feitos no caderno e uma composição feita a partir de quatro folhas A1.

Entretanto, sinto a necessidade de me lançar nessa busca de me expressar em um tamanho grande. Essa necessidade de abrir uma janela maior, tem se tornando mais fácil devido a exploração de suportes e o processo de testar seus limites. Esta reflexão sobre a importância dos materiais e suportes utilizados conjuntamente com a ideia da obra começou a se mostrar tardiamente em meus processos de trabalho. É possível se pensar que as ideias começam a ser desenvolvidas como experimentos em suportes diversos e a partir daí elas são reorganizadas conforme um conjunto. Um pensamento que se assemelha a algumas reflexões vistas no livro *Máquina e imaginário* de Arlindo Machado. Nesse livro o autor traz a questão da constante necessidade de reinvenção e como o papel do artista da era das máquinas acaba se tornando semelhante ao de um inventor quando se trata de formas e procedimentos. Exemplificada pela citação em sua introdução:

“(...) A história da arte não é apenas a história das ideias estéticas, como se costuma ler nos manuais, mas também e sobre tudo a história dos meios que nos permitem dar expressão a essas ideias.”  
(cf. Costa, 1987:7) (Machado, 2001)

Meu caderno de colagens age como método confortável e essencial de experimento, devido a esse fascínio por cadernos e pela personalização de suas capas que trago desde a adolescência. Personalizar a capa dos meus cadernos e agendas através de colagens com recortes de revistas sobre cinema e televisão (fig.7) era uma tarefa que levava a sério. Sempre colecionei muitas imagens, e minha mãe ajudava a aumentar a coleção. Sempre que podia, me trazia revistas e jornais do trabalho (estes usados muitas vezes nas colagens feitas nas capas). Com o tempo, essa coleção se tornou digital e logo teria mais autonomia para escolher essas imagens. Na verdade, meu fascínio pela personalização não é só pelos cadernos, mas se aplicava a qualquer outro objeto de uso pessoal recorrente, que as pessoas me veriam usar com frequência. Sempre tive certa independência na criação das coisas que usaria externamente. Neste sentido, sempre fui muito incentivada pela minha mãe a construir coisas únicas que demonstrassem a minha personalidade. Com ela, aprendi um pouco sobre tecidos e corte e costura. Processo este guiado pela organização de várias partes para a construção de uma peça.



## 2.2 O caderno das invenções não realizadas

Meu caderno abriga todas as ideias soltas realizadas sem um destino direto, mas é em suas páginas que elas começam a criar uma forma como uma espécie de livro que conta várias mini narrativas que duram de uma a duas páginas. Essas pequenas narrativas surgem através da conexão entre as imagens já reorganizadas e elementos que utilizei para criá-las contando pequenas histórias sobre ironia e crítica.

No cinema (ou mesmo nas séries), somos envolvidos por uma teia sedutora. Os arquétipos repetitivos estão lá para nos entreter e fazer com que o público se identifique. Porém, o que não percebemos é que estamos revivendo histórias e vibrando com situações que na vida cotidiana não seriam vistas com bons olhos. Cito como exemplo, uma das séries dramáticas abordada em meus trabalhos (fig.8), *La Casa de Papel*<sup>2</sup>. A história, de forma resumida, mostra a romântica saga semi-anarquista de um grupo de ladrões de banco tentando escapar impunes do roubo a casa da moeda da Espanha. A história é contada mostrando os ladrões como heróis. Além de atual, esta série é um sucesso e é divulgada em diversas mídias. Mas Hollywood vem nos apresentando ladrões como heróis a muito tempo. Filmes como: *“Uma saída de mestre (1969)”*, *“Como possuir Lissu (1966)”* e *“Onze homens e um segredo (1960)”* foram a febre do gênero “ladrões charmosos” na década de 60 e estes três exemplos possuem novas versões recentes. Fato que nos faz refletir: o importante não é a história, mas sim como ela é contada e quais imagens vão ilustrá-las.



Figura 8. *Empieza el Matriarcado*, colagem, 2018.

2 La Casa de Papel, série produzida pela Netflix no ano de 2018. Disponível pelo serviço de streaming Netflix.

## 2.3 O universo literário infantil e os arquétipos cinematográfico

Além do cinema, o universo literário está cheio destes arquétipos recorrentes. A donzela é um deles. A mulher é retratada nas fábulas, na maioria das vezes, como um problema ou motivo para o começo de uma narrativa. A partir deste exemplo, pode se observar que o cinema se apropria de conceitos como estes para a construção de seus arquétipos nas telas. Somos conduzidos por este tipo de narrativa com facilidade pela recorrência com a qual nos deparamos com elas durante toda a vida.

Usando como base as ilustrações de Anastassija Archipowa<sup>3</sup>, um de meus projetos em desenvolvimento é recriar as cenas de contos de fadas famosos ilustradas por ela, utilizando arquétipos cinematográficos de personagens semelhantes ao dessas histórias (fig.9). Minha intenção é mostrar que esses arquétipos vêm se repetindo religiosamente independente de sua época de surgimento, apenas adequando ao contexto social presente no momento de seu lançamento. Tive contato com as ilustrações de Archipowa ainda na infância, as imagens ficaram impressas em minha mente e durante muito tempo lembrava dessas imagens como cenas inteiras. A partir deste reencontro com as imagens eu decidi reformulá-las com filmes que possuem em parte este formato de conto de fadas que se utilizam deste conceito de narrativa recorrente.



Figura 9. comparação entre ilustrações de Archipowa e ilustrações feitas por mim.

3 Anastassija Archipowa é uma ilustradora russa que teve suas ilustrações em uma coleção de livros com contos dos irmãos Grimm publicados também no Brasil.

## 2.4 Os retratos de uma família excêntrica

A partir das ideias sobre os arquétipos da literatura infantil reutilizados no cinema conjuntamente com a exploração de diversidade de suporte para atrair as ideias para fora do caderno, me deparei certo dia com pequenas placas de mdf em formatos ornamentais. Esses formatos me remetiam a retratos familiares antigos, logo, o termo “árvore genealógica” surgiu conjuntamente a imagem de uma ilustração de Norman Rockwell chamada *Family Tree* (fig.10). nesta ilustração, Rockwell retrata com uma certa pluralidade seus ancestrais, começando a linhagem com um pirata e uma princesa espanhola tomada de um galeão espanhol afundado. A ideia de ter um menino “todo americano” que descendia de um pirata e uma princesa espanhola roubada era uma das coisas que Rockwell apreciava neste trabalho. O que eu aprecio nesta ilustração é como ele conta pequenas histórias usando apenas a estética dos personagens retratados através de arquétipos visuais que te conduzem a imaginar como ocorreu o romance entre esses casais distintos.



Figura 10. *Family Tree*. Norman Rockwell, 1959. Óleo sobre tela, 46 “x 42”. Ilustração da capa do *The Saturday Evening Post*, 24 de outubro de 1959. Da coleção permanente do Museu Norman Rockwell.

A partir disto, me veio em mente retratar monstros aquáticos e mocinhas que foram de alguma forma romantizados pelo cinema tal como nas histórias infantis. Jogando conforme a similaridade entre os personagens de filmes diferentes, os retratei individualmente caracterizando-os com vestes características de quadros nobres europeus antigos. Através da transferência de imagem seguida de pintura a óleo (fig. 11), crio esta pequena teia de conexão entre arquétipos cinematográficos.



Figura 11. *The Moster Family Sea*, duas peças de 26x18 cm e quatro peças de 21x16 cm, transferência de imagem e pintura sobre mdf, 2018. fotografado por Luisa Trevisan.

O filme de Guillermo Del toro, *A forma da água* (2018), acabou desencadeando uma série de trabalhos e com este não foi diferente devido à similaridade entre o filme e o conto infantil *A princesa e o sapo*. Conjuntamente, a semelhança visível na construção de personagens entre a criatura de forma da água e o herói aquático do filme *Hellboy* (2004), também desenvolvido por Del toro, e o fato de Ambos os personagens serem interpretados pelo mesmo ator. Semelhanças a parte, este conto contemporâneo, retrata uma criatura que não precisa se transformar em um ser humano de boa aparência para ser aceita e vista com bons olhos por seu par romântico e tão pouco pelo expectador.

A questão da aparência é um assunto recorrente no cinema e nos contos infantis, assim como o sentimento de pureza relacionada a personagens femininas. Sendo assim, a árvore familiar que apresento mostra as ramificações desses arquétipos nos filmes. O não humano aquático que tem sentimentos e as mocinhas puras que não ligariam para aparência, mas sim para o ser humanizado por traz da aparência grotesca. O que tento transmitir com este trabalho, além destas conexões de referências cinematográficas, é que esse trabalho desperte o que a ilustração de Norman Rockwell me desperta, a possibilidade de ler histórias através das imagens, além de levantar o questionamento sobre aparências.

Seguindo a ideia dos retratos e das histórias que eles nos contam, acabei encontrando em uma loja de artesanato, pequenos pingentes dourados que se assemelhavam a molduras antigas e aos camafeus pendurados nas faixas reais usadas por rainhas européias como Victoria e Elizabeth II (fig. 12).



Figura 12. Pinturas das respectivas rainhas, Victoria (1819- 1901) e Elizabeth II do reino unido mostrando em detalhe os camafeus em suas faixas.

Os pequenos retratos, quase imperceptíveis, contam curtas histórias sobre seus antecessores ou até mesmo sobre aquele que os usa, como é o caso daquela que foi a pioneira na questão do uso do camafeu em faixas reais, a rainha Victoria. Entretanto a atual rainha, Elizabeth II, carrega em sua faixa as imagens de seus antecessores na monarquia sendo eles seu pai e seu avô nos contando uma breve história sobre seu legado. Em grande parte dos retratos da realeza é possível notar essas pequenas imagens escondidas que podem parecer apenas ornamentos, mas na verdade, elas estão ali para complementar um momento. Na maioria dos casos, como era o meu, o expectador pode não saber ou tampouco entender o que aquilo significa deixando estas minúcias misteriosas pairando sobre o conjunto da obra assim guardando seu significado para aquele que a produziu. O que julgo importante nestas minúcias e tento trazer para o meu conjunto de camafeus é justamente o elemento do mistério conjuntamente com a sensação de legado. Assim aflorando os elementos da imaginação na questão de interpretação da breve história que está sendo contada e em parte, com uma pitada de sátira.

Para complementar a questão dos camafeus, confeccionei uma faixa de cetim azul para colocá-los criando uma história imaginária sobre uma falsa rainha que possuía como antecessores estes personagens cinematográficos. Durante uma montagem de uma breve exposição no centro natatório da UFRGS no campus olímpico, fui fotografada perto da piscina usando a faixa (fig.13). Trabalhei estas fotos em sites de edição de imagem até que as mesmas parecessem antigas. Após estas diversas manipulações, eu as imprimi e trabalhei nas rasuras para que de fato se parecessem com fotos muito antigas e desgastadas pelo tempo. Usando uma caligrafia similar a da rainha Elizabeth II, em bilhetes encontrados em sites de pesquisa de imagem, escrevi nas fotos pequenos votos para que estas pudessem se assemelhar a fotos autografadas por uma atriz de décadas passadas, ou até mesmo por uma rainha. Criando assim uma síntese paradoxal entre passado e futuro, usando minha própria imagem como referência (fig.14).



Figura 13. faixa regencial e broches, faixa feita de cetim costurada a maquina com detalhes a mão, 85x8,5 cm, broches feitos a partir de transferência de imagem e pintura, 5x4 cm aprx, finalizado com verniz vitral, 2018.  
fotografado por Luisa Trevisan.



Figura 14. Faixa regencial, broches e fotos manipuladas digitalmente impressas sobre papel, 2018. fotografado por Luisa Trevisan.

Durante as pesquisas para este trabalho, foi-me indicado um capítulo do livro de Alberto Manguel, *Lendo Imagens*, sobre retratos de uma família que possuía a síndrome de Hipertricose pintados por Lavinia Fontana no séc. XVI. Esta síndrome em particular é caracterizada pela quantidade em excesso de pelos, principalmente, no rosto causando um aspecto lupino. Este excesso era visto com estranheza pelas demais pessoas, que desconheciam que se tratava de fato de uma condição genética. Logo, a história da arte nos conta, tudo que não é entendido acaba sendo visto como algo excêntrico. Como é o caso desta família em questão que era apresentada nas cortes como fonte de curiosidade, mistério e entretenimento. Essas condições inusitadas desencadeiam reações diversas nas pessoas, que variam de temor a fetiche. Como é o caso do enredo de *A forma da Água* e tantos outros filmes e fábulas que nos conduzem a refletir sobre a importância que se dá à aparência, nós fazendo assim questionar sobre o que nos difere de fato daqueles que julgamos serem aberrações.

## 2.5 A busca insistente pela forma da água

Como cito anteriormente, o filme de Guillermo del Toro me influenciou a explorar esse tema. Criando assim, uma certa busca pela forma de representar algumas questões. Nesta série de experimentações, através da transferência de imagem, eu passei a reproduzir cenas do filme em quadros de mdf. No total foram três imagens retratando uma cena de beijo entre a mocinha da história e a criatura (fig.15). Na ideia inicial, pensei em substituir a imagem da criatura deixando apenas sua silhueta para assim pintar um mar revoltoso. Porém, mesmo refazendo diversas vezes, nunca conseguia chegar em um resultado que de fato me agradasse. Neste momento eu acabei levando a imagem de volta ao formato virtual através do escaneamento da pintura e transferência de imagem feita sobre o mdf. No lugar da silhueta, através de um software de edição de vídeo, projetei um vídeo que retratava um mar revoltoso e suas ondas quase hipnóticas (fig.16). Este teste acabou representando, em parte, a imagem que tinha em mente, porém, a pintura física ainda não havia sido resolvida. A partir deste vídeo, consegui pensar na utilização de uma solução mais gráfica por assim dizer, *A grande onda de Kanagawa* do artista japonês Katsushika Hokusai (fig.17) conseguia expressar esta sensação de movimento mesmo sendo apenas uma imagem estética. Está xilogravura é a obra mais conhecida de Hokusai e a primeira da sua famosa série *Fugaku sanjūrokkei*, além de ser a xilogravura mais famosa de seu gênero, bem como uma das imagens mais conhecidas no mundo. Logo, por meios de apropriação e através do recurso da transferência de imagem, para esta sequência de pinturas, eu havia encontrado uma forma adequada para a representação da água.

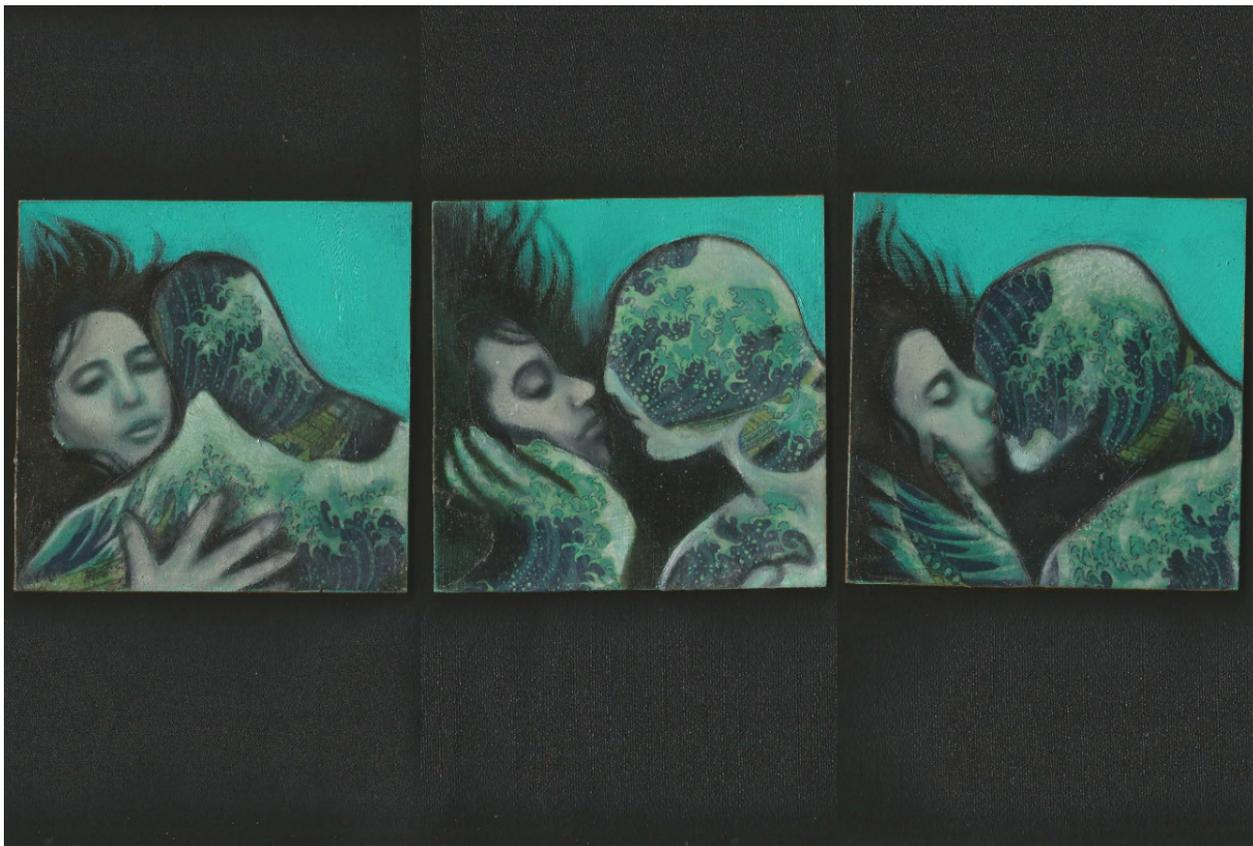


Figura 15. Kissing the sea, tres quadros de 10 x10 cm, pintura e transferencia de imagem sobre mdf, 2018. fotografado por Luisa Trevisan



Figura 16. Kissing the sea, video feito apartir do escaneamento de uma das pinturas, 2018. fotografado por Luisa Trevisan



Figura 17. Katsushika Hokusai, entre 1830 - 1833. Xilogravura, 25 cm x 37 cm.

A minha dificuldade em representar a água me fez parar para observá-la enquanto objeto, sendo ela algo ora transparente ou inconstante - talvez fosse esse um dos obstáculos no momento captar sua forma. A água me remetia a pedaços de tecidos transparentes que havia comprado para teste durante esta fase de exploração de suportes. Em um vislumbre eu imaginava aquela criatura aquática nadando nos tecidos transparentes, entretanto, foi a partir de um vídeo descritivo e metódico de pintura chinesa sobre seda que a ideia passou a tomar forma. Comecei a procurar imagens da criatura do filme nadando, mas não encontrei imagens adequadas ao que imaginava. Acabei encontrando as poses essenciais em imagens de bailarinos em um site de pesquisa de imagem. Neste momento, notei a similaridade entre a natação e a dança, Fato este, que me fez recordar de uma cena de dança aquática (fig.18) feita pela atriz Esther Williams do filme *Jupiter's Darling* (1955) evidenciando que a linha entre estas duas formas de expressão é tênue.

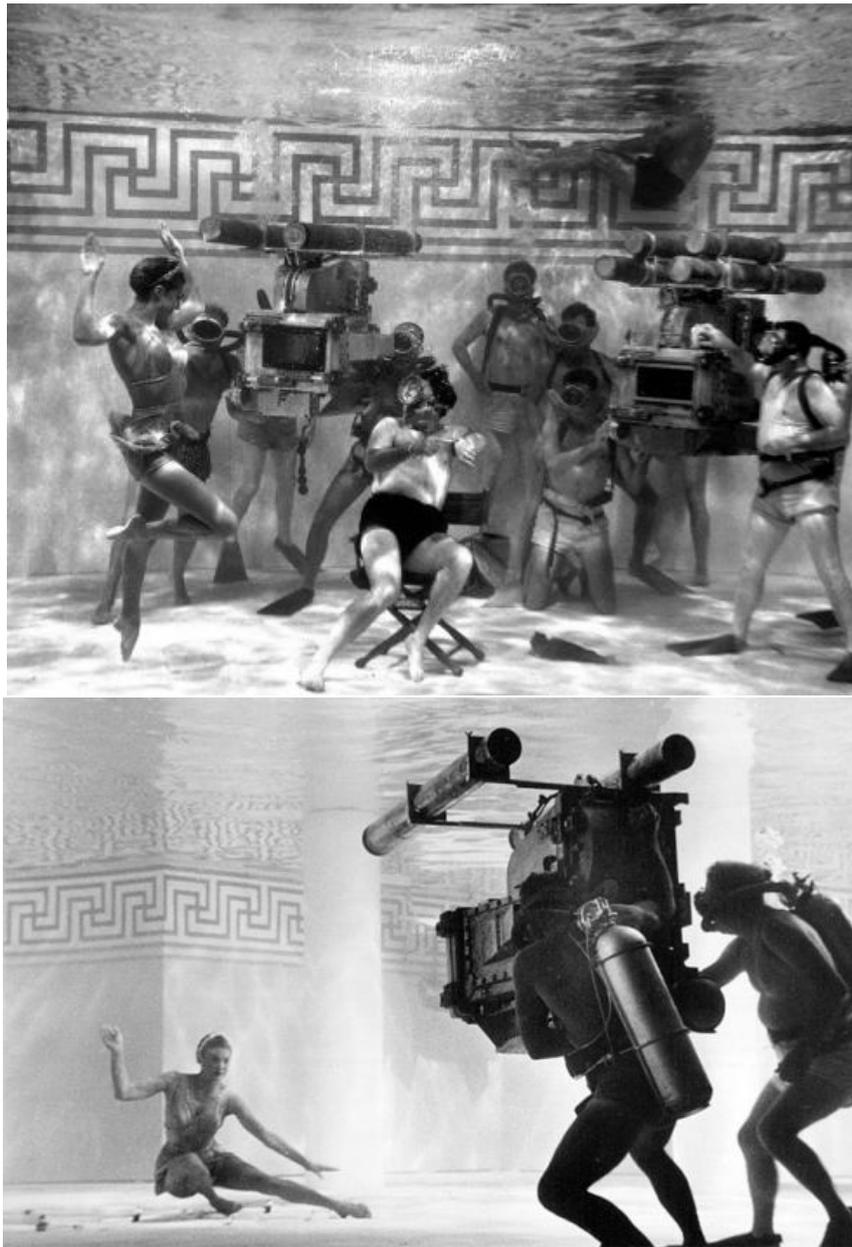


Figura 18. fotos dos bastidores da cena de dança em baixo d'água com a atriz Esther Williams para o filme *Jupiter's Darling* (1955), Musical da MGM dirigido por George Sidney.

Utilizando um bastidor de bordado, coloquei cuidadosamente o tecido transparente (organza cristal) da cor verde. Com a tinta pva da cor turquesa, pintei a silhueta da posição dos escolhidas por mim. A partir da silhueta turquesa (fig.19) comecei a trabalhar os detalhes na figura. A fluidez das formas vazias em conjunto em cima da mesa me fez recordar dois trabalhos de Henri Matisse, foram eles *Icarus*, *A Dança (I)* e *A Dança (II)*(fig. 20). No caso da obra *A Dança*, segundo o livro de Giulio Carlo Argan, *Arte Moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos*, Matisse faz um contraponto a intuição cinética do todo. Tornando este um quadro de síntese entre movimento e poética através da pintura.

“(…) A música e a poesia confluem na pintura, e a pintura é concebida como uma arquitetura de elementos em tensão no espaço aberto; é síntese entre a representação corpórea, entre volume, linha e cor. Todavia, a síntese ainda pode ser um cálculo racional; é preciso ir além, identificá-la com uma beleza nunca vista e quase monstruosa, sobrenatural, para além dos diferentes naturalismos do belo clássico e do belo romântico.”

(Argan, 1993)



Figura 19. Imagem de processo produção das pinturas, 2018.

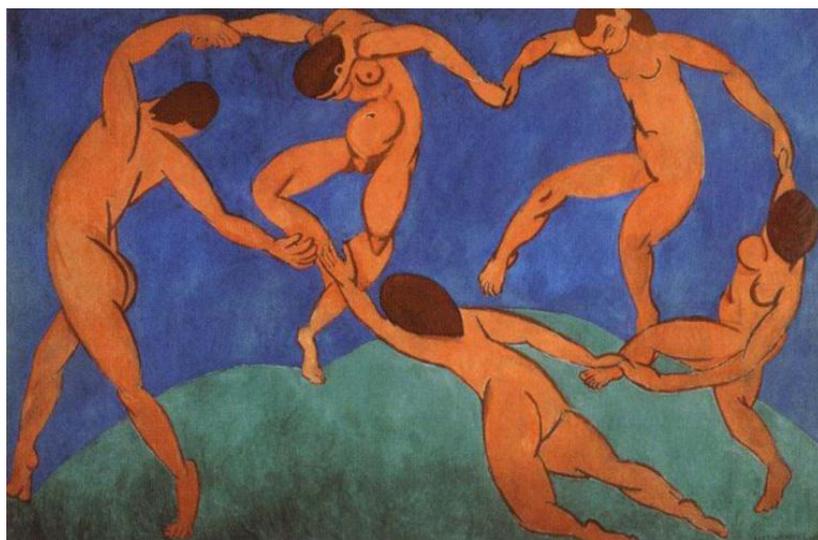


Figura 20. Henri Matisse, A dança (II), óleo sobre tela, 260 cm x 391 cm, 1910.

Este texto me fez refletir sobre onde a beleza pode ser encontrada. E a meu ver, ela se expressa no sutil movimento das formas e no espaço onde se desdobram através da leveza de seu suporte. Para manter esta leveza e movimento suave, coloquei uma haste de alumínio dourada em cima do tecido deixando as demais arestas livres (Fig.21, 22, 23 e 24). Algo que proporcionasse ao suporte transparente, também, inconstância de sua forma tal como a água.

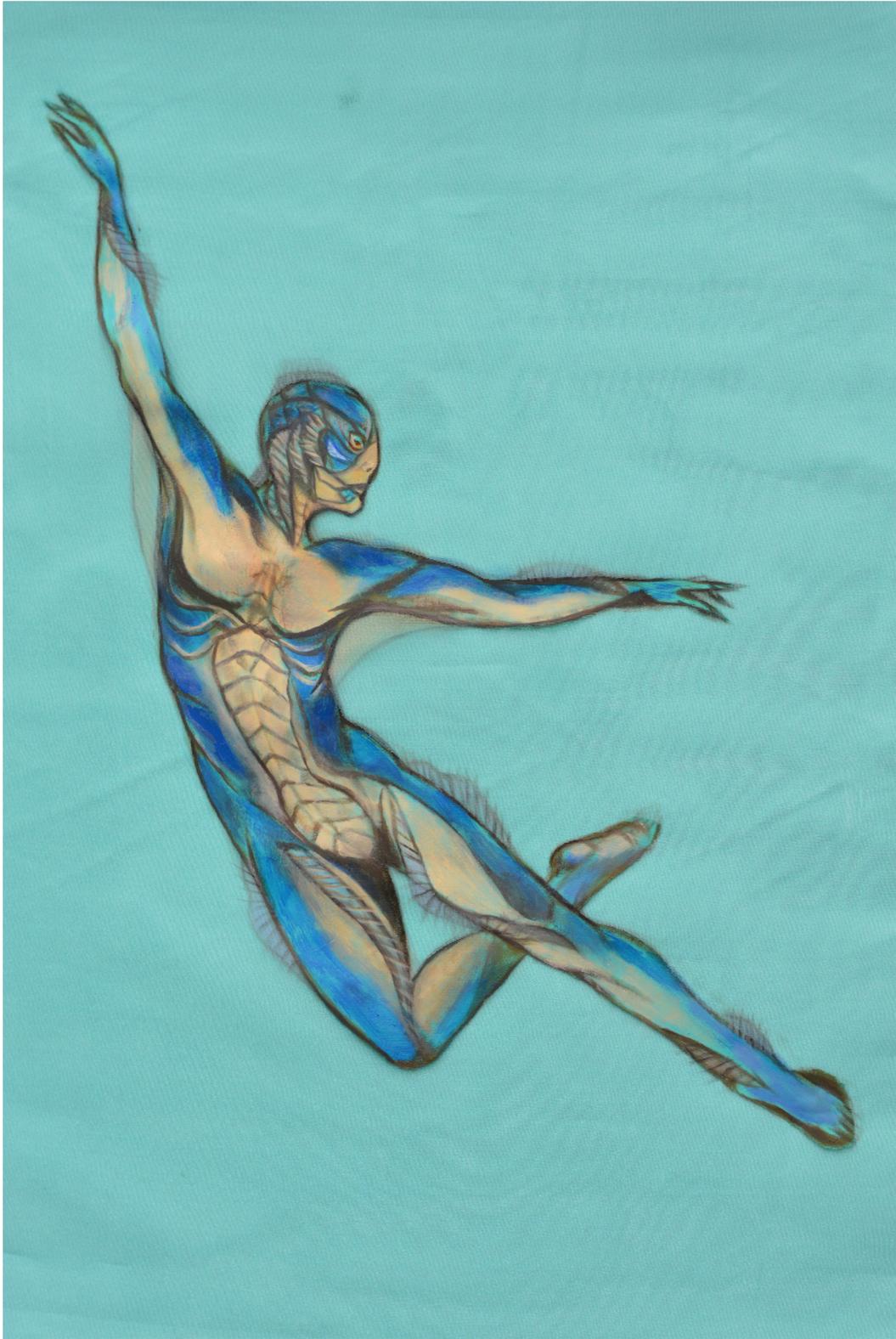


Figura 21. Dança sobre a água nº 1, 48 x34 cm, pintura sobre tecido, 2018. fotografado por Luisa Trevisan

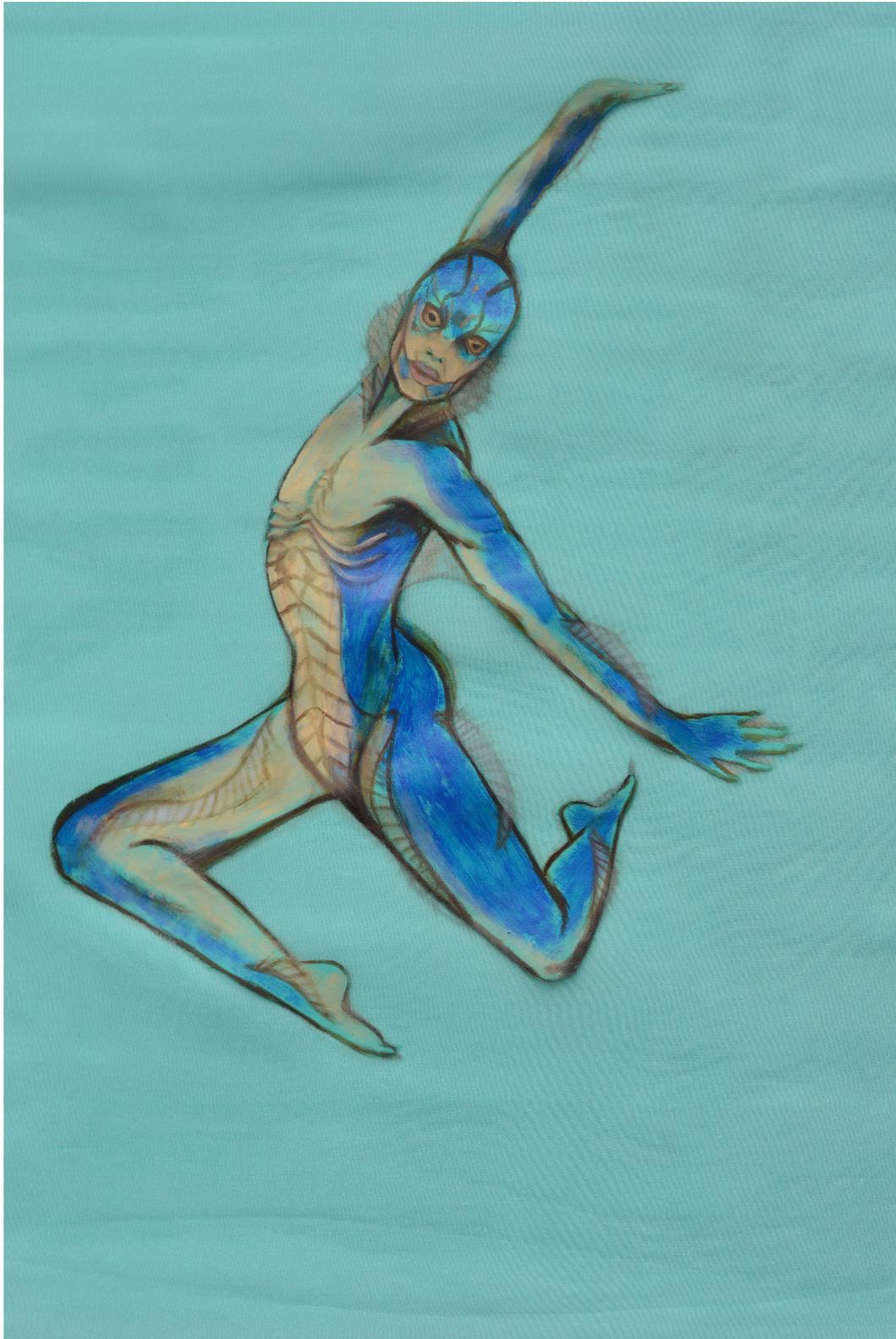


Figura 22. Dança sobre a água nº 2, 48x 34 cm, pintura sobre tecido, 2018. fotografado por Luisa Trevisan



Figura 23. Dança sobre a água nº 3, 48x 34 cm, pintura sobre tecido, 2018. fotografado por Luisa Trevisan



Figura 24. Dança sobre a água nº 4, 48x34 cm, pintura sobre tecido, 2018. fotografado por Luisa Trevisan

## 2.6 Um limbo chamado mundo invertido

Um pedaço de cetim preto de um metro e meio esticado na parede me desafiava a preenchê-lo com algo de natureza sombria. O tecido em si me remetia a séries sombrias em preto e branco e atrizes que eram caracterizadas por personagens de natureza Vamp<sup>4</sup>. Porém, me veio em mente uma solução mais dócil que possuía carga semelhante. Em meio a personagens do filme *A Família Addans* (1991), eu escolhi retratar a personagem Vandinha. Durante as pesquisas de imagem procurei fotos de corpo inteiro, porém em meio a imagens da personagem, o que encontrei nestas pesquisas foram adultas vestidas com fantasias relacionadas a personagem de maneira erótica. Este fato me fez refletir sobre estas personagens femininas e a hipersexualização pela qual estas acabam passando. Neste momento me recordei de um exemplo atual, a atriz Millie Bobby Brown que interpreta a personagem Eleven na série *Stranger Things*. Desta maneira, acabei criando a síntese entre as duas personagens que acabam sendo rodeadas pela mesma aura sombria e trazendo também esta questão em comum pela qual passam ou passaram como no caso da atriz que interpretou a personagem vandinha. Algumas pessoas que viram este trabalho ou acompanharam o processo de desenvolvimento, mesmo sem conhecer uma ou ambas as referências, relacionaram a pintura feita por mim a questões similares.

---

4 Uma vamp ou vampe é um arquétipo de mulher sedutora, atraente, e geralmente também perversa e cruel. No entanto, distintamente da mulher fatal, a vamp não é necessariamente uma criminosa ou assassina, mas tem características de frieza e sadismo. Também se descreve a vamp como uma mulher misteriosa e glamorosa de maneira exótica e estilizada. Na cultura pop vamp está também está associado ao sadomasoquismo. (<https://pt.wikipedia.org>)



Figura 25. Vandinha no mundo invertido, 100 x 100 cm aprx, óleo sobre cetim, 2018. fotografado por Luisa Trevisan

Para a pintura (fig.25), tive que construir um espaço apropriado para a figura no cetim. Fiz um esboço combinando as duas personagens e a partir dele, lancei as formas com tinta acrílica sobre o cetim. A partir das linhas iniciais, construí uma base com tinta acrílica para poder trabalhar detalhes com tinta a óleo sobre a figura criando um aspecto de colagem. Devido a fragilidade do tecido, além desta camada de tinta acrílica, outra questão de adaptação foram as beiradas do tecido. Estas que desfiavam com facilidade acabaram sendo de certa forma seladas com a utilização do ferro de solda (ou soldador) para que a pintura não perdesse sua leveza e tivesse um bom acabamento. Este processo de selagem foi executado, também, em outros trabalhos que envolviam tecido como suporte principal.

Vejo este trabalho como uma narrativa em desenvolvimento, algo na qual gostaria de retomar e insistir tornando esta pintura parte de uma serie retratando personagens femininas jovens que passam por esta questão de hipersexualização. E com isso acaba se tornando um limbo para as atrizes que as interpretam durante a vida adulta. Vejo esta como uma das questões mais fortes das quais já abordei ou até mesmo abordo neste texto, conforme as obras relatadas anteriormente. A questão do corpo no espaço e como ele é visto pelo expectador é um assunto que espero desenvolver no futuro com esta pintura, ou mesmo, série de pinturas que serão feitas a partir desta.

## Considerações finais

Com o passar dos semestres comecei a me entender mais, a pensar sobre minhas diversas referências e quais discursos gostaria de trabalhar a partir delas desenvolvendo meu pensamento crítico sobre sociedade e afins. Isto não me tem sido um trabalho fácil, pois, embora eu esteja familiarizada a produzir arte creio que entendê-la e falar através dela é um trabalho que segue em construção. Com esta graduação aprendi a pensar mais sobre o que eu quero dizer através dos meus trabalhos e a dar a devida atenção quando se trata de ter um bom acabamento e apresentação e até mesmo o suporte em relação ao espaço. Como citado no texto, minhas ideias costumam surgir muito rápido e a minha ansiedade em ver seu resultado final é de fato o que me atrapalha a ver os pequenos detalhes de seu surgimento. Meu trabalho toma forma conforme meus pensamentos se ajustam e são trabalhados individualmente, porém, a mudança e reinvenção é algo recorrente em meu processo. O surgimento de mini projetos é constante e aprender a lidar com um projeto de cada vez é algo importante para meu desenvolvimento como artista. E isto me faz perceber que acabo sendo eu a inconstante neste dilema. A eterna busca por algo novo me move a percorrer novos caminhos de desafios, tentativa e erro até chegar por fim na resolução de um problema.

Recorrer as referências midiáticas é algo que me move e me ajuda a traduzir meus pensamentos críticos sobre como eu vejo o mundo. Estas imagens em síntese, se tornaram a minha linguagem expressiva que contam sobre detalhes que vejo, mas não consigo descrever em palavras. Contando histórias ocultas sobre minúcias ou gestos que se mostram presentes em nosso cotidiano, sendo no analógico ou no universo midiático. Estas imagens falam sobre repetição de elementos que nos tornam humanos e estimulam a imaginação no momento de interpretação. Vejo as obras como histórias, estas que você decifra, entende, interpreta da sua maneira ou até mesmo simplesmente não entende nada. Com esse pensamento, pode-se dizer que elas se assemelham aos filmes, séries ou até mesmo aos livros. Sendo estes objetos de onde colho minhas referências, me parece uma reflexão natural entender a arte desta maneira. Olhando para o futuro, pretendo seguir com os projetos com os quais me encontro atualmente, conjuntamente com aqueles não mencionados neste texto, aplicando sempre a minha opinião crítica e as transmutando através da pintura, desenho, colagem, entre outros métodos citados neste texto. Naturalmente, com o apoio teórico para a expansão e solidificação destas ideias. Levo comigo as experiências e aprendizado que obtive no decorrer desta graduação visando sua importância no decorrer do meu desenvolvimento como artista visual. Nestes quatro anos de artes visuais, assim como as minhas imagens de referência, passei por diversas metamorfoses como artista e como ser humano. Tendo em mente que muitas outras mudanças virão com o tempo, considero o final desta graduação não como uma porta que se fecha, mas sim, como uma escada que se é construída degrau por degrau.

## Referencias

Gablik, Suzi. *Magritte, Thames and Hudson ,Nova York , 1991.*

Machado, Arlindo. *Máquina e imaginário : o desafio das poéticas tecnológicas*, EDUSP, São Paulo, 2001.

Manguel, Alberto. *Lendo Imagens: uma historia de amor e ódio*, compahia das letras, São Paulo, 2001

Hendrickson, Janis. *Roy Lichestein*, Taschen, 1996

Couchot, Edmond. *A tecnologia na arte : da fotografia à realidade virtual*, Ed da UFRGS, Porto Alegre, 2003.

Argan, Giulio Carlos. *Arte Moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos*, Companhia das letras, São Paulo, 1993.

Tomé, Maria Cristina de Sousa. *Entre o Burlesco eo Sublime: A sátira gráfica de Willian Hogarth e James Gillray*, Dissertação de Mestrado da universidade de minho, 2000.

<http://www.nrm.org/thinglink/text/FamilyTree.html>