

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

SONHOS ILUSTRADOS:

Narrativas de fuga, desejo e medo

MARIA DE FÁTIMA MUNHÓS MARTINS

**Projeto de trabalho de Conclusão de Curso para a obtenção do
título de bacharela em artes visuais**

Porto Alegre, 2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES

MARIA DE FÁTIMA MUNHÓS MARTINS

SONHOS ILUSTRADOS:

Narrativas de fuga, desejo e medo

Trabalho apresentado ao curso
de artes visuais da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul
Orientadora: Professora Marina
Bortoluz Polidoro

Porto Alegre, 2023

MARIA DE FÁTIMA MUNHÓS MARTINS

SONHOS ILUSTRADOS:
Narrativas de fuga, desejo e medo

Trabalho apresentado ao curso
de artes visuais da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul
Orientadora: Professora Marina
Bortoluz Polidoro

CIP - Catalogação na Publicação

Munhós Martins, Maria de Fátima
Sonhos ilustrados:Narrativas de fuga, desejo e medo
/ Maria de Fátima Munhós Martins. -- 2023.
59 f.
Orientadora: Marina Bortoluz Polidoro.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2023.

1. Poéticas visuais. 2. Arte. 3. Narrativa. 4.
Ilustração. 5. Sonho. I. Bortoluz Polidoro, Marina,
orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Agradecimentos

Ao meu marido Cassio que me apoiou em todos os momentos durante a graduação, à minha mãe por ter servido de modelo em várias ocasiões, e à professora Marina por toda a orientação.

Resumo

Este trabalho acompanha a pesquisa e o processo de criação de um projeto em poéticas visuais autobiográfico, intitulado: Sonhos ilustrados: Narrativas de fuga, desejo e medo. Tem como tema, sonhos no sentido onírico. Sonhos reunidos em um diário como parte do tratamento contra ansiedade, são a base para o desenvolvimento de ilustrações digitais e híbridas.

PALAVRAS-CHAVE: arte digital, ilustração, narrativa, sonho.

Abstract

This work presents the process of research and creation of a project in autobiographical visual poetics, entitled: Illustrated Dreams: Storytelling about Escape, Desire and Fear. Its theme is dreams in the dream sense. The dreams gathered in a diary as part of the treatment against anxiety are the basis for the development of digital and hybrid illustrations.

KEYWORDS: digital art, illustration, storytelling, dream.

LISTA DE IMAGENS

- Figura 1 Jojan. Intérieur de la grotte de Lascaux. Peinture rupestre préhistorique. 2021. Original 2560 × 1920 pixels. Disponível em https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lascaux_012b.jpg. Acesso em: 15 fev. 2023 12
- Figura 2 PATON, Joseph. Puck and Fairies, from "A Midsummer Night's Dream". ca.1850. Original 26.4 x 31.1 cm. Disponível em <https://collections.britishart.yale.edu/catalog/tms:216>. Acesso em: 15 fev. 2023 15
- Figura 3 BOYLE, Eleonor. Beauty and the Beast. 1875. Disponível em: <https://www.illustrationhistory.org/illustrations/cover-of-beauty-and-the-beast.-an-old-tale-new-told-with-pictures-by-e.v.b>. Acesso em 15 fev. 2023. 16
- Figura 4 OLIVEIRA, Rui. Ilustração para o livro a Bela e a Fera. Editora Nova fronteira, 2015. Disponível em: <https://ruideoliveira.com.br/br/books/a-bela-e-a-fera/>. Acesso em 15 fev. 2023..... 17
- Figura 5 MCKEAN, Deve. Ilustração para a Graphic Novel, Black dog: Os Sonhos de Paul Nash. Editora Darkside, 2018. Disponível em: <https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/1415.jpg>. Acesso em 21 fev. 2023..... 20
- Figura 6 Evellin..... 21
- Figura 7 STERN, Grete. Dream No. 1: Electrical Appliances for the Home, 1949. Fotomontagem. Disponível em: https://www.moma.org/collection/works/142787?artist_id=36781&page=1&sov_referrer=artist. Acesso em 27 mar. 2023. 26
- Figura 8 Registro feito pela autora, 13° Bienal do Mercosul, Proposta Educativa, 2022..... 28
- Figura 9 Paralisia, registro do processo de trabalho, preenchimento e textura das árvores..... 31
- Figura 10 Paralisia, registro do processo de trabalho, textura do chão..... 31
- Figura 11 Paralisia, registro do processo de trabalho, folhas das árvores 32

Figura 12 Paralisia, registro do processo de trabalho céu, elementos luminosos	32
Figura 13 Paralisia, registro do processo de trabalho, olho no caule da árvore	32
Figura 14 Paralisia, registro do processo de trabalho, animação.....	33
Figura 15 MILLAIS, John Everett. Ophelia. Óleo sobre tela, 1851-1852. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Of%C3%A9lia_(pintura)#/media/Ficheiro:John_Everett_Millais_-_Ophelia_-_Google_Art_Project.jpg . Acesso em 26 Mar.2023	36
Figura 16 BECCARI, Marcos. Sem título. Disponível em https://www.instagram.com/p/BNaC7J0B9_F/ . Acesso em 26 Mar. 2023.....	36
Figura 17 Submergir, registro do processo de trabalho, esboço e preenchimento.....	37
Figura 18 Submergir, registro do processo de trabalho, esboço e preenchimento.....	38
Figura 19 Submergir, registro do processo de trabalho, resultado.....	39
Figura 20 Emergir, registro do processo de trabalho, esboço.....	40
Figura 21 Emergir, registro do processo de trabalho, figura humana.....	40
Figura 22 Emergir, registro do processo de trabalho, móveis	40
Figura 23 Emergir, registro do processo de trabalho, água.	41
Figura 24 Emergir, registro do processo de trabalho, resultado.....	41
Figura 25 A floresta da mente, resultado	42
Figura 26 DOYLE, Richard. Under the Dock Leaves. Aquarela sobre papel, 1878. Disponível em: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1886-0619-17 . Acesso em 15 fev. 2023.....	43
Figura 27 A floresta da mente, paleta de cores.....	43

Figura 28 A floresta da mente, pinceis e camadas.....	44
Figura 29 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, esboço	45
Figura 30 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, preenchimento	45
Figura 31 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, textura.	46
Figura 32 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, folhas nas árvores e sombra.	46
Figura 33 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, Luminosidade, perspectiva e detalhes.	47
Figura 34 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, inserindo objetos.....	47
Figura 35 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, ajuste de cor e efeitos de luz	47
Figura 36 Reencontro, registro do processo de trabalho, esboço e preenchimento.....	49
Figura 37 Reencontro, registro do processo de trabalho, roupas, textura, luz e sombra	49
Figura 38 Reencontro, registro do processo de trabalho, esboço lápis sobre papel	50
Figura 39 Reencontro, registro do processo de trabalho, aquarela sobre papel	50
Figura 40 O Diário de sonhos.....	51

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. UM POUCO SOBRE ILUSTRAÇÃO.....	13
2.1 ILUSTRAÇÃO DIGITAL.....	17
3. SOBRE SONHOS.....	23
4 PRODUÇÃO PRÁTICA.....	27
4.1 MEDO	29
4.2 FUGA	42
4.3 DESEJO.....	48
CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS.....	53
APÊNDICES.....	58

1. INTRODUÇÃO

O trabalho intitulado, *Sonhos Ilustrados: Narrativas de fuga, desejo e medo*, foi desenvolvido por meio da experiência prática que tem como foco a experimentação dos recursos digitais, suas especificidades, possibilidades e a hibridização com os meios tradicionais. O tema escolhido, sonhos, é o fio condutor narrativo e que ao mesmo tempo dialoga com as escolhas visuais implementadas.

A narrativa de sonhos já inspirou artistas, escritores, filósofos e pesquisadores principalmente no campo da psicologia. O movimento surrealista iniciado nos anos 1920 em que figuraram grandes nomes da pintura ocidental, tais como Salvador Dalí (1904-1989), Marx Ernst (1891-1976), Leonora Carrington (1927-2011), buscavam apresentar obras com imagens advindas das profundezas do inconsciente. Outro pintor notável que flertou com a temática foi o russo Marc Chagall (1887-1985).

No século II o romano Artemidoro de Éfeso foi um dos primeiros estudiosos dos sonhos. Seu livro *Oneirocrítica* tinha como base o pensamento egípcio e grego sobre os sonhos. Já no início do século XX os famosos psicanalistas Sigmund Freud e Carl Jung também apresentaram suas considerações da psique dos sonhos. Para muitas culturas o sonho pode ocupar lugar de destaque, como é o caso do povo Yanomami. Segundo Hanna Limulja (2022, p. 42): “Quando os Yanomami querem conhecer as coisas, eles se esforçam para vê-las em sonhos.” Ganhar conhecimento está intrinsecamente relacionado a capacidade de sonhar.

Na literatura contemporânea, inspirado pela mitologia europeia, temos a *Graphic Novel*¹, *Sandman*, publicada pela primeira vez 1989 com selo *DC comics*, criada pelo aclamado escritor britânico Neil Gaiman (1960).

Visto isso, percebemos que o tema intrigara diversas culturas através dos séculos, muitos veem significados profundos e proféticos, outros como ciência, entendem os sonhos como simulações para que possamos treinar situações de

¹ Romance gráfico em tradução livre é geralmente uma narrativa em prosa feita através de banda desenhada, apresentava nível de complexidade e volume maiores e tendo como público-alvo o adulto, contudo atualmente é relativo à história em quadrinhos.

perigo, uma realidade virtual que o nosso cérebro cria enquanto faz a manutenção do nosso sistema. Os vídeos publicados pelo biólogo e pesquisador brasileiro Atila Iamarino - *Por que esquecemos os sonhos?* e *O sono e os sonhos*, do canal do Youtube, *Nerdologia*, faz um resumo sobre as possibilidades biológicas do sonho. Independente do motivo que tenhamos para sonhar, isso não o torna menos fascinante.

O tema *sonhos* vem como narrativa autobiográfica: - sempre gostei de sonhar, o que me fez aprender a ter sonhos lúcidos, porém em 2020 desenvolvi distúrbio de sono pelo agravamento do estado de ansiedade, resultando em uma insônia severa. Eu não conseguia dormir e nem sonhar ou pelo menos lembrar. Parte do tratamento foi a criação de um diário dos sonhos que eu mantive desde então. Utilizo esse diário como fonte de matéria-prima para as ilustrações.

Na maioria dos sonhos que tenho a princípio não consigo ver sentido algum, porém o ato de escrever e depois ler meu diário, me fez refletir e encontrar significados que antes pareciam inexistentes. Às vezes escondemos de nós mesmos, memórias e sentimentos, e de vez em quando no sonho eles emergem para nos lembrar que ainda estão lá. “[...] o sonho codificado (simbólico) tem a função de informar, sem, contudo, oficializar para o Eu verdadeiro do indivíduo o conteúdo de vivências excluídas depositadas na zona de exclusão.” (DIAS, 2014, p. 17).

A escolha da linguagem ilustrativa no projeto se dá pela narrativa visual dos sonhos que apresento, visto que a ilustração remonta muito antes da escrita, pois já pensou nas pinturas rupestres como ilustrações? Como as paredes das cavernas que as possui são como enormes livros ilustrados que narram o cotidiano dos seres humanos que ali viveram? Sendo que antes da escrita, além da forma oral, as pinturas eram também uma maneira de contarmos nossa história, passando assim ela adiante para as próximas gerações. Desde então desenvolvemos novos modos de fazê-la, mesmo depois do advento da escrita, uma vez que na maioria das sociedades antigas a população em geral não tinha acesso à educação formal. Através da história, a ilustração passou por diversos avanços tecnológicos, da parede para o papel, do papel para a tela, do analógico para o digital. Assim como os sonhos a ilustração na era digital permeia essa realidade não tangível, necessitando de interfaces que nos revelem sua forma.

Dito isso, a pesquisa tem o objetivo de estabelecer uma discussão entre as fronteiras da ilustração “analógica”, híbrida e digital, sonho e realidade e as relações da narrativa visual com a ideia a ser ilustrada mediante a prática e ao processo criativo e pessoal.



Figura 1 Jojan. Intérieur de la grotte de Lascaux. Peinture rupestre préhistorique. 2021. Original 2560 × 1920 pixels. Disponível em https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lascaux_012b.jpg. Acesso em: 15 fev. 2023

O trabalho está dividido em quatro capítulos sendo o primeiro a *Introdução*; no segundo temos: *Um pouco sobre ilustração*, em que apresento uma breve história sobre a ilustração, das paredes das cavernas as telas digitais, trago referências de movimentos e artistas que me auxiliaram a compor a estética pretendida. No terceiro capítulo, *Sobre sonhos*: fiz um resumo sobre abordagens diferentes em relação ao tema, sonhos segundo a psicanálise, cultura e cosmo religiosas. No quarto capítulo, *Produção Prática*: neste falo sobre o processo de criação dos trabalhos desenvolvidos e os resultados obtidos encerrando o texto com as considerações finais e referências.

2. UM POUCO SOBRE ILUSTRAÇÃO

A maioria das técnicas de produção de imagens que conhecemos hoje, podem apresentar caráter ilustrativo com o objetivo de informar se assim quisermos. Pinturas, desenhos e gravuras eram amplamente utilizados para transmitir crenças, regras, costumes e valores. Sejam nas paredes das pirâmides no antigo Egito, entalhos em monumentos nas Américas pré-colombianas e pinturas sacras no interior de uma Igreja, estes exemplos são mais do que ornamentos ou decorações, eles tinham o objetivo de comunicar, de contar uma história. Segundo Salisbury e Styles (2012, p.7): “A arte da ilustração é tradicionalmente definida como aquela que esclarece ou enriquece as informações textuais, por meio de representações visuais. E em muitos contextos, a imagem começa a substituir a palavra”.

Com o passar do tempo diversas técnicas foram desenvolvidas e empregadas na ilustração, desde as iluminuras em que monges copistas pintavam-nas uma a uma, o surgimento da gravura, empregada inicialmente na China proporcionou através da xilogravura uma forma mais eficiente, pois aumentava a capacidade de reprodução. Por volta de 1450 com os tipos móveis de Gutenberg, era possível a distribuição em massa de livros que além dos textos continham ilustrações.

Com a revolução industrial na era vitoriana houve um aumento expressivo da publicação de livros para o público infante-juvenil. Com isso a produção de ilustrações se intensificou, trazendo inovações como: “A ilustração reproduzida em cores torna-se mais frequente a partir da segunda metade do século XIX, com a utilização, em 1837, da cromolitografia, que aos poucos se aprimora. Já em 1843, John Bufford, inovador gráfico americano, aperfeiçoou o processo, permitindo a impressão de cinco ou mais cores.” (OLIVEIRA, 2008, p. 16).

Essa nova produção literária para o público-infantil trazia em suas narrativas os velhos contos de fadas, porém reformulados. Cheios de magia e seres mitológicos, colaboravam para que as ilustrações representassem o imaginário fantástico das pessoas da época:

[...] um movimento artístico essencialmente inglês [...] que veio exercer mais profunda e duradoura influência na arte de ilustrar para crianças. [...] Um movimento do ideal. Mítico. [...] Esses rincões do faz-de-conta, tão presentes nesse gênero de pintura [...] oposto, quase a virar de costas às graves questões sociais advindas da revolução industrial. Se em um aspecto eles estão inseridos num romantismo panteísta e nacionalista, um retorno às origens imemoriais, uma volta a infância nacional perdida, por outro lado representam uma outra face diante das grandes transformações técnicas ocorridas da indústria [...]. (OLIVEIRA, 2008, p. 28).

A pintura vitoriana, *Fancy picture*², que influenciou a chamada era de ouro da ilustração para livros infantis que abrange a segunda metade do século XIX aos anos de 1930, tem como seus principais expoentes, Richard Dadd (1817-1896) destaque para a obra, *The fairy feller's master-storker*, John Anster Fitzgerald (1819-1906) com a obra *Dreams* e o pintor e ilustrador Sir Joseph Paton (1821-1901) com a pintura *Puck and Fairies, from "A Midsummer Night's Dream"*. Como pode ser observado suas produções apresentam características visuais que evocam o universo fantástico e onírico em que temas míticos e do estado de sonho, no sentido do que experienciamos ao dormir, são constantemente retratados.

² Refere a um subgênero de pintura iniciado no século XVIII em que se mescla cenas do cotidiano com elementos de fantasia.



Figura 2 PATON, Joseph. Puck and Fairies, from "A Midsummer Night's Dream".ca.1850.Original 26.4 x 31.1 cm. Disponível em <https://collections.britishart.yale.edu/catalog/tms:216>. Acesso em: 15 fev. 2023

Dentro desse período temos alguns ilustradores que marcaram sua época sendo alguns deles: Richard Doyle (1824-1883), Walter Crane (1845-1915), Arthur Rackham (1867-1939) e John Tenniel (1820-1914). A grande maioria homens, por isso gostaria de destacar, Eleanor Vere Boyle (1825-1916) ela publicou mais de 20 livros em sua carreira, entre eles estão: *Children's Summer* (1853), *A Dream Book* (1870), *Hans Christian Andersen's Fairy Tales* (1872). "Todas essas obras foram inspiradas por muitas coisas pelas quais Eleanor era fascinada: a natureza, mas também o destino, os sonhos e a água corrente." (Kosik, 2018, Norman Rockwell Museum).



Figura 3 BOYLE, Eleonor. *Beauty and the Beast*. 1875. Disponível em: <https://www.illustrationhistory.org/illustrations/cover-of-beauty-and-the-beast.-an-old-tale-new-told-with-pictures-by-e.v.b>. Acesso em 15 fev. 2023.

No Brasil podemos observar através da coletânea, *Seleção de ilustrações: contos de Fada e histórias clássicas*, a influência destes artistas na obra do premiado ilustrador Rui de Oliveira que por sua vez se tornou uma de minhas principais referências visuais.

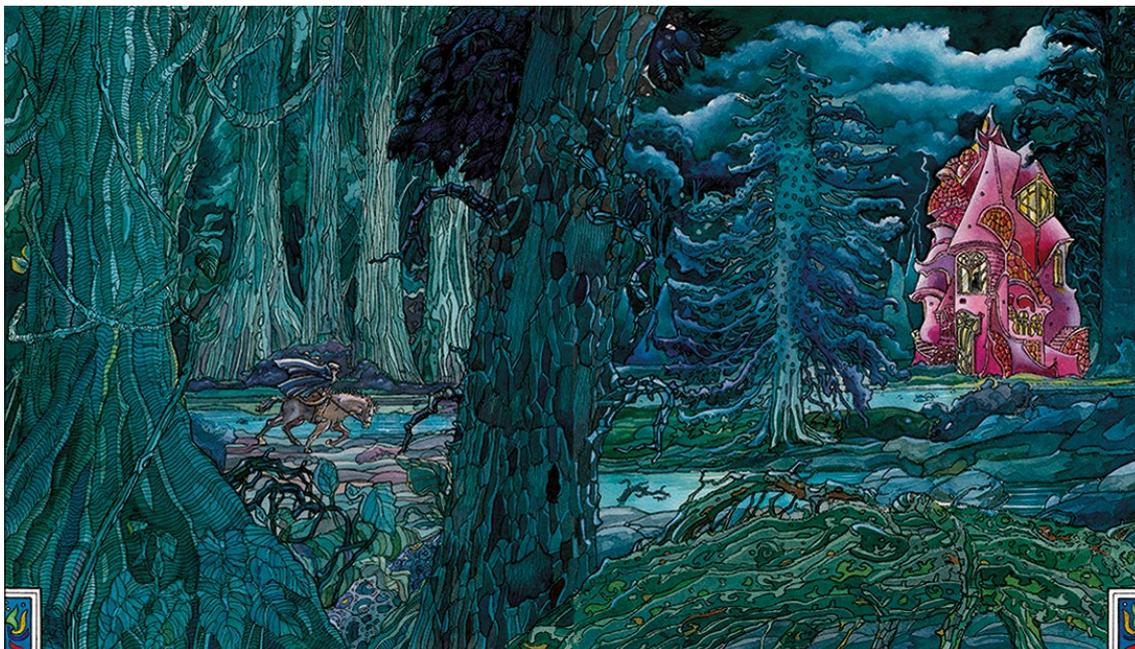


Figura 4 OLIVEIRA, Rui. Ilustração para o livro *a Bela e a Fera*. Editora Nova fronteira, 2015. Disponível em: <https://ruioliveira.com.br/br/books/a-bela-e-a-fera/>. Acesso em 15 fev. 2023.

2.1 ILUSTRAÇÃO DIGITAL

Na contemporaneidade a possibilidade da ilustração digital nasceu juntamente com a revolução digital. Já nos anos de 1960 encontramos diversos artistas experimentando as tecnologias oferecidas na época para suas produções, tais como: Harold Cohen (1928-2016) foi um artista britânico que desenvolveu o programa AARON capaz de criar imagens de forma autônoma; Charles Csurik (1922-2022) artista digital, *Hummingbird* foi sua primeira animação por computador elaborada em 1967; Vera Molnar (1924) artista húngara, desenvolveu pinturas geométricas através de algoritmos, foi fundadora dos grupos *Groupe de Recherche d'Art Visuel* e *Art et Informatique* na França com o objetivo de discutir as problemáticas relativas a arte e a tecnologia. (MOMA, s/d; Tate, s/d;).

No Brasil, movimento semelhante acontecia, com destaque para os nomes: Walter Zanini (1925-2013), curador e crítico de arte, foi diretor (MAC-USP), um dos fundadores da Bienal de São Paulo, sendo um dos pioneiros na defesa da arte tecnologia do Brasil, abrindo espaço para cena já nos anos de 1960. Waldemar Cordeiro (1925-1973), um dos fundadores do grupo Ruptura, foi um dos percussores na tecno arte no Brasil, ele no ano de 1969 apresentou a obra, *Derivadas de uma imagem*, em conjunto com Giorgio Moscati. “A partir da proposta de função derivada, o objetivo de Cordeiro foi traduzir uma imagem inicialmente fotográfica em modelo numérico, isto é, em uma linguagem computacional. (ARANTES, 2005, p. 87).”

Apesar da arte digital já movimentar o meio desde meados dos anos 1960 a sua popularização foi mais precisamente com o lançamento do computador pessoal Macintosh em 1985 pela Apple, sendo o primeiro com interface gráfica. Com ele veio o software para desenho digital *MacPaint*. Em 1987 a empresa Adobe lançou programa *Illustrator* permitindo a vetorização de imagens. Na década seguinte vieram os softwares *Adobe Photoshop* e o *Corel Draw* que transformaram a maneira como os designers executavam seu fluxo de trabalho.

As novas ferramentas foram adotadas pelos designers da época, porém: “A maioria dos ilustradores acabou não conseguindo acompanhar o poder financeiro que os designers podiam mobilizar. Seria uma questão econômica que atrasaria em quase dez anos a participação na revolução do design digital.” (ZEEGEN e et. al, 2005, p. 74).

Logo no início dos anos 2000 empresas como Wacom trouxeram as mesas digitalizadoras, possibilitando a utilização de uma caneta no lugar do mouse, tornando possível desenhar e pintar digitalmente de forma tão intuitiva quanto em uma tela ou papel, contudo através de um alto custo de investimento. Felizmente com a popularização dos *tablets*, *smartphones*, outras marcas de mesas digitalizadoras mais baratas, softwares de edição gratuitos e treinamentos acessíveis principalmente através de plataformas como o Youtube, possibilitou que a ilustração digital ganhasse novos adeptos e fosse amplamente difundida.

A tecnologia digital começou a mudar o tipo de informações às quais os ilustradores tinham acesso, abrindo oportunidade para discussão e debate sobre questões de reprodução, processos de impressão, tipos de papel, assim como os mercados inteiramente digitais para a ilustração, como a Web e a televisão. [...] Impressionados com a capacidade de explorar tanto habilidades de desenho incríveis quanto a manipulação de imagens, combinadas ao amplo espectro de possibilidades abertas pelo mundo digital. (ZEEGEN e et. al, 2005, p. 76).

Hoje grande parte das ilustrações encontradas no mercado editorial são feitas através de processos digitais ou híbridos, principalmente para atender os prazos exigidos pela demanda. Porém, é importante ressaltar que o fato de uma ilustração ser digital não interfere em sua qualidade estética, é possível encontrar obras de grande valor apreciativo em qualquer mídia. Os softwares de edição nada mais são do que uma ferramenta tal como a tinta, o papel ou o lápis.

Algumas referências de ilustradores contemporâneos utilizam recursos digitais e tradicionais em seus processos. Eles transitam em diversos meios, livros infantis, animações, HQs e publicidade: Shaun Tan (1973) artista australiano que possui diversas publicações infanto-juvenis com temáticas sociais, ganhador do Oscar de melhor curta-metragem de animação por, *The Lost Thing*. Yuko Shimizu é uma ilustradora japonesa, seus trabalhos são múltiplos e variam desde capas para DC Comics à publicidade para Apple. Ao longo de sua carreira conquistou mais de 15 vezes a medalha da *Society of illustration*, e em 2021 foi premiada com um dos mais prestigiados prêmios para livros ilustrados, o Caldecott Honor pelo seu trabalho em *The Cat Man of Aleppo*. Dave McKean (1963) é um artista visual britânico conhecido por ilustrar as *Graphic novels*, *Sandman*, *Asilo Arkham* entre outros notáveis trabalhos. Por fim Alê Abreu (1971), ilustrador, animador e diretor brasileiro, teve seu reconhecimento internacional através da indicação ao Oscar de melhor longa-metragem de animação, *O menino e mundo*.



Figura 5 MCKEAN, Deve. Ilustração para a Graphic Novel, *Black dog: Os Sonhos de Paul Nash*. Editora Darkside, 2018. Disponível em: <https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/1415.jpg>. Acesso em 21 fev. 2023.

Ao longo da graduação, desenvolvi trabalhos em diversas linguagens, fotografia, vídeo, desenho em aquarela, nanquim e pintura em acrílica.

Analisando com distanciamento temporal é perceptível o caráter ilustrativo e narrativo nestes trabalhos. Meu interesse pela ilustração vem de muito cedo com os livros infantis, antes de aprender a ler, eu folhava os livros e criava histórias para mim mesma através das imagens. *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll é especialmente memorável para mim, curiosamente ao fim tudo não passava de um sonho. Logo na adolescência vieram as HQs (histórias em quadrinhos). Já adulta a *concept art*³ para filmes, animações e videogames me fizeram perceber um caminho que talvez fosse possível seguir.

Trago o trabalho realizado para a disciplina Oficina de Ilustração com o título de *Evellin*, pois foi minha primeira tentativa real de desenvolver uma ilustração totalmente digital. Nela trabalhei com figuração humana em linhas, predominando as cores preto, branco e roxo, usei ferramentas que simulavam grafite e aquarela, dado que a intenção era criar uma ilustração para um livro infanto-juvenil, porém por que não utilizei a tradicional aquarela e grafite no

³ Arte conceito é um conjunto de estudos visuais para o desenvolvimento de um produto, muito utilizado no audiovisual, animação, publicidade, design e jogos de videogame, relativo a esboço.

papel? Além de ter o objetivo de aprender uma ferramenta nova, apesar do resultado ser muito semelhante, o processo de criação é bem diferente, permite ajustes rápidos, um fluxo de trabalho mais ágil, fazer, refazer e desfazer com facilidade e experimentar várias versões de uma mesma ideia sem consumir recursos, como materiais de desenho e pintura.



Figura 6 Evellin

Em relação ao uso de meios tecnológicos trago alguns aspectos oriundos da minha primeira graduação em Análise e desenvolvimento de sistemas, conhecimentos que me possibilitaram a participação no projeto Verter⁴ como bolsista de pesquisa em iniciação científica. Com isso, procuro através deste projeto estabelecer uma conexão entre estes dois mundos.

⁴ A plataforma Verter é um espaço online para exposição de trabalhos artísticos realizados pela internet, faz parte do projeto de pesquisa “Processo de criação em arte e a computação gráfica: linguagem, repetição e difusão” da artista e pesquisadora Marina Bortoluz Polidoro pela UFRGS, além da artista, a equipe composta por Alessandra Bochio (UFRGS), Bettina Rupp (UFRN), Pauline Gaudin Indicatti, Estudantes do Grupo de estudos e práticas em artemídia.

Para os trabalhos, *A floresta da mente*, *Submergir*, *Emergir e Paralisia*, que abordarei no capítulo 4, utilizei o software *Procreate*, contudo poderia ser feita em qualquer outro. Por uma questão pessoal, me adaptei melhor a este, pois foi desenvolvido para ser utilizado no *ipad*, permitindo mobilidade, possuindo uma sensibilidade considerável na tela, traz a sensação do desenhar em uma folha com a criação da imagem instantânea ao movimento da mão, permitindo assim traços naturais e orgânicos.

3. SOBRE SONHOS

Os sonhos são universais, lembrando ou não deles todos sonhamos, e assim conforme fomos constituindo grupos maiores de indivíduos, desenvolvendo culturas, o ser humano foi criando narrativas que dessem significado para as histórias que vivenciavam quando dormiam.

Conforme andamos pela história de diversos povos, podemos perceber o papel importante que os sonhos têm para o cotidiano, político, social e como ajudaram a construir os mitos e as cosmovisões ao redor do planeta.

A mitologia hebraico-cristã que para Costa (2014, p.16) “A Bíblia, em certo sentido, é um grande tratado oniroológico. São mais de cinquenta sonhos que lá se encontram, a maioria no Antigo Testamento (cerca de 43), nove no Novo”. Algumas passagens dos sonhos bíblicos de acordo com Santos e et. al (2014, p.24) “Deus em algumas ocasiões se manifestou por meio de sonhos a certas pessoas escolhidas para cumprir determinadas missões especiais. Tal se deu, por exemplo, no Antigo Testamento com o patriarca José do Egito (Gênesis, 37, 5-11.), e no Novo Testamento com seu homônimo José (Mateus, 1,16.).

No paganismo europeu: “Os sonhos eram parte da realidade diária no mundo pagão. Não era recomendado acordar alguém que tossia ou movia-se demais durante o sonho: corria-se o risco de impedir o indivíduo de desfrutá-lo.” (SANTOS e et. al, 2014, p. 47).

O caráter premunitivo que algumas tradições podem atribuir aos sonhos como por exemplo no Islândês que através da *Saga dos irmãos juramentados*: “Porgeir, um dos personagens principais, afirmou que “Eu vejo o futuro claramente em meus sonhos: este é um traço familiar”, uma demonstração clara na crença da transmissão dessa habilidade por via sanguínea.” (SANTOS e et. al, 2014, p. 47).

Trazendo os sonhos para início do século XX, Freud apresentou uma interpretação através da psique, “[...] os sonhos, os pensamentos oníricos, eram como um mistério, uma charada, um enigma que só poderia ser desvendado caso se conseguisse substituir as imagens aparentemente absurdas por um texto, as figuras por sílabas ou palavras, para assim se ter acesso ao

inconsciente. O historiador Peter Gay (1923-) resumiu muito bem o axioma freudiano: “O sonho é uma realização dos desejos.”. (COSTA, 2014, p.16).

Já Jung seu discípulo não discordava totalmente de Freud, porém os sonhos vistos como a realização de desejos, para ele era limitante, trazendo sua interpretação mais voltada para o caráter compensatório. “O sonho funciona como um regulador do equilíbrio psíquico. Pode-se afirmar que seu significado principal é estabelecer uma relação entre a vida consciente e a inconsciente. A imagem onírica é um símbolo que liga o ego do sonhador aos aspectos não percebidos dos acontecimentos, aqueles com os quais ele não tomou contato quando desperto.” (GRINBERG, 2017, p.146).

Uma característica comum nos “modos de sonhar” citados acima é que todos eles falam sobre o “Eu” sonhador. O “Eu” como protagonista, e o sonho como esse lugar a parte, quase que em paralelo ao nosso. Por isso achei interessante trazer resumidamente a perspectiva Yanomami do sonhar, da qual tive acesso através do livro, *O desejo dos outros: uma etnografia dos sonhos yanomami* escrito pela pesquisadora em antropologia Hanna Limulja. O livro é o resultado de sua pesquisa realizada durante o período de quase um ano em que conviveu na comunidade do Pya ú. Lá ela coletou os relatos dos sonhos de seus moradores e pode aprender como o povo Yanomami compreende os sonhos.

Para o Yanomami o que acontece nos sonhos não está separado do que acontece quando estão acordados, o que se faz enquanto sonha faz parte das suas experiências e são fundamentais para a aprendizagem, conforme Limulja (2023, p.90) “[...] o sonho é concebido como forma de conhecimento, e a pessoa que tem uma atividade onírica intensa é considerada sábia.”

Através dos sonhos eles são capazes de conhecer lugares distantes dos quais não estiveram antes, encontrar outras pessoas das quais nunca viram. “O deslocamento do utupë⁵ de uma pessoa por lugares que ela nunca frequentou em estado de vigília lhe permite afirmar que conhece essas paragens por ter estado lá em sonho.” (LIMULJA, 2022, p.58).

⁵ Imagem vital das pessoas.

O que se vive desperto influencia no sonho e o que se sonha interfere no estado desperto. “Não se trata, portanto de duas realidades paralelas [...] Assim, tanto as experiências que ocorrem durante o sonho como as que se passam durante a vigília se desenrolam à maneira de um Moebius de modo que o que acontece de um lado vai parar do outro sem interrupção.” (LIMULJA, 2022, p.62).

Quando um Yanomami sonha com um ente querido que está longe ou que faleceu, a conclusão é que essa outra pessoa está com muita saudade e não o contrário como nós presumimos. Quando um morto os visita em sonho, os chama para junto dele para morarem nas costas do céu⁶, contudo o sonhador busca afastá-los, os informando de que ainda não é hora de ficarem juntos.

Durante o sonho, portanto, a pessoa estaria mais suscetível à vontade e ao desejo do outro. Ao contrário do que supõe a psicanálise freudiana, para qual o sonho seria o resultado de um desejo inconsciente de quem sonha, no caso dos Yanomami o sonho se constitui antes como o desejo manifesto de um outro, seja esse outro um morto, um espírito ou um animal. Mas são os vivos que decidem o que fazer em tais investidas. (LIMULJA, 2022, p.105).

Neste trabalho busquei representar por meio de ilustrações os sonhos que eu tive. Através da história da arte podemos encontrar diversos artistas que utilizaram desta mesma fonte para produzir suas obras, os surrealistas são um ótimo exemplo, contudo trago o trabalho de Grete Stern, uma de suas produções foi desenvolvida para ilustrar os sonhos dos outros fazendo um paralelo com os Yanomami em que o sonho e o desejo é do outro.

Grete Stern (1904-1999) foi uma artista alemã radicada na Argentina, lá por volta dos anos 1940 trabalhou para a revista *Idilio*, que na época fazia sucesso entre o público feminino de várias idades e classes sociais com suas fotonovelas. Entre o conteúdo que apresentava estava a coluna, *A psicanálise vai ajudá-la*, em que as leitoras podiam enviar cartas contando os seus sonhos, os que têm ao adormecerem, para que fossem analisados. Por sua vez cabia a

⁶ Na cosmovisão Yanomami todos após a morte irão residir no plano acima o da terra que em tradução para o português, costas do céu. Onde voltaram a juventude, existe comida em abundância e participam de uma festa sem fim.

Grete Stern ilustrá-los com suas fotomontagens, que devido à natureza onírica resultavam em um aspecto visual surrealista. “Na interpretação plástica, as fotomontagens propostas por Grete Stern para ilustrar a coluna mostravam mulheres de diferentes formas e tamanhos escalando os infinitos degraus da tábua de lavar roupa ou passando a ferro a figura bidimensional de um marido; ou jovens e entusiastas, de braços dados com um homem com cabeça de tartaruga;” (ASTUTTI, 2009. p. 14).



Figura 7 STERN, Grete. *Dream No. 1: Electrical Appliances for the Home*, 1949. Fotomontagem. Disponível em: https://www.moma.org/collection/works/142787?artist_id=36781&page=1&sov_referrer=artist. Acesso em 27 mar. 2023.

4 PRODUÇÃO PRÁTICA

Os pontos de partida para os trabalhos desenvolvidos neste projeto foram extraídos do meu diário de sonhos que fez parte da minha terapia contra ansiedade e insônia principalmente no período mais restrito da pandemia da COVID-19. As obras foram divididas em três categorias de sonhos: **fuga**, **desejo** e **medo**, porém é possível relacionar uma ilustração a mais de uma destas categorias devido ao fato de que um mesmo sonho poder evocar mais de um tipo de sentimento. Em **fuga** temos *A floresta da mente*, em **medo** temos *Paralisia, Submergir e Emergir*, por fim em **desejo**, *Reencontro*.

A categorização desses sonhos tem uma relação também presente no tema apresentado na 13ª Bienal do Mercosul realizada em 2022, *Trauma, Sonho e Fuga*. Diversos artistas trouxeram suas visões sobre um ou mais aspectos relativos as três palavras que compõem título da exposição que pode ser melhor compreendido através do trecho da abertura extraído do catálogo da exposição.

Há momentos na vida que exigem um olhar mais sóbrio sobre a nossa condição humana. O sentido de vulnerabilidade coletiva mobiliza algo muito profundo em nossa memória ancestral: uma certa informação genética que resiste de geração em geração ativa um mecanismo de defesa e nos coloca em alerta.

A pandemia do coronavírus deflagrou um processo de alcance global nunca antes visto. O isolamento social revelou nuances e mobilizou impactos psicológicos ainda imponderáveis. (DANTAS et al., 2022. P.14).

Estive presente na exposição da bienal para apreciar as obras. Estava observando o trabalho de Raphael Escobar (1987) intitulada *Placebo*, ainda não havia lido o material sobre a instalação quando uma repórter que estava no local para o jornal *Clube do Comércio* se aproximou até mim e me questionou sobre o que eu achava daquele trabalho. Na hora respondi que ainda não havia lido sobre ela, mas que pelas minhas impressões visuais tinha relacionado com aumento do consumo de remédios para depressão, ansiedade e insônia na pandemia. Naquele momento fazia sentido para mim, pois eu mesma fiz uso de medicamentos para fugir da realidade, talvez eu tenha sido muito literal em

minha interpretação. Depois ao ler descobri que a obra na verdade se tratava de uma crítica entre consumo de drogas lícitas como caféina e outras substâncias que alteram nosso sistema de recompensas como o açúcar em comparação as drogas ilícitas e como a sociedade lida com elas. De qualquer forma mesmo não sendo a intenção do artista a sensação de fuga que a sua obra me deu foi a impressão que ficou.

No mesmo local onde a obra *Placebo* estava havia um mural de proposta educativa em que os espectadores foram instigados a responder o que haviam sonhado, fiz o registro de algumas.

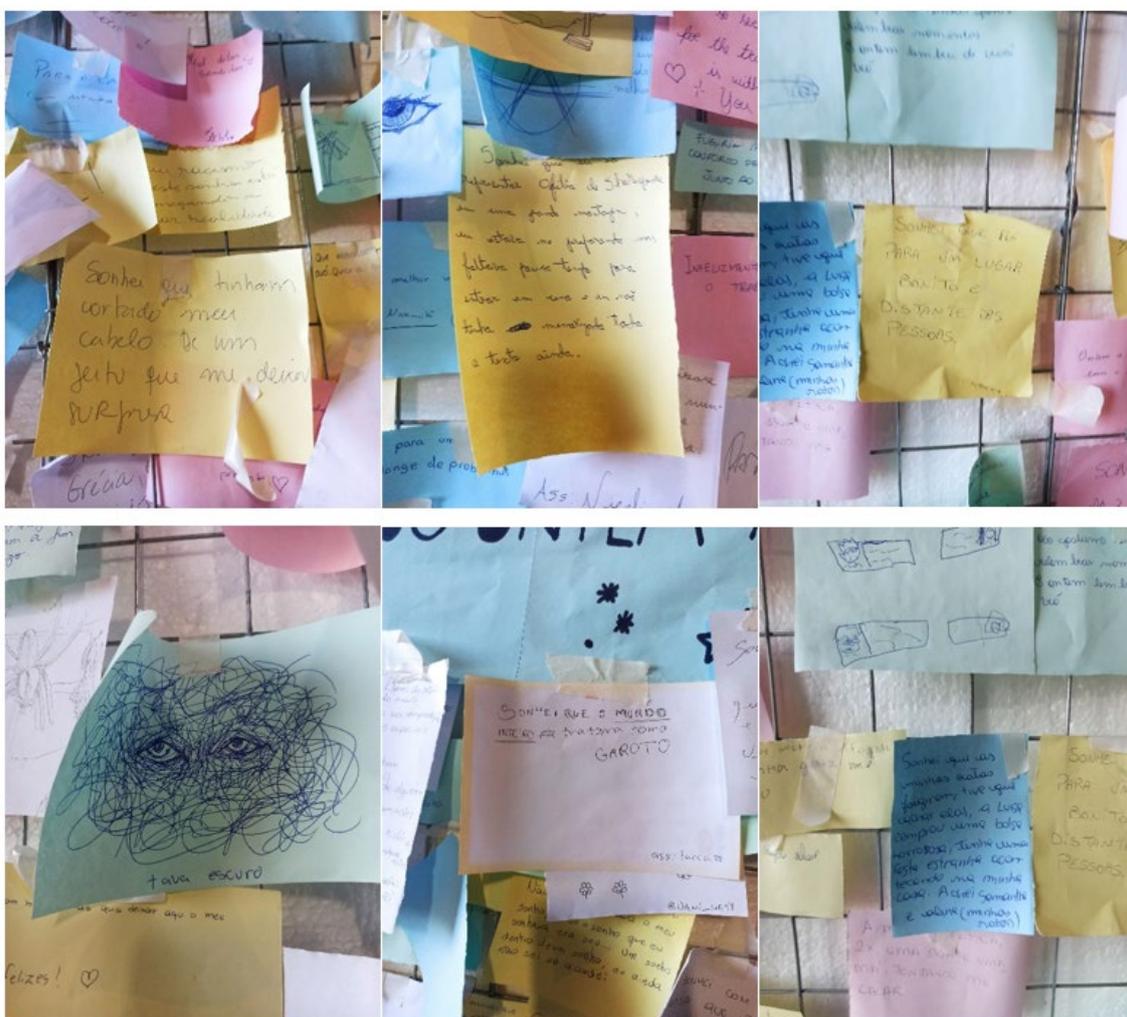


Figura 8 Registro feito pela autora, 13ª Bienal do Mercosul, Proposta Educativa, 2022.

4.1 MEDO

Paralisia

O trabalho, *Paralisia*, trata-se de uma ilustração digital imersiva, desenvolvida completamente com o software de edição, foram precisos estudos relacionados a perspectiva tridimensional, apoiada em múltiplos pontos de fuga, como a visão de estar dentro de um cubo, para testar o resultado também foi necessário a utilização de um software de visualização panorâmica. Através de um molde disponibilizado no site, <https://tool.panoform.com/>, que facilitou o entendimento da imagem a ser construída.

Observei que o efeito imersivo é mais bem experimentado na imagem sólida, sem textura, seria necessário mais estudo para a aplicação realista quando há a utilização de textura. Finalizei inserindo animação quadro a quadro em apenas um ponto específico da imagem, conforme pode ser identificado na sequência de imagem abaixo:

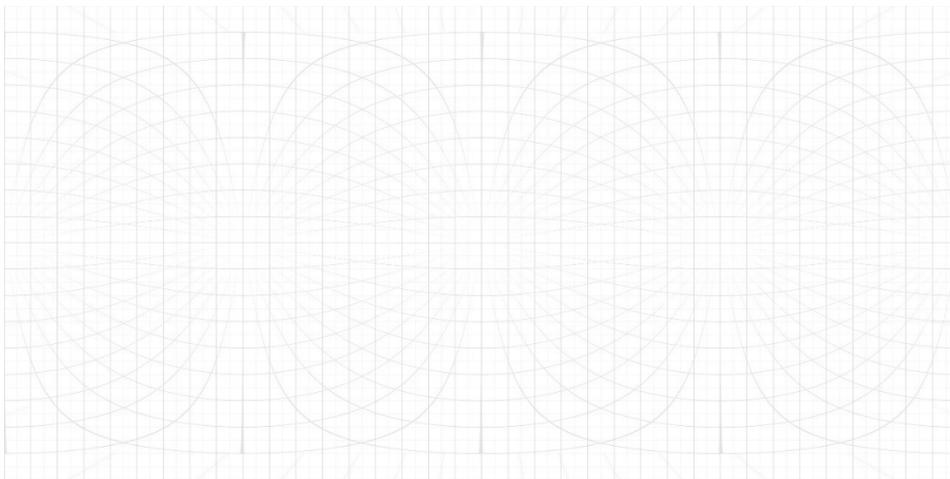


Figura 2 Fundo

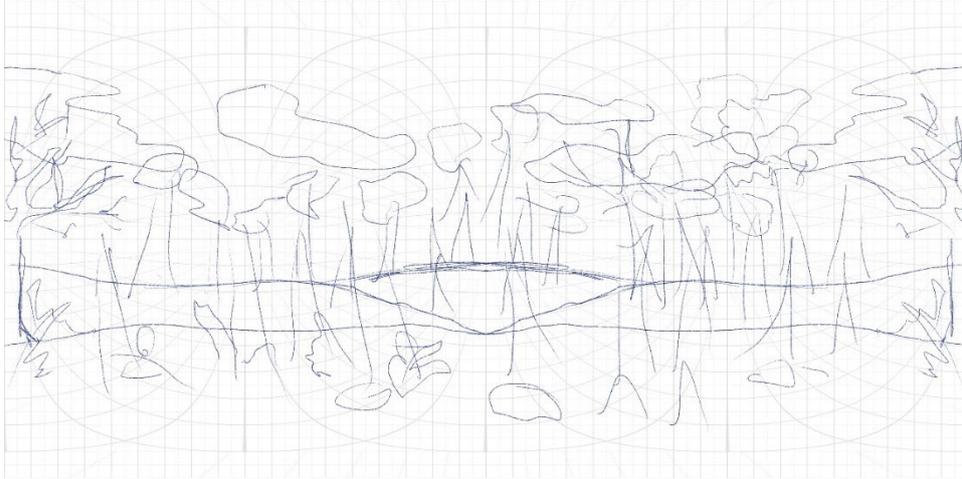


Figura 3 Paralisia, registro do processo de trabalho, esboço

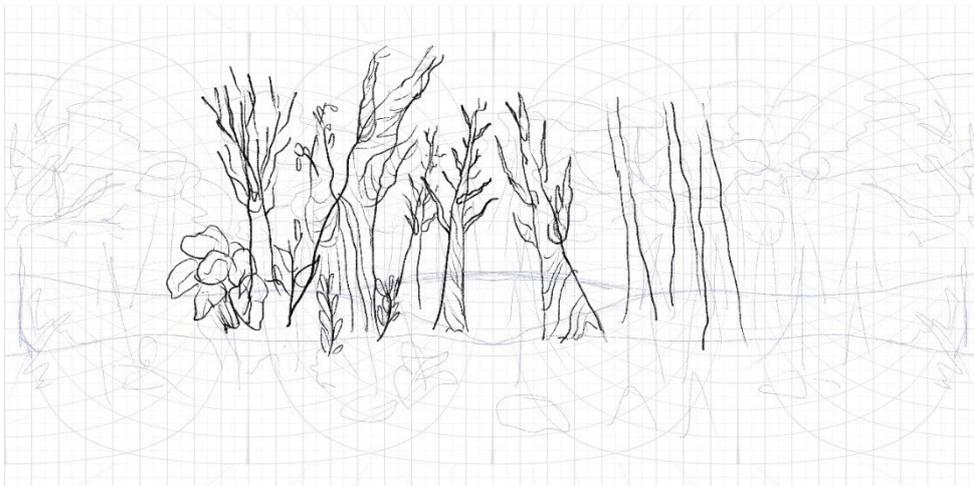


Figura 4 Paralisia, registro do processo de trabalho, rascunho 1

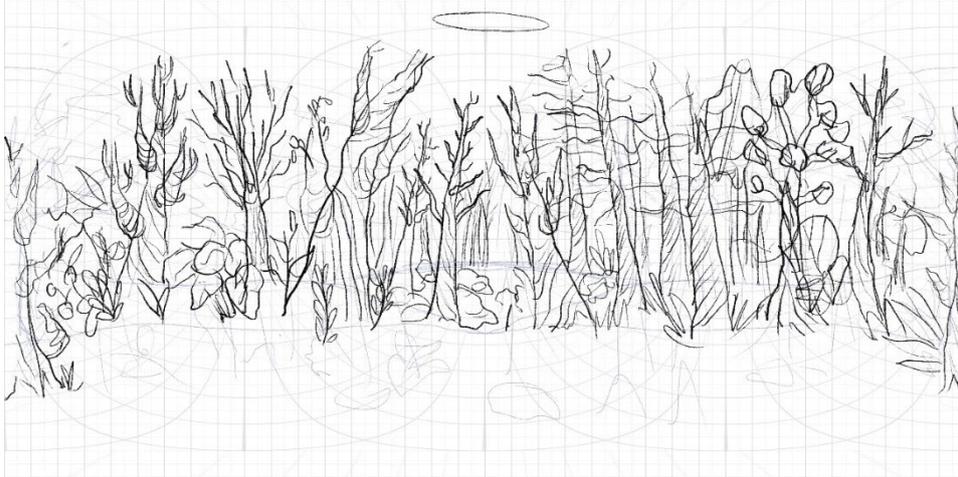


Figura 5 Paralisia, registro do processo de trabalho, rascunho 2



Figura 9 Paralisia, registro do processo de trabalho, preenchimento e textura das árvores



Figura 10 Paralisia, registro do processo de trabalho, textura do chão



Figura 11 Paralisia, registro do processo de trabalho, folhas das árvores



Figura 12 Paralisia, registro do processo de trabalho céu, elementos luminosos



Figura 13 Paralisia, registro do processo de trabalho, olho no caule da árvore

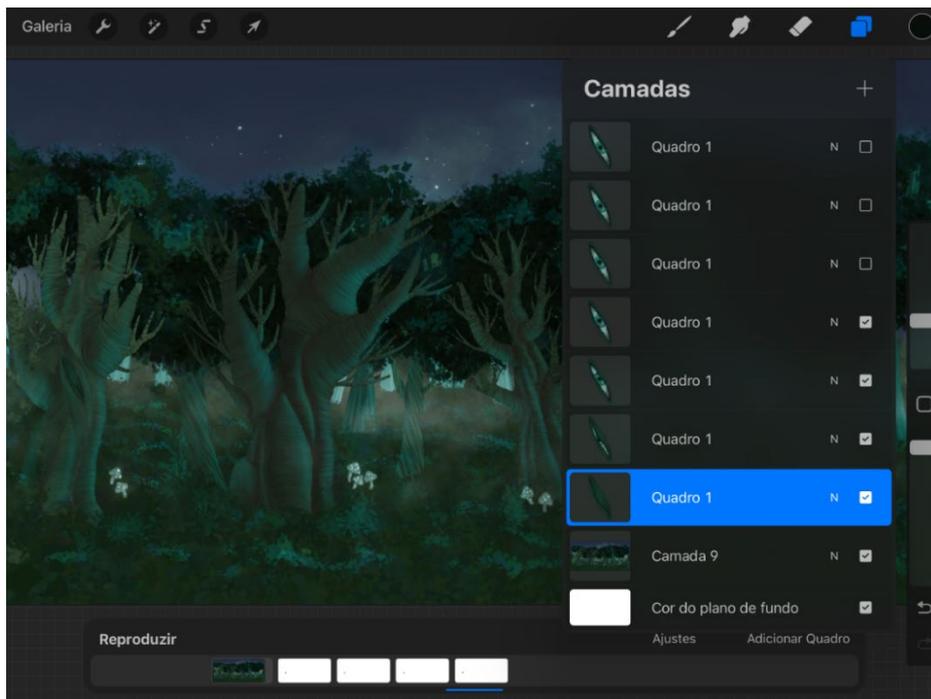


Figura 14 Paralisia, registro do processo de trabalho, animação

A obra faz referência não só a um sonho específico que tive, mas a um sonho comum entre algumas pessoas. Em torno de 8% da população em geral tem, segundo um estudo feito pela Universidade da Pensilvânia nos Estados Unidos para a revista *Sleep Medicine Reviews* em 2011⁷. Para chegar a esse número os pesquisadores Brian A. Sharpless e Jacques P. Barber analisaram dados de 35 estudos dos últimos 50 anos.

A experiência de paralisia do sono tem como característica a sensação de não conseguir se mexer, podendo olhar ao redor, sentir que está sendo observado. Esse distúrbio é incapacidade de mover ou falar momentos antes de adormecer ou ao acordar, um período em que estamos no meio termo entre os dois. “É comum o relato de alucinações associadas à presença de uma pessoa ou seres estranhos, além de sentir pressão no peito e ter a impressão de flutuar ou de sair do próprio corpo. Tais sensações podem ser confundidas com as experiências oníricas experimentadas durante os sonhos.” (MOURA, 2011, p. 16).

⁷ <https://www.psu.edu/news/research/story/psychologists-chase-down-sleep-demons/#:~:text=When%20looking%20at%20specific%20groups,experiencing%20at%20least%20one%20episode.>

É possível replicar o efeito com a ilustração que pode ser vista através de óculos VR (óculos de realidade virtual) acoplado ao *smartphone* utilizando um aplicativo para visualização 360. Existem diversos aplicativos, o que utilizei foi: *VR Media Player*.

A escolha das cores e dos efeitos visuais, luminosidade, neblina, a floresta fantástica com ser quase cósmico, busca evocar o caráter atmosférico de um sonho.

Deixo disponível os links para os vídeos:

Animação finalizada: https://youtu.be/eVWQ9k_hPso. Acesso em 04 abr. 2023.

Processo: <https://youtu.be/ZLj1DmY42NQ>. Acesso em 04 abr. 2023.

Submergir e Emergir

Submergir e emergir são duas ilustrações que compõem um díptico, nelas eu represento uma série de sonhos diferentes que tenho com mesmo tema: inundação. Segue um fragmento de meu diário de sonhos sobre um desses episódios:

“Eu estava no meu apartamento, era e não era ele pois estava diferente do que realmente é. De repente água começa a escorrer pelas paredes e tem goteiras no teto e eu penso: – “Não basta infiltrar pelo chão, agora tem que vir pelo teto!” – A água começa a acumular e a inundar tudo, eu boio até o teto, mas não tem teto, tem céu.”

Em outras ocasiões no lugar de boiar eu afundo, mas não me afogo, respiro embaixo d’água.

Esse sonho vem de um medo real, pois tive a experiência de ter minha casa invadida pela água algumas vezes por causa de chuvas torrenciais. Acordei no meio da noite e ao pôr meus pés no chão eles afundaram na água.

O mito das grandes inundações é presente em várias culturas em diversas partes do mundo. A mais conhecida no ocidente hoje talvez seja a passagem

bíblica de gênese da *Arca de Noé*, contudo narrativas semelhantes anteriores já eram contadas entre os assírios, babilônios e sumérios. Há hipóteses históricas e geológicas ainda sem consenso que sugerem explicações para que esse tema esteja tão presente entre povos distintos. Porém o que elas têm em comum, contradizem o dilúvio universal, afirmando não existir evidências que corroboram para tal fato. O que temos são evidências de mais de um evento catastrófico que ocasionaram inundações em lugares específicos em épocas diferentes, tais como o degelo da última era glacial, que teria elevado os níveis de mares e rios, erupções vulcânicas que provocaram tsunamis e grande parte dos povos se concentravam em assentamentos ou cidades próximos a rios e mares, precisando lidar com a imprevisibilidade que as águas trazem. (BIBOTALK, 2022).

A questão que ainda permeia é, se esses eventos teriam sido passados pelos sobreviventes que os vivenciaram para as próximas gerações até se transformarem em mitos e esse mito pode influenciar sonhos relacionados a água? Para o meu caso específico, de acordo com a minha interpretação, a experiência pessoal com o evento que me foi traumático relacionado a enchente resultaram nas manifestações oníricas.

As duas ilustrações foram feitas completamente digitais, para *Submergir* utilizei como base uma fotografia minha, mas não se trata de um autorretrato.

O maior desafio foi representar a água, para isso busquei referências visuais na internet, observei: movimento, ondulação, transparência, luminosidade e sombra;

Em *Submergir* a personagem está afundando lentamente na água calma, enquanto em *Emergir* ela está sendo alçada em direção a superfície, mas também pode ser interpretada como sendo a mesma situação vista por perspectivas diferentes, em que quando olhamos de baixo d'água podemos ter a impressão de ela está emergindo, e se estamos olhando de fora da água que ela está afundando.

Seguem duas obras que tive como referência visual:



Figura 15 MILLAIS, John Everett. *Ophelia*. Óleo sobre tela, 1851-1852. Disponível: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ophelia_\(pintura\)#/media/Ficheiro:John Everett Millais - Ophelia - Google Art Project.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ophelia_(pintura)#/media/Ficheiro:John_Everett_Millais_-_Ophelia_-_Google_Art_Project.jpg). Acesso em 26 Mar.2023



Figura 16 BECCARI, Marcos. *Sem título*. Disponível em https://www.instagram.com/p/BNaC7J0B9_F/. Acesso em 26 Mar. 2023

Segue a sequência de imagens que apresentam o processo de desenvolvimento das ilustrações *Submergir* e *Emergir*.

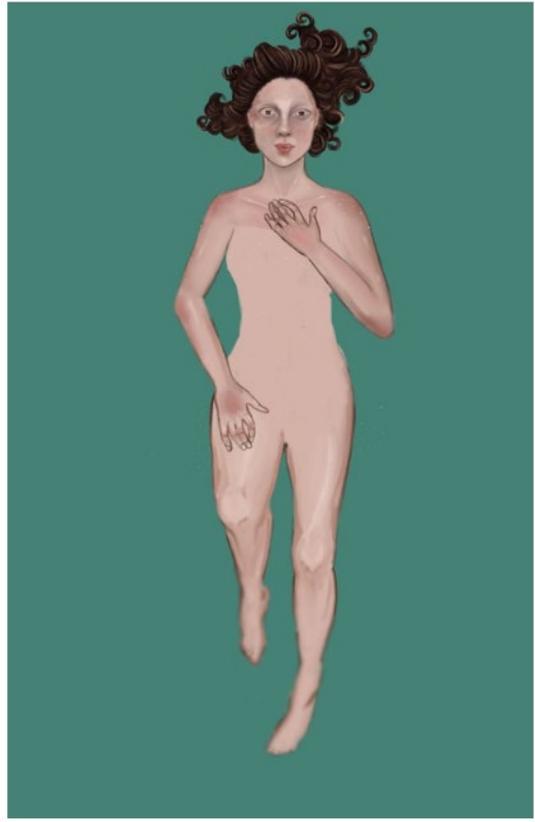
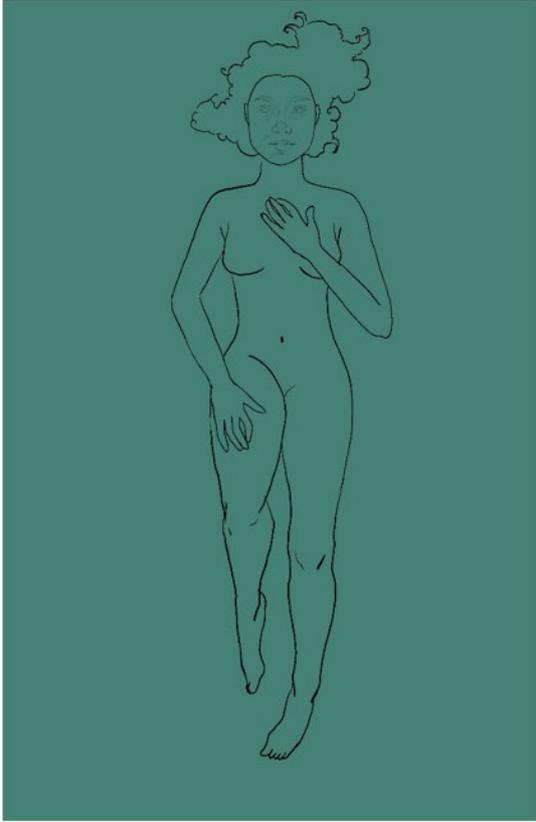


Figura 17 Submergir, registro do processo de trabalho, esboço e preenchimento

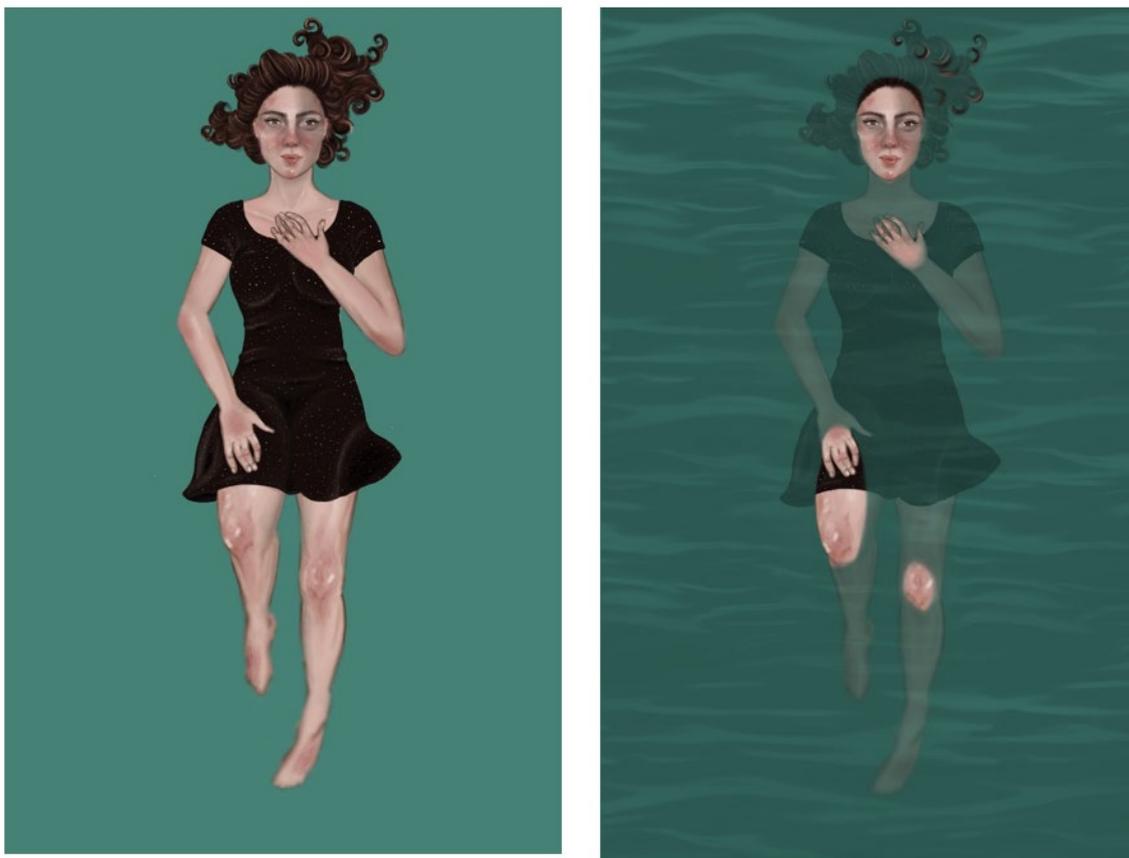


Figura 18 Submergir, registro do processo de trabalho, esboço e preenchimento



Figura 19 Submergir, registro do processo de trabalho, resultado.

Deixo disponível o *link* para vídeo do processo:
<https://youtu.be/UzqZscD4B5M>. Acesso em 04 abr. 2023.



Figura 20 Emergir, registro do processo de trabalho, esboço



Figura 21 Emergir, registro do processo de trabalho, figura humana.

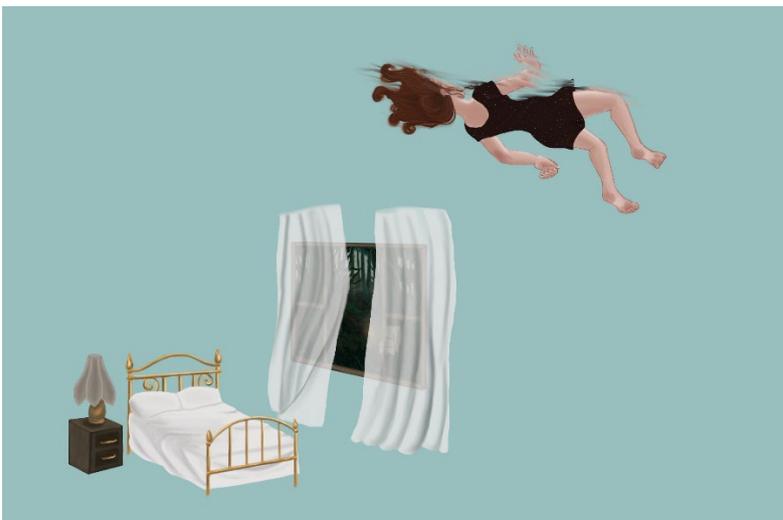


Figura 22 Emergir, registro do processo de trabalho, móveis



Figura 23 Emergir, registro do processo de trabalho, água.



Figura 24 Emergir, registro do processo de trabalho, resultado

Deixo disponível o *link* para vídeo do processo: <https://youtu.be/tvWl-RoxTpk>. Acesso em 04 abr. 2023.

4.2 FUGA

O sonhar para mim sempre teve um “lugar” de interesse. Refletir sobre esta memória de uma experiência de certa forma não vivida, mas simulada, era bom dormir, era bom acordar. Contudo ao desenvolver transtorno de ansiedade durante a pandemia da COVID-19 este “lugar” se tornou um espaço em que queria estar. Um local onde poderia esquecer dos problemas e apenas existir. A *floresta da mente* é esse lugar, posso ver quando fecho os olhos e sentir quando durmo, reconstruí ele várias vezes, na maioria quase sempre alguns elementos se repetiam, os tipos das árvores e os móveis. Talvez esse lugar exista, segundo o pensamento Yanomami sobre os sonhos, podemos viajar para lugares que ainda não conhecemos em vigília, mas que um dia poderemos vir a visitar despertos. Por enquanto ele existe digitalmente, simulado pelo meu cérebro, simulado pelo computador.

A floresta da mente



Figura 25 A floresta da mente, resultado

A obra, *A floresta da mente*, foi fortemente influenciada pelas pinturas inglesas do gênero *fancy picture*, em que um cenário do cotidiano, no caso o quarto, está inserido em um ambiente de atmosfera fantástica.

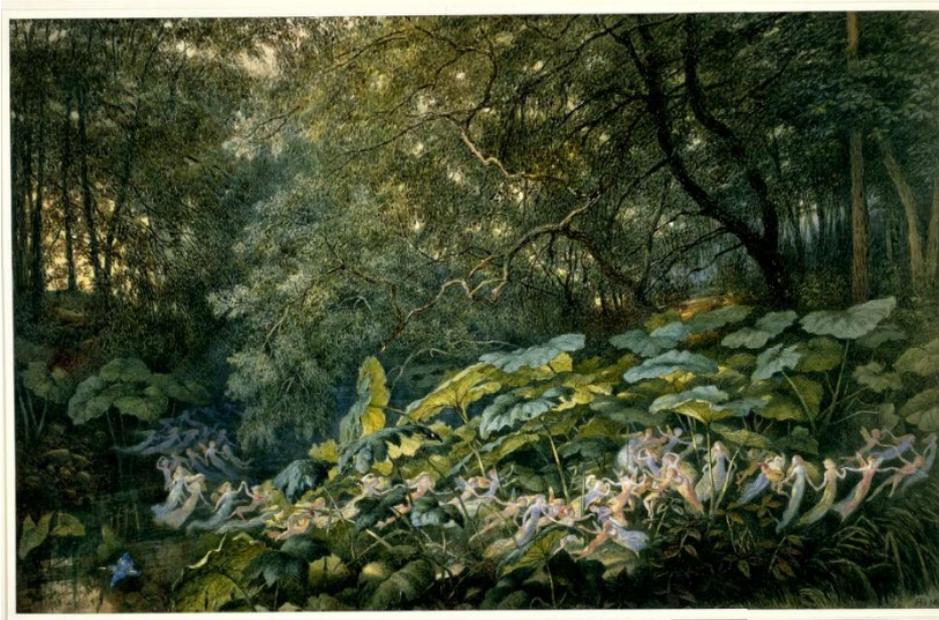


Figura 26 DOYLE, Richard. *Under the Dock Leaves*. Aquarela sobre papel, 1878. Disponível em: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1886-0619-17. Acesso em 15 fev. 2023.

Abundante representação da natureza trazendo uma variedade de tonalidade de verde, intermédios de azul e vermelho me ajudam a compor a paleta de cores para dar volumetria e perspectiva.

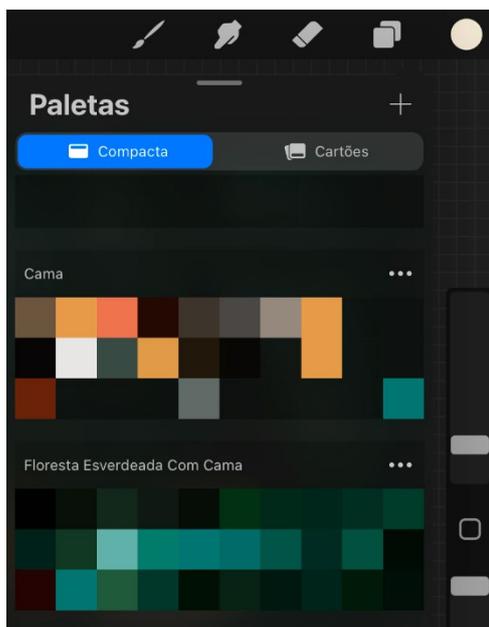


Figura 27 A floresta da mente, paleta de cores

A ideia para ilustração surgiu por meio de um sonho constante, segue um fragmento do diário em que narro essa experiência onírica: “Diante de meus olhos o quarto se transforma em floresta, restando apenas alguns móveis, e para mim absurdamente normal que isso aconteça, árvores e mais árvores que vão até a escuridão, luzes piscam como vagalumes, mas não sei se são, sinto o ar fresco, é ali que quero permanecer.”

A ilustração foi construída inteiramente em software desde o esboço à finalização, nela pude experimentar diversas texturas e tipos de pincéis até escolher os que melhor se enquadravam a estética visual que queria representar. Optei pela ferramenta de pincel que emula acrílica molhada em tamanhos diferenciados, utilizei esfumador que auxilia na mesclagem entre as cores. Assim como na pintura tradicional uma das técnicas empregadas é o recurso de camadas com o diferencial que digitalmente podemos tornar invisíveis as camadas superiores para alterar camadas inferiores tornando o processo reversível caso queiramos alterar algo.

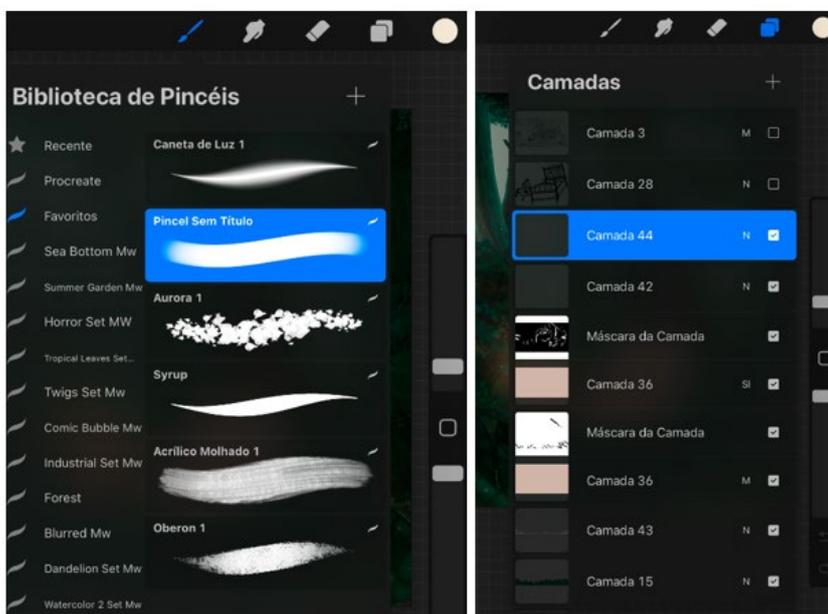


Figura 28 A floresta da mente, pincéis e camadas

Trabalhando com as múltiplas camadas apliquei o fluxo de trabalho nas seguintes etapas: esboço; preenchimento; textura; sombra; luz. Sendo que essas etapas foram aplicadas separadamente no cenário, a floresta e após aos objetos, cama e abajur. Por fim concluí com uma discreta animação nas luzes

utilizando o mesmo software, pois possui o recurso de animação quadro a quadro. Segue a sequência de imagens que melhor exemplificam o processo.



Figura 29 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, esboço



Figura 30 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, preenchimento



Figura 31 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, textura.



Figura 32 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, textura de chão

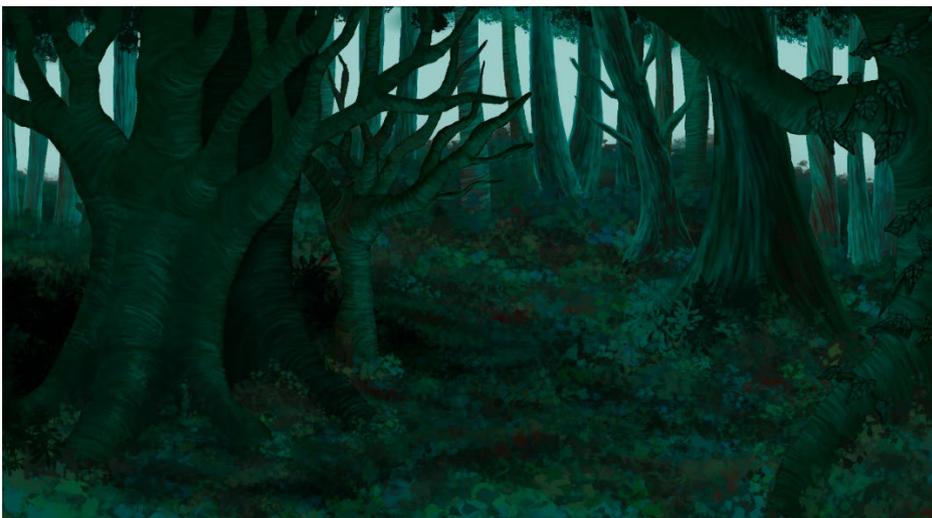


Figura 32 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, folhas nas árvores e sombra.



Figura 33 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, Luminosidade, perspectiva e detalhes.



Figura 34 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, inserindo objetos.



Figura 35 A floresta da mente, registro do processo de trabalho, ajuste de cor e efeitos de luz

Deixo disponível os *links* para os vídeos:

Animação finalizada: <https://youtu.be/-jOLxR-uoEM>. Acesso em 04 abr. 2023.

Processo: <https://youtu.be/FbNjhCl3Wlw>. Acesso em 04 abr. 2023.

4.3 DESEJO

Reencontro

Em 2017, antes de ingressar no curso de Bacharelado em Artes Visuais na UFRGS, conseqüentemente antes de escrever o diário dos sonhos eu tive um sonho que me ajudou a tomar uma grande decisão.

Na época, eu trabalhava como programadora em uma empresa de tecnologia, mas estava insatisfeita com minha carreira. Ela não era a minha primeira opção, pois sempre tive interesse por áreas relacionadas a arte, design e comunicação, mas não tinha tido a oportunidade. Certa noite, sonhei com minha antiga escola do ensino médio. Parecia que eu estava indo estudar, e fazia sentido para mim. O pátio estava cheio e no meio de todos aqueles alunos eu me avistei, vi a mim mesma, uma versão de dez anos mais jovem. Fui até ela e fiquei cara a cara, e ela me disse: – “Faça artes visuais que vai dar certo.”

A partir desse dia não tive mais dúvidas. Em um espaço de quatro meses deixei meu emprego e estudei para o vestibular, passei e agora estou aqui. Não sei se as coisas vão dar certo, mas este sonho foi o impulso que eu precisava.

Talvez Freud explique que se tratava de um desejo reprimido em mim, ou um Yanomami me diga que não era eu, mas era um espírito me dando um conselho. Para mim foi meu inconsciente dizendo o que o meu consciente não consegui admitir.

Este sonho foi ilustrado em duas etapas, a primeira digitalmente através do *Procreate* como os outros. Na versão digital fiz uma representação de mim na versão mais jovem, a que avistei em terceira pessoa. Na segunda etapa fiz utilizando aquarela, técnica que tenho familiaridade e apreço e fiz diversos trabalhos durante a graduação. No papel em gramatura 300 e no tamanho A3, represento a mim da primeira pessoa, a atual em 2017. Usei fotos minhas como base para as duas.

A ideia é projetar a imagem ao lado da ilustração “física”. Para isso fiz um projetor artesanal, pois não disponho de um. O projetor artesanal nada mais é que: uma caixa de papelão pintada por dentro e por fora, uma lupa anexada em um buraco na frente da caixa e um suporte de papelão para o celular. O celular com a ilustração invertida vai dentro da caixa que por sua vez é projetada pela lupa. A literalidade do sonho como projeção de nossos desejos, expectativas e inseguranças.



Figura 36 Reencontro, registro do processo de trabalho, esboço e preenchimento



Figura 37 Reencontro, registro do processo de trabalho, roupas, textura, luz e sombra



Figura 38 Reencontro, registro do processo de trabalho, esboço lápis sobre papel



Figura 39 Reencontro, registro do processo de trabalho, aquarela sobre papel

Deixo disponível link para o vídeo do processo:
<https://youtu.be/H8LeIUeCYoU>. Acesso em 04 abr. 2023.

Para o projeto expositivo: a obra *Reencontro* terá a imagem digital projetada pelo projetor artesanal em cima da aquarela, que estará presa na parede apresentando as duas figuras de frente a frente. A obra *Floresta da mente* terá a animação projetada na parede que estará com folhagens artificiais fixadas. *Submergir e Emergir* serão exibidas lado a lado na tela de um televisor. *Paralisia* poderá ser apreciada pelo público através do óculo VR disposto em um cubo. E por fim, o diário dos sonhos estará exposto em uma prateleira podendo ser manuseado.

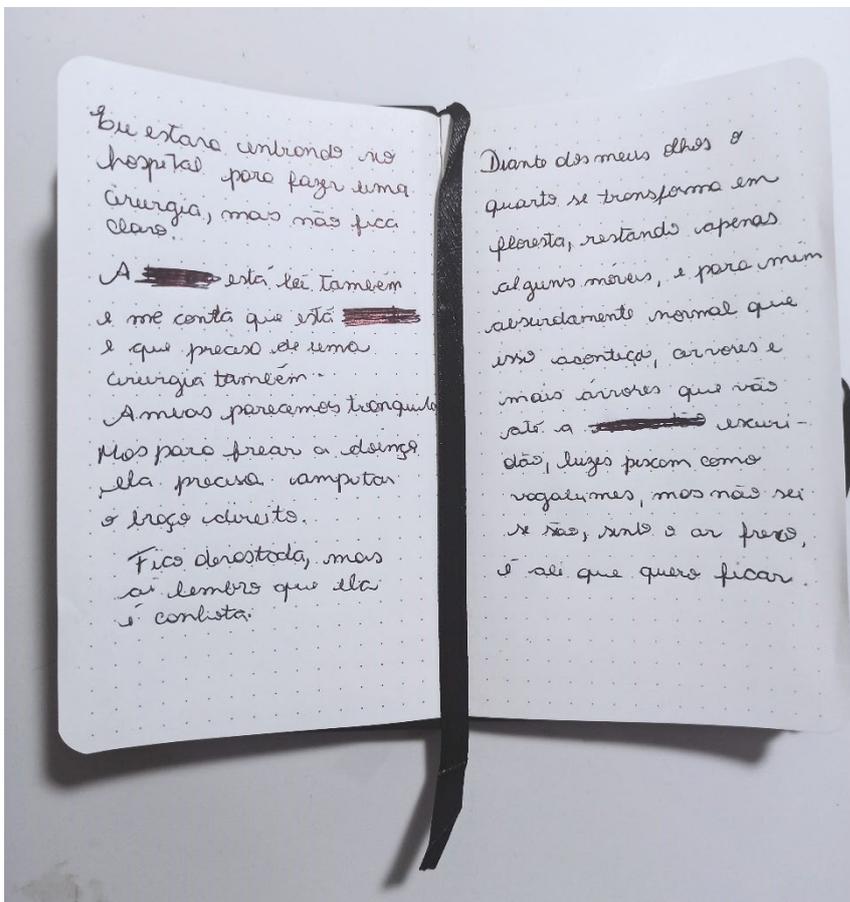


Figura 40 O Diário de sonhos

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Comecei o trabalho de conclusão de curso com uma ideia, porém conforme foi criando forma o projeto foi se transformando. O que era para ser sobre ilustração se converteu em meio; e os sonhos, de coadjuvantes, promovidos à temática principal.

Por meio deste trabalho tive a oportunidade de progredir tecnicamente, principalmente em ilustração digital, aprender ferramentas novas e aplicar conceitos adquiridos durante a graduação. Também pude conhecer artistas e movimentos relevantes que contribuíram para a estética pretendida. Referências das quais pretendo levar para outros trabalhos futuros como: o movimento *fancy picture* e os artistas Rui de Oliveira, Eleonor Boyle, Deve Mckean e Grete Stern.

Apreendi muitas coisas relacionadas aos sonhos, mas a leitura que mais me impactou foi: *O desejo dos outros: Uma etnografia dos sonhos yanomami*, da Hanna Limulja. Nele pude ter uma noção diferente do que estamos acostumados sobre a compreensão de nossas experiências oníricas.

Quem sonha apenas consigo nunca sai de si; e, nesse caso, o mundo se torna pequeno demais. Por não sonharem longe, os *napë në*⁸ ignoram os pensamentos de outros povos e lugares e, portanto, não concebem outra forma de pensar capaz de ir além daquela que experimentam. (LIMULJA, 2022, p.45).

A visão do sonho Yanomami e o trabalho da Grete Stern ampliaram a minha. Por enquanto, só consegui sonhar comigo mesma e ilustrei meus próprios sonhos em busca de autoconhecimento, mas talvez eu possa começar a buscar outras formas de interpretar as histórias que a minha mente conta à noite. Talvez elas não estejam apenas relacionadas ao meu “Eu”. Também posso experimentar ilustrar os sonhos de outras pessoas.

⁸ Homem branco.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia**: Perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.

ASTUTTI, Adriana. Grete Stern: mulheres sonhadas. **IDE**, São Paulo, v. 32, n. 49, p. 14-29, 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ide/v32n49/v32n49a04.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2023.

BIOGRAFIA: Charles Csurí. *In*: **MOMA**: Art and Artists. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3903>. Acesso em: 21 fev. 2023.

BIOGRAFIA: Dave Mckean. *In*: **Dave Mckean** : Biografia. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.davemckean.com/personal/biography/>. Acesso em: 21 fev. 2023.

BIOGRAFIA: Harold Cohen. *In*: **Tate**: Art and Artists. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artists/harold-cohen-925>. Acesso em: 21 fev. 2023.

BIOGRAFIA: Shaun tan. *In*: **Shaun tan**: Sobre. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.shauntan.net/about>. Acesso em: 21 fev. 2023.

BIOGRAFIA: Vera Molnar. *In*: **MOMA**: Art and Artists. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.moma.org/artists/37083>. Acesso em: 21 fev. 2023.

BIOGRAFIA: Yuko Shimizu. *In*: **Yuko Shimizu**: Sobre. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://yukoart.com/about/>. Acesso em: 21 fev. 2023.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: Da fotografia a realidade virtual. Tradução: Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

COUCHOT, Edmond. "Da representação a simulação: Evolução das técnicas e das artes da figuração." *In*: Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editor 0061 34,1993. p.37- 48

DA COSTA, Ricardo. As Projeções Oníricas na História. *In*: COSTA, Ricardo (org.). **Os sonhos na História**. Alicante/Madrid: E-Editorial IVITRA Poliglota. Estudios, Edicions i Traduccions / Atenea, 2014. cap. 1, p. 13-21. Disponível em: https://www.ricardocosta.com/sites/default/files/livros/pdf/ossonhosnahistoria_1.pdf. Acesso em: 26 mar. 2023.

DANTAS, Marcello *et al.* Cais armazem A6: Raphael Escobar. *In*: 13 Bienal do Mercosul: trauma, sonho e fuga. [S. l.: s. n.], 2022. cap. Placebo, p. 78-81. Disponível em: https://www.bienalmercosul.art.br/_files/ugd/2468f7_fce38799e89843bc8708c19c7a021189.pdf. Acesso em: 21 fev. 2023.

DANTAS, Marcello *et al.* Tempo Mútuo: TRAUMA, SONHO E FUGA – E A ARTE DO INDIZÍVEL. *In*: 13 Bienal do Mercosul: trauma, sonho e fuga. [S. l.: s. n.], 2022. p. 14-19. Disponível em: https://www.bienalmercosul.art.br/_files/ugd/2468f7_fce38799e89843bc8708c19c7a021189.pdf. Acesso em: 21 fev. 2023.

DE OLIVEIRA, Rui. Breve história da ilustração no livro infantil e juvenil. *In*: DE OLIVEIRA, Ieda (org.). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**: Com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008. cap. 1, p. 13-45.

DIAS, Victor. **Sonhos e símbolos**: Na análise psicodramática. 2. ed. rev. São Paulo: Agora, 2014.

DILÚVIO nas religiões e na ciência. Produção: BiboTalk. Intérprete: Rodrigo Bibo, André Reinke, Enock Alves. Roteiro: Rodrigo Bibo, André Reinke, Enock Alves. Gravação de BTCast ABC2. [S. l.]: BiboTalk, 2022. Disponível em: <https://bibotalk.com/podcast/o-diluvio-nas-religioes-e-na-ciencia-btcast-abc2-039/>. Acesso em: 26 mar. 2023.

DORMINDO no ponto. Produção: Alexandre Ottoni e Deive Pazos. Intérprete: Altay Souza, Atila Iamarino, Alexandre Ottoni e Deive Pazos. Roteiro: Altay Souza, Atila Iamarino, Alexandre Ottoni e Deive Pazos.

Gravação de RADIOFOBIA PODCAST E MULTIMÍDIA. [S. l.]: Nerdcast, 2022. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/dormindo-no-ponto/>. Acesso em: 6 out. 2022.

FANCY Picture. *In: Tate*: Art term. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/fancy-picture>. Acesso em: 21 fev. 2023.

GAIMEN, Nail. **Sandman**: Biografia. Ilustração: Dave Mckean. São Paulo: Opera Graphica, 1991.

GARCIA, JULIA. **TEMPO, LUGAR E O ÓCIO PRESCRITO**: experiência de criação de um não-jogo. Orientador: Marina Bortoluz Polidoro. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) - Universidade Federal do Rio grande do Sul, Porto Alegre, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/223009>. Acesso em: 7 out. 2022.

GRINBERG, Luiz P. Jung- O homem criativo.: Editora Blucher, 2017. E-book. ISBN 9788521210542. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521210542/>. Acesso em: 26 mar. 2023.

GOMEZ-PALACIO, Bryony; VIT, Armin. **A referência no design gráfico**: Um guia visual para a linguagem, aplicações e história do design gráfico. Tradução: Marcelo Alves. São Pau.o: Blucher, 2011.

HAYCOCK, David. **Paul Nash**. Londris: Tate Publishing, 2003.

HEFFNER, HERNANI. Retrospectiva Alê Abreu. *In: MAM-Rio*: Cinemateca. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://mam.rio/cinemateca/retrospectiva-ale-abreu/>. Acesso em: 21 fev. 2023.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico**: uma história concisa. Tradução: Carlos Daudt. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

INDIVERO, Victoria; MESSER, Andrea. Psychologists chase down sleep demons. *In: Penn State*. [S. l.], 2011. Disponível em: [https://www.psu.edu/news/research/story/psychologists-chase-down-sleep-](https://www.psu.edu/news/research/story/psychologists-chase-down-sleep-demons/#:~:text=When%20looking%20at%20specific%20groups,experie)

[demons/#:~:text=When%20looking%20at%20specific%20groups,experie](https://www.psu.edu/news/research/story/psychologists-chase-down-sleep-demons/#:~:text=When%20looking%20at%20specific%20groups,experie) ncing%20at%20least%20one%20episode. Acesso em: 4 abr. 2023.

KOSIK, Corryn. Biografia: Eleanor Vere Boyle. *In: Norman Rockwell Museum: Artists*. [S. l.], 2018. Disponível em:

<https://www.illustrationhistory.org/artists/eleanor-vere-boyle>. Acesso em: 21 fev. 2023.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. Tradução: Paulo Neves. 8. ed. São Paulo: Editora 34, 2007.

LIMULJA, Hanna. **O desejo dos outros**: Uma etnografia dos sonhos yanomami. São Paulo: Ubu Editora; 2022.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3. ed. São Paulo: Jorge Zahar Editora, 2010.

MCKEAN, Dave. **Black Dog**: Os sonhos de Paul Nash. Ilustração: Dave Mckean; Tradução: Bruno Dorigatti. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2018.

MOURA, Mariluce *et al.* A incidência de paralisia do sono. **Pesquisa**: Fapesp, São Paulo, ed. 190, p. 16, 2011. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/folheie-a-edi%C3%A7%C3%A3o-n%C3%BAmero-190/>. Acesso em: 6 out. 2022.

O SONO e os sonhos. Direção: Estúdio 42. Intérprete: Átila Iamarino. Roteiro: Átila Iamarino. [S. l.]: Youtube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bekl2o1s6oA>. Acesso em: 6 out. 2022.

POR QUE esquecemos os sonhos? Direção: Estúdio 42. Intérprete: Átila Iamarino. Roteiro: Átila Iamarino. [S. l.]: Youtube, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=esCqHN9SKqU>. Acesso em: 6 out. 2022.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. Breve história do livro ilustrado. *In*: SALISBURY, Martin *et al.* **Livro infantil ilustrado: A arte da narrativa**. 1. ed. [S. l.]: Rosari, 2013. cap. 2, p. 9-43.

SANTOS, Armando Alexandre dos *et al.* Os Sonhos na Bíblia. *In*: COSTA, Ricardo (org.). **Os sonhos na História**. Alicante/Madrid: E-Editorial IVITRA Poliglota. Estudis, Edicions i Traduccions / Atenea, 2014. cap. 2, p. 22-33. Disponível em: https://www.ricardocosta.com/sites/default/files/livros/pdf/ossonhosnahistoria_1.pdf. Acesso em: 26 mar. 2023.

SAÚDE do sono no mundo da insônia. Produção: Alexandre Ottoni e Deive Pazos. Intérprete: Altay Souza, Renatha El Rafihi-Ferreira, Alexandre Ottoni e Deive Pazos. Roteiro: Altay Souza, Renatha El Rafihi-Ferreira, Alexandre Ottoni e Deive Pazos. Gravação de RADIOFOBIA PODCAST E MULTIMÍDIA. [S. l.]: Nerdcast, 2022. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/saude-do-sono-no-mundo-da-insonia/>. Acesso em: 6 out. 2022.

SONHOS (Yume). Direção: Akira Kurosawa. Roteiro: Akira Kurosawa. Japão: Akira Kurosawa USA, Warner Bros. Pictures, 1990.

ZEEGEN, Lawrence *et al.* O meio e a mensagem. *In*: ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos da ilustração**. Tradução: Marina Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2009. cap. 2, p. 48-79. *E-book*.

APÊNDICES

A exposição

