

Universidade Federal de Uberlândia

Instituto de Artes

Graduação em Artes Visuais

Winnie Liliane Defino Gomes

Personas:

Dimensões ficcionais do retrato

Uberlândia

2018

Winnie Liliane Defino Gomes

Personas:

Dimensões ficcionais do retrato

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia, conforme exigência para a conclusão do curso.

Orientação: Prof. Dr^a Nikoleta Tzvetanova
Kerinska

Uberlândia

2018

Winnie Liliane Defino Gomes

Personas:

Dimensões ficcionais do retrato

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia, conforme exigência para a conclusão do curso.

Uberlândia, 03 de Julho de 2018.

Banca examinadora:

Prof. Dr^a Nikoleta Tzvetanova Kerinska

Prof.Dr. Douglas de Paula

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Agradecimentos

A Nikoleta Kerinska, orientadora, pelo excelente trabalho, orientações e paciência ao longo do desenvolvimento desta monografia.

A minha mãe e madrinha pelas vibrações positivas vindas de longe e por terem fornecido todas as bases educacionais que me permitiram chegar até aqui.

Ao Joel, meu querido irmão, pelas sugestões e diálogos nos momentos de angústia.

Aos modelos, Laís, Bruno e Rodrigo, pela contribuição para a execução da parte prática do projeto.

Aos amigos, colegas e professores do Curso por todo apoio oferecido e por trilharem comigo esta jornada.

RESUMO

O presente trabalho relata os estudos correlatos à minha produção artística, que teve como resultado uma série de retratos, denominada *Personas*: dimensões ficcionais do retrato. Trata-se de seis retratos de heróis da literatura de ficção científica, criados por meio da fotografia e das ferramentas computacionais. A monografia apresenta os questionamentos teóricos referentes a esse projeto artístico e aborda busca o retrato mais profundamente o retrato a partir de sua ambivalência entre verossimilhança e possíveis desdobramentos ficcionais. Ao longo da pesquisa são discutidos conceitos como identidade e ficção, ao mesmo tempo em que se tenta compreender suas relações com o retrato.

Palavras-chave: identidade, retrato, ficção, arte digital.

ABSTRACT

The present work brings the studies related to my artistic project, which resulted in a series of portraits, entitled *Personas: fictional dimensions of portrait*. This project is a serie about six portraits, each one depicting a character from the science fiction literature, conceived by photography and computing tools. The monograph presents the theoretical questions about this artistic work and tries to comprehend deeply the portrait by its ambivalence between verisimilitude and possible fictional extensions. Throughout the research the topics of identity and fictions are discussed, trying to understand their relations with the portrait.

Keywords: identity, portrait, fiction, digital art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: O alter ego de Duchamp, Rose Selavy	18
Figura 2: Claude Cahum como seu alter ego masculino	19
Figura 3: Claude Cahum como Elle, em Barba Azul	19
Figura 4: Cindy Sherman, Filme sem título#13	20
Figura 5: Cindy Sherman, Sem título#466	20
Figura 6: Busto de Nefertiti.....	23
Figura 7: Retrato de Fayoum pintado sobre madeira	23
Figura 8: Díscobolo, de Mírión	24
Figura 9: Busto de Sócrates	24
Figura 10: Estátua do imperador romano Augusto.....	25
Figura 11: Anônimo, O Rei João, o Bom.....	26
Figura 12: Giotto. Detalhe da obra O Último Julgamento.....	27
Figura 13: Leonardo da Vinci, Mona Lisa	29
Figura 14: Hans Holbein, Georg Gisze.....	29
Figura 15: Thomas Gainsborough, O menino azul.....	30
Figura 16: Diego Velásquez, Las Meninas.....	31
Figura 17: Alberto Giacometti, Lady Annette.....	33
Figura 18: Nancy Burson, o amadurecimento de Etan Patz.....	39
Figura 19: Nancy Burson, Beauty Composites.....	40
Figura 20: Nancy Burson, Big Brother.....	41
Figura 21: Daniel Lee, Manimals.....	42
Figura 22: Daniel Lee, Ano do Galo	43
Figura 23: Keith Cottingham, Twins	46
Figura 24: Keith Cottingham, Triplets	47
Figura 25: Amostra de imagem desenvolvida na iniciação científica	49

Figura 26: Parte da série desenvolvida na iniciação científica	50
Figura 27: Ensaio fotográfico, parte 1	52
Figura 28: Ensaio fotográfico, parte 2	52
Figura 29: Ensaio fotográfico, parte 3	53
Figura 30: Ensaio fotográfico, parte 4	53
Figura 31: Experimentações artísticas 1	54
Figura 32: Experimentações artísticas 2	55
Figura 33: Exposição do trabalho prático	56
Figura 34: Persona Case/Bruno	59
Figura 35: Persona Molly Millions/Laís	61
Figura 36: Persona Rei Toei/Laís.....	63
Figura 37: Persona Hiro Protagonist/Rodrigo.....	65
Figura 38: Persona Y.T/Winnie	67
Figura 39: Persona Sam Falacci/Winnie	69
Figura 40: Comparação do Frankenstein de Davis e do cinema.....	72
Figura 41: Comparação Katniss Everdeen.....	73
Figura 42: Projeto Personae, O Palhaço.....	75
Figura 43: Projeto Personae, Rembrandt.....	75

SUMÁRIO

Introdução.....	10
1. A construção da identidade na pós-modernidade	12
1.1 Definindo o conceito de identidade	12
1.2 A identidade na contemporaneidade.....	13
1.3 A questão identitária no campo artístico	16
2. Retrato e ficção	21
2.1 Características do retrato	21
2.2 A ambivalência do gênero	22
2.3 Breve histórico do retrato.....	23
2.4 Dimensões ficcionais do retrato	34
2.5 O retrato ficcional na contemporaneidade.....	37
3. Persona, desenvolvimento e resultados do projeto prático.....	45
3.1 Motivações e Escolhas	45
3.2 Processo de Criação	49
3.3 Retrato de cada personagem	54
3.4 Retratos Literários	64
3.5 Entre alter egos	67
Considerações Finais	70
Referências Bibliográficas	71

INTRODUÇÃO

A presente monografia traz os questionamentos teóricos referentes ao projeto artístico desenvolvido como conclusão de curso de Artes Visuais. O projeto intitulado **Personas: dimensões ficcionais do retrato** apresenta seis retratos de personagens da literatura de ficção científica. Estes retratos são inspirados nas características dos heróis literários, e foram desenvolvidos a partir de fotografias tratadas no programa Adobe Photoshop. Os modelos fotografados foram escolhidos em função do perfil psicológico de cada personagem. Considero, portanto, estas imagens como retratos de personagens de ficção, ou seja, como retratos ficcionais.

Apesar de ser uma imagem comum no nosso cotidiano, o retrato possui uma aura peculiar, percorrendo distâncias no tempo e brincando com o imaginário do espectador, induzindo-o a levantar questionamentos acerca de sua produção e também sobre o indivíduo ali representado.

O gênero do retrato sempre esteve muito presente em minha vida, tendo início na infância e servindo como um dos motores iniciais para o meu interesse pelas artes. Mesmo dentro do curso e nas produções pessoais, sempre enfatizei o retrato e a ficção. Muitos personagens desenvolvidos para trabalhos sempre tinham como referência pessoas próximas ao meu convívio, senão quando me articulava neles eu mesma. Este foi um fato norteador para a escolha da temática desta monografia. Outro ponto importante a se acrescentar é o gênero de ficção científica em que os personagens dos retratos realizados se baseiam, que é o cyberpunk, sendo este amplamente estudado por mim ao longo de minha trajetória, tendo seu início em minha iniciação científica, no ano de 2014.

Utilizar o termo retrato e ficção na mesma sentença pode parecer contraditório, visto que usualmente se concebe o retrato como a representação de um determinado indivíduo. No entanto, a história mostra que o gênero possui esta ambivalência, podendo configurar uma dimensão ficcional, seja por parte do intento do próprio artista criador, ou por convenções da própria pessoa que encomenda o retrato.

Para melhor compreensão acerca dos pressupostos teóricos que são mais do que necessários para o desenvolvimento do eixo prático, a monografia foi dividida em três momentos:

No primeiro momento será discutido sobre o conceito de identidade, visto que o retrato é fortemente ancorado à noção que se tem deste conceito, à identidade individual e também no plano coletivo. Aqui é utilizado em especial Zigmunt Bauman e Stuart Hall que pontuam a identidade dentro da contemporaneidade. Por fim, este primeiro momento é finalizado analisando a relação da identidade com o campo artístico, e porquê ela interessa tanto aos artistas, onde se chega a comentar do retrato.

No segundo momento, as características do retrato são comentadas com maior profundidade para, então, ser apresentado o seu breve percurso na história da arte. Aqui são mostradas algumas obras e comentadas suas funcionalidades principais dentro de cada período e sociedade. Neste segundo momento é apresentada a relação do gênero com a ficção, trazendo os principais conceitos de ficção. Como conclusão desta reflexão, trago três artistas contemporâneos que tratam da temática do retrato ficcional: Nancy Burson, Daniel Lee e Keith Cottingham.

O terceiro e último momento desta monografia é voltado para a apresentação das imagens desenvolvidas, pontuando as principais questões acerca das motivações artísticas, do processo de criação e suas etapas. Para finalizá-lo, apresento mais dois artistas que foram fundamentais como referências para a minha própria produção: Brian J. Davis e Carlos David.

1. A construção da identidade na pós-modernidade

1.1 Definindo o conceito de identidade

Existem várias respostas que buscam explicar o conceito de identidade. Retomando sua etimologia¹, a filosofia a descreve como algo que é diferente dos demais, porém idêntico a si mesmo. Em uma asserção mais digna ontologicamente, ela representa a essência do ser, aquilo que permanece.

De acordo com Habermas: “a autoidentificação predicativa que efetua uma pessoa é, em certa medida, condição para que essa pessoa possa ser identificada genericamente e numericamente pelas demais.”²

Deste modo, são considerados os conjuntos de características e /ou traços peculiares que determinam um sujeito ou uma comunidade específica. A noção de identidade pode também estar veiculada a uma ideia que o sujeito tem de si perante os demais, engendrando aqui uma problemática ligada à esfera psicossocial. O processo de construção da identidade não ocorre de maneira isolada, mas sim por meio da dialética estabelecida entre sujeito e sociedade, sendo em boa parte mutável inconscientemente, originando esta identificação própria e também para o mundo externo.

Analisando a condição contemporânea, o sociólogo Zigmunt Bauman afirmou: “A fragilidade e a condição eternamente provisória da identidade não podem mais ser ocultadas. O segredo foi revelado. Mas esse é um fato novo, muito recente.” (2005, p.22)

Bauman se destaca pela sua pesquisa e análise sobre a fragilidade das coisas, sobretudo das relações humanas no auge da pós-modernidade, onde nada é durável e sólido, mas sim efêmero e frágil. E tal fragilidade se encontra no modo de compreender as questões ligadas às identidades individuais e coletivas.

¹ ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/4776000/Dicionario-de-Filosofia-Nicola-Abbagnano>>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

² Obra original HABERMAS, J. **Teoria de la acción comunicativa**. Madrid, Taurus, vol.II, 1988.

No passado se acreditava que um indivíduo, já no momento do seu nascimento, possuía sua identidade inteiramente formada e que esta permaneceria a mesma por toda a sua vida. Entretanto, é inconcebível seguir esta linha de pensamento atualmente, dada todas as transformações sofridas pela sociedade e que se estendem desde o último século.

Desde a segunda metade do século XX, o mundo vem sofrendo com o processo de globalização da era conhecida como pós-modernidade. A pós-modernidade, por sua vez, se caracteriza pelas inúmeras transformações de ordem política, social, intelectual e também industrial, abrangendo as novas formas de tecnologia e informação.

O período rompeu com normas e convenções consideradas no passado como absolutas. Desta forma, o pensamento na pós-modernidade não é linear, mas sim instável e não unificável, questionando regras, padrões e afetando também a percepção que se tem em relação às identidades e o modo de se lidar com elas.

Nas pesquisas atuais dentro do circuito das ciências humanas (sociológicas, antropológicas, filosóficas, etc.), a identidade se mostra como um conceito complexo, uma vez que existem várias abordagens para caracterizá-la e defini-la.

1.2 A identidade na contemporaneidade

A leitura do livro de Stuart Hall, *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, introduz aspectos primordiais que tangem em torno da noção de identidade, suas implicações e transformações, sobretudo dentro da chamada pós-modernidade.

“Para aqueles/as teóricos/as que acreditam que as identidades modernas estão entrando em colapso, o argumento se desenvolve da seguinte forma. Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados.” (Hall, 2002, p.9)

A premissa básica de Hall (2002) é de que as questões ligadas à pós-modernidade tem provocado um processo de deslocamento, descentralização ou fragmentação das identidades (2002, p.8), sobretudo pelo advento do fenômeno de globalização. Anthony McGrew (1992), conforme cita Hall (McGrew apud Hall, 2002,

p. 67), argumenta que o fenômeno da globalização nada mais é do que uma série de processos que se expandem em uma escala global, atravessando fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em uma combinação de espaço-tempo interconectado.

Para compreender melhor essas mudanças, Hall define três concepções básicas de identidade, segundo a evolução histórica: o sujeito do Iluminismo, o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno. (Ibidem, p.10-13)

O sujeito do Iluminismo³ estava baseado a uma noção de identidade fixa e imutável. Parte-se aqui da ideia de um indivíduo unificado, dotado de capacidades inteligíveis.

“O centro essencial do eu era a identidade de uma pessoa. Direi mais sobre isto em seguida, mas pode-se ver que essa era uma concepção muito “individualista” do sujeito e de sua identidade (na verdade, a identidade *dele*: já que o sujeito do Iluminismo era usualmente descrito como masculino).” (Hall, *ibid.*, p.11)

Esta compreensão considera principalmente o sujeito masculino, cujo “centro” é um núcleo interior, o qual emergia pela primeira vez no momento de seu nascimento, permanecendo intacto ao longo de todo o seu desenvolvimento.

Por sua vez, o sujeito sociológico enfatiza aquele indivíduo inserido em um universo de maior complexidade, onde este não pode ser mais compreendido como ser exclusivamente autônomo. Ocorre aqui uma interrelação entre o indivíduo e outros agentes externos, que atuam como mediadores dos elementos simbólicos presentes no mundo, ou seja, produtos da cultura. Aqui ocorre o sentimento de pertencimento a uma determinada comunidade ou local, uma vez que se dá a projeção do ‘eu’ nestas identidades culturais.

Por fim, temos a problemática do sujeito pós-moderno. Este se apresenta como fragmentado, não mais um ser completo e imutável. Há uma espécie de colapso nas estruturas antes consideradas rígidas, o que modifica o panorama e os próprios sujeitos. Portanto, não se pode mais falar em um sujeito centrado, unificado

³ Surgido na França do século XVII, este período ficou conhecido como “o século das luzes”, uma vez que os filósofos iluministas afirmavam que esta forma de pensamento tinha como objetivo principal iluminar as trevas em que se encontrava a sociedade. Os iluministas defendiam o homem como figura central, devendo este buscar o conhecimento para as questões mundanas, valorizando a razão em detrimento da visão teocêntrica e misticismos que atrasavam a evolução do ser humano.

e fixo como seria outrora. O próprio mecanismo de identificação por meio do qual projetamos nossas identidades culturais tornou-se provisório, variável e problemático.

“Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora “narrativa do eu”. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia.” (Hall, 2002, p.13)

Desta forma, conclui-se que este sujeito não apresenta mais uma, mas várias identidades alternativas, nas mais diversas circunstâncias do cotidiano. A relação entre estas identidades pode ser a mais contraditória e, menos duradoura ainda, é seu tempo de permanência, sendo, portanto, extremamente fluido e efêmero.

A fluidez da pós-modernidade vai inaugurar o que Bauman define como *modernidade líquida*, uma vez que nada é concreto nesta nova era e está suscetível a possuir uma natureza provisória.

“São esses padrões, códigos e regras a que podíamos nos conformar, que podíamos selecionar como pontos estáveis de orientação e pelos quais podíamos nos deixar depois guiar, que estão cada vez mais em falta. Isso não quer dizer que nossos contemporâneos sejam livres para construir seu modo de vida a partir do zero e segundo sua vontade, ou que não sejam mais dependentes da sociedade para obter as plantas e os materiais de construção. Mas quer dizer que estamos passando de uma era de 'grupos de referência' predeterminados a uma outra de 'comparação universal', em que o destino dos trabalhos de autoconstrução individual (...) não está dado de antemão, e tende a sofrer numerosa e profundas mudanças antes que esses trabalhos alcancem seu único fim genuíno: o fim da vida do indivíduo.” (BAUMAN, 2001, p.14)

Apesar das dúvidas, incertezas e apreensão que este panorama provoca, há um leque aberto para a exploração dessas identidades multifacetadas. Neste âmbito, ele é inspirador para a arte e a cultura buscarem por formas alternativas de explorar e trabalhar as relações entre a individualidade, papéis sociais e culturais construídos e estereótipos de gênero.

1.3 A questão identitária no campo artístico

A identidade enquanto conceito aponta um olhar do indivíduo sobre ele mesmo, mas também de um grupo social ou mesmo da espécie. Isto implica uma série de projeções e de interpretações interpessoais, que resultam na complexidade

desse conceito e suas diversas definições entre os teóricos. Em suma, a identidade evoca um olhar profundo sobre sujeito e, deste modo, torna-se um problema de interesse para a exploração dentro do terreno artístico.

A arte é um campo amplo de conhecimento do ser humano, que pode buscar inspiração em outras áreas. Cabe ressaltar que as artes visuais proporcionam o diálogo com os dilemas específicos de cada época. A relação entre arte e identidade percorre a história da humanidade, uma vez que ela também aborda e traz à tona questões referentes à percepção, não apenas do entorno como também do próprio indivíduo.

Neste eixo relacional entre arte e identidade, o gênero que melhor o investigou e ainda a investiga é o retrato. Sendo um dos gêneros mais antigos dentro de toda a história da arte, o retrato serviu tanto a funções de ordem pragmática, visando o sustento do artista, como campo para estudos, pesquisa e experimentações poéticas. A prática dessa linguagem é uma resposta natural da tendência de refletir sobre alguém e as relações desta pessoa enquanto ser pertencente a um corpo social. Assim, é interessante a tentativa de captar a essência que alguém emana e como essa é percebida pelos outros, conforme discorre Richard Brilliant (1991, p.14).

Bauman e Hall pontuaram as peculiaridades e delicadezas inerentes ao conceito de identidade, bem como as dificuldades na contemporaneidade para a construção de uma, visto as intempéries inatas ao contexto pós-moderno e capitalista.

Não foi apenas a sociedade que sentiu esses abalos estruturais, mas a própria produção artística se alimentou do conjunto de todas essas transformações. Com base nesta nova perspectiva histórico-social e as conseqüentes influências dentro da produção nas artes visuais, da Rolst se pronuncia:

“Num contexto histórico-social em que as identidades sociais tornaram-se entidades polissêmicas, a arte não faz mais do que captar os fragmentos desta polissemia sem qualquer sentido de coesão ou exemplaridade, já que ela não toma para si a condição de representar ou narrar o mundo pela sua unidade, mas pela sua desagregação e pela disjunção dos centros que outorgavam ao resto do mundo uma suposta legitimidade de valores artísticos.” (2010, p.43)

Shearer West (2005, p.205) aponta que uma preocupação latente a partir da segunda metade do século XX no que concerne à expressão artística, foi o despertar do interesse pelo mecanismo do *role-playing*⁴ social e mascaramento. O *role-playing* originalmente parte de uma atividade lúdica. Ele é um jogo de mesa, onde seus participantes criam e encarnam cada um, determinados personagens, assumindo temporariamente suas personalidades, construindo em conjunto uma narrativa imaginária. A experiência com este tipo de jogo pode variar de indivíduo para indivíduo, a depender do envolvimento com o personagem criado em questão e também do grau de timidez do jogador.

É possível notar a referência do mecanismo de *role-playing* mencionado por West no trabalho de artistas como Marcel Duchamp, Cindy Sherman e Claude Cahun. Os respectivos trabalhos também ajudam a compreender esta dinâmica das identidades flutuantes da qual tanto se abordou.

A partir de 1920, Marcel Duchamp, em parceria com o fotógrafo, Man Ray, cria um *alter ego* feminino, conhecido pelo nome de *Rrose Selavy*. Nesta parceria, os dois artistas realizaram uma série de retratos desta mulher inventada. O próprio nome atribuído a ela foi um trocadilho da frase, originalmente francesa, “Eros, c’est la vie” (podendo ser traduzida como “Amor, esta é a vida), com a qual Duchamp assinou alguns de seus trabalhos.

Neste conjunto de retratos, visualizamos Marcel Duchamp trajando roupas femininas consideradas na época como dentro do padrão de moda vigente, além ainda do uso de maquiagem para performar esta identidade feminina. A criação de *Rrose* é parte da marcante característica de Duchamp de chocar e se utilizar da ironia na execução de seus trabalhos, questionando a natureza da própria obra de arte e mesmo sobre o papel do artista em si mesmo.

⁴ O *role-playing* (RPG) pode ser traduzido como “jogo de interpretação de papéis”. Ele se baseia em um brincadeira que consiste na construção de uma história, como uma espécie de teatro de improviso. Um dos membros assume o papel de “mestre”, devendo conduzir a narrativa, enquanto os outros jogadores assumem cada um determinados personagens e conforme os interpretam e direcionam suas ações podem modificar o fluxo da história. Há uma variedade de temas possíveis de RPG: ficção científica, distopia, fantasia, medieval, etc.

Figura 1 O alter ego de Duchamp, Rose Selavy.



Fonte: Imagem da Internet.

De maneira similar, há Lucy Schwoob, ou Claude Cahun, o pseudônimo que resolveu adotar para nomear seu alter ego masculino. Sendo uma das primeiras artistas declaradamente *gender-fluid*⁵, ela cria e transita entre vários personagens que rompem com a padronização convencional entre o que é considerado masculino e feminino.

Seus personagens provocam o estranhamento, uma vez que evidenciam o caráter duplo e o viés subversivo da quebra dos elementos impostos de gênero rigorosos da época. Cahun ora protagoniza figuras femininas, aclarando os traços que caracterizam a feminilidade. Em outras, o perfil escolhido beira a androginia, ressaltando as atitudes, peças e comportamentos associados com o masculino. Isso fica claro, por exemplo, na figura 2, na qual Cahun traja roupas tipicamente masculinas, assim como adota uma postura muito associada ao homem (no caso, a mão no bolso). Em contrapartida, há uma quebra, sendo perceptível a presença daquilo que costuma se atribuir ao sexo feminino, como o desenho do próprio rosto

⁵ Indivíduos que se definem como *genderfluid* fogem do padrão binário, não possuindo um gênero fixo. Estas pessoas costumam oscilar entre os gêneros de tempos em tempos, ora se identificando com o masculino, ora com o feminino ou mesmo se declarando como neutro.

da artista, que ainda lhe confere a delicadeza e suavidade, além de sua outra mão posicionada na cintura (por sua vez, um gesto considerado comum à mulher). A própria escolha pelo nome Cahun tem como prerrogativa o fato de ser um nome passível de ser designado a ambos os sexos.

Figura 2: Claude Cahun como seu alter ego masculino.



Fonte:
<http://www.anothermag.com/art-photography/gallery/7259/claude-cahun/0>

Figura 3: Claude Cahun como Elle, em Barba Azul, 1929.



Fonte: <https://www.artrabbit.com/events/late-night-gallery-opening-magic-mirror-claude-cahun-sarah-pucill>

Cindy Sherman, por sua vez, realiza uma série de imagens a partir da década de 70, na qual ela fotografa a si mesma encarnando personagens do cinema ou ainda realizando a releitura de pinturas pertencentes a mestres do passado, representando *madonas*. Protagonizando estas personagens cinematográficas e históricas, Sherman evoca a percepção usualmente projetada acerca da identidade feminina dentro de uma sociedade patriarcal.

Figura 4: Cindy Sherman. Filme sem título #13, 1978.



Fonte:
<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/2/#/1/untitled-film-still-13-1978>

Figura 5: Cindy Sherman, Sem título #466,2008.



Fonte:
<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/1/#/3/untitled-466-2008>

Neste sentido, cada retrato produzido apresenta um estereótipo concebido à mulher, em especial diante do olhar masculino: seja como aquela figura que esbanja sensualidade, despertando os desejos mais ardentes; ou ainda como a típica figura frágil, que depende do herói masculino, ingênua ou mesmo estúpida.

Os trabalhos aqui apresentados servem de base para compreender esse trânsito contemporâneo das identidades multifacetadas, que será primordial na execução da dimensão prática do presente trabalho desenvolvido. O retrato será abordado com maior detalhamento sobre suas potencialidades que continuam instigando artistas na pesquisa, traçando indagações e reflexões sobre todas as questões discutidas até o presente momento.

2. Retrato e Ficção

2.1 Características do Retrato

De maneira geral, entendemos o retrato como a capacidade de representar uma determinada pessoa, ou um grupo de pessoas, mantendo o enfoque no rosto. Há uma grande liberdade em sua produção, sendo possível realizá-lo através das técnicas tradicionais, como o desenho, a pintura, a escultura, a gravura e modelagem, ou dos novos artifícios da fotografia e das novas tecnologias digitais, como as imagens de síntese (modelagem tridimensional) e bidimensionais (*bitmaps* e vetoriais). O retrato é um gênero artístico complexo e rico, se estendendo tanto em suas possibilidades expressivas quanto em sua própria dimensão histórica.

Shearer West (2004, p.12-13) estabelece três categorias fundamentais que tornam o gênero do retrato como um objeto de estudo propício dotado de singularidades e possibilidades:

Segundo West, primeiramente podemos considerar a essência de sua produção. Majoritariamente, a realização de um retrato exigiu e exige a presença do outro, ou ao menos uma imagem de referência daquele que se pretende retratar. Historicamente falando, esse gênero traz consigo a exigência da relação entre o artista e o modelo de referência.

O segundo ponto levantado pela autora é a característica da semelhança pressuposta pelos objetivos da retratação. Durante a maior parte de sua história, por convenção o retrato esteve fortemente associado à ideia de *mímese*, almejando ser uma representação fidedigna da pessoa a quem esse se destinava. No entanto, não se deve limitar a apenas esse padrão estético, como veremos durante o avanço no percurso histórico. Essa representação é passível de referenciar outros aspectos do seu sujeito, que não apenas, necessariamente, as características físicas. Muitos retratistas enfatizam a evocação de características da personalidade, ou uma visão muito particular e intimista do retratado.

Por fim, na terceira categoria a autora pontua a abrangência dos meios e técnicas disponíveis para executá-lo.

2.2 A ambivalência do gênero

A representação naturalística e fiel em uma obra de arte depende dos padrões visuais vigentes. Cabe lembrar também que o olhar de cada sujeito sobre um determinado objeto é singular e diferenciado, mesmo quando se propõe um objetivo estético pelo realista. Essa afirmação se torna mais verdadeira quando se analisam, por exemplo, as representações de uma mesma pessoa propostas por artistas diferentes, ou encomendas direcionadas a figuras pertencentes a uma alta hierarquia.

Sendo assim, apesar dessa busca pela semelhança, o retrato não desconsidera a visão pessoal e íntima do artista. Podemos perceber essa dualidade na consideração de Panofsky:

“Um retrato propõe, por definição, dois fundamentos...O primeiro é trazer aquilo que se encontra dentro do sujeito retratado que seja único e se diferencie do resto da humanidade e, até mesmo do próprio sujeito quando retratado em um momento único ou mesmo em outro tipo de situação; isto seria o que torna um retrato diferente de uma *figura ideal* ou um *tipo*. Por outro lado, o retrato também ambiciona trazer à tona algum aspecto que o sujeito tenha em comum com o restante da humanidade e aquilo que permanece inalterado nele independente do local e tempo; sendo este o aspecto que distingue o retrato de uma figura qualquer presente em outro gênero artístico ou narrativo.” (PANOFSKY apud WEST, 2004, p.24) – Tradução minha.⁶

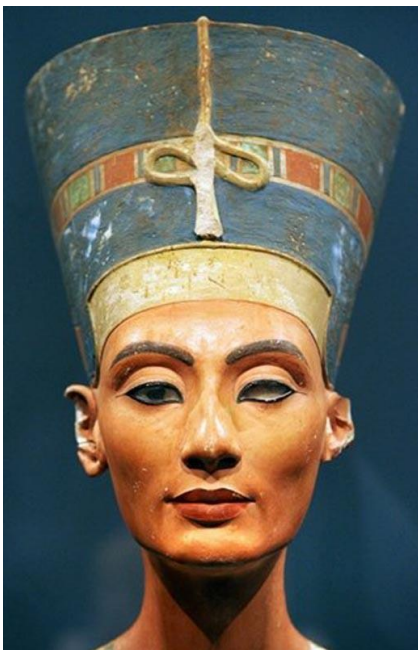
A prática do retrato pode servir como válvula motora para a imaginação, demonstrar a percepção pessoal acerca dos papéis sociais desempenhados pelo modelo ou ainda abrindo brechas para que o artista se atenha a determinadas qualidades e particularidades da essência do indivíduo, de sua identidade e de sua personalidade. Por outro lado, o retrato pode exprimir consigo também convenções e maneirismo de uma determinada época, seja no quesito artístico ou mesmo em relação a padrões de comportamentos sociais.

⁶ “A portrait aims by definition at two essentials...On the one hand it seeks to bring out whatever it is in which the sitter differs from the rest of humanity and would even differ from himself were he portrayed at a different moment or in a different situation; and this is what distinguishes a portrait from an “ideal” figure or “type”. On the other hand it seeks to bring out whatever the sitter has in common with the rest of humanity and what remains in him regardless of place and time; and this is what distinguishes a portrait from a figure forming part of a genre painting or narrative. (Citação original)

2.3 Breve histórico do retrato

As origens exatas da prática do retrato são imprecisas, porém esse tipo de produção é uma das mais antigas da humanidade. Sua história no Ocidente, já constava em civilizações antigas, como no Egito (3200 a.C – 30 a.C). Neste contexto, a função primordial do retrato estava na exaltação das divindades, homenagens e presentes para as altas hierarquias, como a família do faraó, dos governantes, etc. Sobretudo no Egito, convencionou-se a prática do retrato, através das máscaras mortuárias, nas cerimônias e nos enterros. Predominavam também, além das esculturas e bustos, a realização dos retratos através de afrescos e murais.

Figura 6: Busto de Nefertiti.



Fonte:
<http://arqueologiaegipcia.com.br/2012/12/07/alguns-detalhes-do-busto-da-rainha-nefertiti/>

Figura 7: Retrato de Fayum pintado sobre madeira.



Fonte:
<https://br.pinterest.com/pin/55872851598211943/>

Na Antiguidade Clássica, a elaboração realística das obras será tomada com mais atenção e aperfeiçoada. Isso se torna evidente ao contemplar o requinte e a meticulosidade com cada pormenor do trabalho. Os gregos foram o povo que mais valorizou a centralidade do ser humano no universo e a busca do conhecimento através da racionalidade do pensamento.

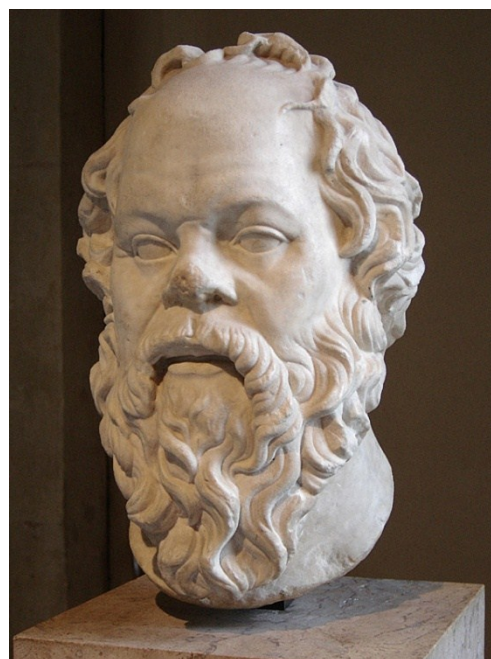
Os retratos gregos foram especialmente produzidos através da escultura de corpo inteiro e bustos, representando figuras emblemáticas como intelectuais da época, atletas e também políticos. Neste período desenvolveu-se o requinte máximo com relação ao tratamento, proporção e harmonia das formas e a composição. Mais do que alcançar o realismo acentuado e domínio da anatomia humana, as obras produzidas deveriam apresentar o belo em si mesmas.

Figura 8: Discóbolo, de Míron.



Fonte:
<https://klimtlover.files.wordpress.com/2012/09/diskobolos.jpg>

Figura 9: Busto de Sócrates, Museu do Louvre.



Fonte:
https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%B3crates#/media/File:Socrates_Louvre.jpg

Apesar do domínio técnico atingido, a representação das figuras nos retratos gregos viria a ser idealizada, guiada pelo padrão de belo que deveria ser evocado. Nitidamente as obras da antiguidade clássica possuem uma força e maravilham qualquer indivíduo até os dias de hoje. Entretanto, pelo padrão idealizado na época, não é garantia que o busto de Sócrates (Figura 9) correspondesse exatamente às feições do filósofo como se faz apresentar. A preocupação em atribuir com mais exatidão as particularidades do indivíduo representado torna-se marcante partir do período helenístico. Os romanos continuaram com a perpetuação dos princípios racionais e da estética do belo, porém suas figuras serão muito menos idealizadas do que as esculturas e bustos gregos, atribuindo corretamente os detalhes da fisionomia daqueles que eram retratados.

Nas civilizações Greco-romanas as peças de arte estavam relacionadas à função pública, adornando espaços, como elementos decorativos, mas também para serem lembrados por sua monumentalidade, enfatizando os valores éticos e morais vigentes.

Figura 10 Estátua do Imperador romano Augusto.



Fonte:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Augusto>

Esse naturalismo que vigorava nas artes greco-romanas será gradualmente interrompido após a Queda do Império Romano e invasões bárbaras. Os valores culturais dos povos bárbaros eram radicalmente diferentes dos ideais predominantes na cultura grega e romana. Pelo caráter nômade desses povos, as próprias manifestações artísticas possuíam um viés completamente oposto ao que era realizado na Grécia e na Roma, voltadas para cerimônias ritualísticas, homenagens e sacrifícios ou mesmo para a produção de vestuários. Havia uma ausência quase absoluta da figuração humana.

Na Idade Média, a Igreja foi se configurando enquanto instituição que exercia domínio social e político, sendo a responsável por conduzir a educação dos filhos das elites em seus mosteiros e financiar outros serviços públicos, inclusive o trabalho dos artistas e dos artesãos. Os quadros produzidos nesse período

voltavam-se ao serviço da catequização, uma vez que a grande maioria da população não era alfabetizada. Deste modo, as obras retratam santos, alegorias, passagens e cenas bíblicas.

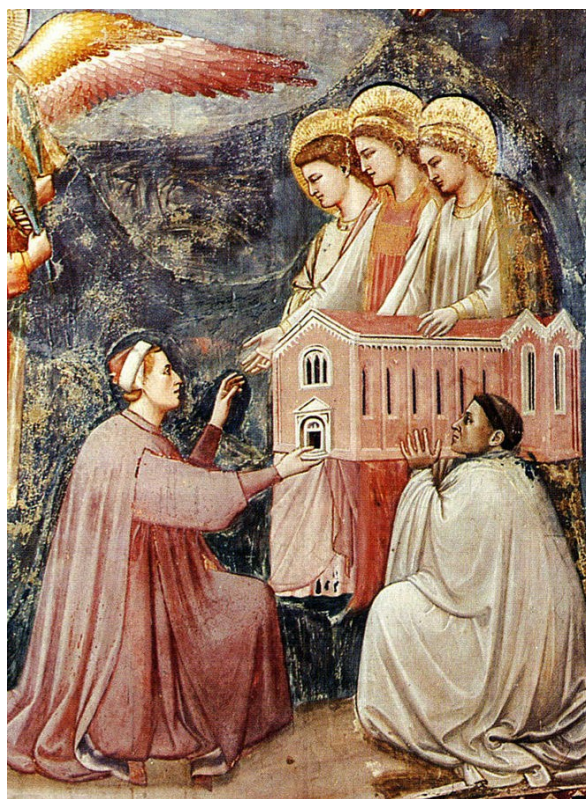
Quanto ao retrato em si, ele voltaria gradualmente como produção artística mais constante a partir de 1300, na Baixa Idade Média. Um dos primeiros quadros que marca a característica do retorno à esta prática é o retrato do rei Dom João, da França. Este retrato é considerado um dos mais importantes do período apesar de haver incertezas quando à veracidade da fisionomia representada. (FIG. 11)

Figura 11: Anônimo, O Rei João, o Bom. 1360, Óleo sobre tela aplicada em madeira, Museu do Louvre.



Fonte:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Jo%C3%A3o_II_de_Fran%C3%A7a#/media/File:JeanIIdFrance.jpg

Figura 12: Giotto, Detalhe da obra *O Último Julgamento*.



Fonte:

https://it.wikipedia.org/wiki/Cappella_degli_Scrovegni#/media/File:Cappella_Scrovegni_enrico.jpg

Com Giotto, há uma pequena amostra antecipada das inovações que seriam configuradas na maneira pictórica do Renascentismo, com a introdução dos princípios da perspectiva e do movimento na figura. Além disso, é válido mencionar sobre a inserção das pessoas que encomendavam o quadro dentro da obra, costume que se estabeleceu como medida para a expiação de pecados como a usura. Um exemplo desta prática está na figura 12, onde há a presença do banqueiro Enrico degli Scrovegni doando uma catedral para um grupo de anjos, ajoelhado e em tamanho menor, como símbolo de humildade.

A Renascença marca o florescimento para o gênero, com a introdução de novas técnicas e procedimentos artísticos: a efetivação da perspectiva, o uso do *chiaroscuro* e a invenção da tinta a óleo, que graças ao tempo de secagem mais prolongado permitiu ao artista controle nos detalhes durante a execução. Apesar da influência do catolicismo, surgem também as ideias humanistas. Este fenômeno enriqueceu a produção artística, sendo um dos motivos pelos quais até hoje as

produções deste período conseguem encantar tantos olhos e suscitar longas contemplações por parte do espectador. Nomes como os de Leonardo da Vinci, Rafael, Donatello e Michelângelo se tornaram famosos, sendo a eles atribuídas a efígie de gênios do período, dadas suas realizações e técnicas terem atingido um nível de tratamento pictórico elevado.

As imagens trabalhadas não mais enfatizavam apenas o aspecto religioso, mas compreendiam o contexto político do sujeito retratado, normalmente um nobre, um burguês ou algum membro que ocupava um cargo eclesiástico, como bispos e papas. Com o sistema de mecenato, os artistas garantiam sua existência e possibilidade de trabalhar as pinturas compreendiam temas mitológicos, proezas nas batalhas ou o casamento de um nobre. Para demarcar o posto hierárquico, status e cargo ocupado pelo modelo, eram comuns as utilizações de símbolos, adornos e escolha de posturas que denotassem honra e respeito. Tais escolhas deveriam evidenciar o caráter magnânimo daquele a quem a obra fosse destinada

Apontaremos como exemplo o retrato que Holbein concebeu do mercador Georg Gisze (figura 14). O burguês retratado era considerado um dos mais influentes na época, sentado à mesa em uma sala repleta de objetos simbólicos que podem trazer pistas acerca de sua natureza e posição social: o caderno de notas que toma à mão que pode remeter aos negócios realizados, o relógio que pode referenciar a passagem do tempo, os objetos dispostos e organizados modestamente indica que apesar de ocupar uma posição razoavelmente boa socialmente, não pertence à nobreza.

Figura 12: Leonardo da Vinci, Mona Lisa, 1503-05, Óleo sobre tela, Museu do Louvre.



Fonte:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/76/Leonardo_da_Vinci_-_Mona_Lisa.jpg

Figura 14: Hans Holbein, Georg Gisze, 1532, Óleo sobre madeira de carvalho. Berlim.



Fonte:
https://www.wga.hu/html_m/h/holbein/hans_y/1535/2gisze.html

Durante o Barroco e o Rococó a ênfase no destaque da posição social e atributos da realeza foram acentuados, como se pode perceber nos retratos da nobreza. Apesar disso, o gênero vai alcançando outros povos também, sendo presentes os retratos de grupos. Avanços dos estudos de fisionomia e expressividade obtidos durante a Renascença contribuíram para propiciar poses com mais fluidez, dinamismo e emoção aos representados. Há, sobretudo, no Barroco uma construção teatral das figuras, além da evocação do lado psicológico e intimista.

Deste modo, do Renascimento até o século XIX o retrato é um dos gêneros pictóricos mais apreciados, constituindo uma parte considerável dos experimentos artísticos.

Figura 15: Thomas Gainsborough, O Menino Azul, 1779, Óleo sobre telas, Galeria Henry E. Huntigton, California.



Fonte:
<http://noticias.universia.com.br/cultura/noticia/2017/07/10/1153316/art-e-dia-menino-azul-thomas-gainsborough.html>

Figura 16: Diego Velázquez, Las Meninas, 1656. Óleo sobre tela, Museu Nacional do Prado, Madrid.



Fonte:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Las_Meninas,_by_Diego_Vel%C3%A1zquez,_from_Prado_in_Google_Earth.jpg

O advento da fotografia no século XIX teve um forte impacto para a produção pictórica do retrato. Por tradição, a prática do retrato pressupunha a representação fidedigna da pessoa de referência. Para isso, até então, eram necessário séries de encontros, algumas vezes com longos períodos de duração, sendo um processo trabalhoso e cansativo, envolvendo séries de esboços e estudos até a concretização final do trabalho. Por um custo mais baixo, rapidez e semelhança máxima, a fotografia aos poucos atenderia tais exigências.

No início do século XX, as vanguardas artísticas almejavam o rompimento com as tradições clássicas, consideradas ultrapassadas. O fenômeno da fotografia é um dos principais estímulos para que os artistas se libertassem da representação

academista e explorassem outras possibilidades de experimentação pictórica. Outro elemento importante para a arte moderna é a autonomia adquirida pelo artista para realizar seu trabalho, não estando à mercê de um serviço para a aristocracia ou a igreja. A arte do retrato popularizou-se, deixando de ser praticada apenas para as elites, fomentada pelo pensamento de outrora pelo qual o retrato deveria ser produzido apenas para aqueles que possuísem condições de encomendá-lo. A liberdade de representar quem desejasse serviu como estudo para muitos artistas encontrarem e experimentarem novas soluções plásticas.

A busca pela representação objetiva torna-se secundária, se comparado com o súbito interesse em explorar, trazer à tona problemáticas internas, tensões pessoais do sujeito. Em suma, a partir do modernismo o retrato transcende sua função primária:

“A crença, tanto no passado, quanto atualmente é de que o retrato deve transcender a ocasião ou a circunstância para a qual ele foi criado. O retrato deve permitir que certo conteúdo particular da vida interior de alguém torne-se visível para o público, e esta proposta – de trazer à tona uma informação oculta - deve ser de importância tanto para o artista quanto para o eventual público.” (Nairner, 2006, p.7) - Tradução minha.⁷

Entretanto, isso não implica em ignorar os princípios básicos que definem o retrato. Seja por qualidades visuais estilizadas ou ainda constituindo uma abstração total da forma, há um referente, um sujeito que forneceu as bases principais para o trabalho. Acredito que a produção moderna soube articular este jogo entre as convenções tradicionais e, ao mesmo tempo, subvertê-las, ressaltando aspectos estéticos que muitas das vezes provocam desconforto ou mesmo estranhamento no público, como complementa Shearer West:

“No entanto, tais estilos não descartam o fato de que estes são retratos de pessoas reais. Em cada caso, as tensões existentes entre experimentos estilísticos e as revelações individuais não podem ser negadas. As qualidades referenciais e descritivas do século 20 incorporam até mesmo as mais radicais soluções com as clássicas convenções reveladoras do retrato e tradição mimética. (West, 2004, p.196) – Tradução minha.⁸

⁷ Original “The supposition both then and now is that the portrait should transcend the occasion or circumstance for which it was created. The portrait should allow something of someone’s personal interior life to be made available in public, and this purpose – to bring out hidden information – should be important to both artist and the eventual viewing public”

⁸ Original “Nevertheless such stylistic posturing does not disguise the fact that these are portraits of factual people. In each case the tensions between stylistic experiment and revelation of the individual cannot be denied. The descriptive and referential qualities of twentieth-century portraiture subsume even the most radical stylistic departures within portraiture’s traditional revelatory, celebratory, and mimetic traditions.”

A busca pelo realismo do modelo foge da centralidade, enquanto se torna mais interessante o alcance e exacerbação de questões de ordem psicológica e possibilidades estéticas inovadoras, como se percebe no retrato que Alberto Giacometti realiza de Lady Anette. A imagem é construída por linhas descontínuas e grossas. As manchas da imagem são grosseiramente aplicadas e somando-se ainda a tinta que escorre. Apesar da desconstrução e tratamento brusco que foge por completo do tratamento realista que durante tanto tempo havia perdurado, a obra de Giacometti não pode ser excluída evidentemente da categoria de retrato, uma vez que há uma pessoa retratada.

Figura 17: Alberto Giacometti, Lady Annette, Óleo sobre tela. 1954.



Fonte: Pinterest.

Esta foi apenas uma análise sucinta a respeito da história do retrato e suas configurações, que surgem nas artes e que a cada dia mais vão se reconfigurando, alterando e induzindo o público a questionar e ressignificar conceitos e definições antes estabelecidas como verdadeiras. A arte na contemporaneidade nos guia por caminhos diversos e misteriosos.

2.4 Dimensões Ficcionalis do Retrato

A possibilidade de pensar o retrato como um trabalho de ficção é o tema central desta monografia. O conceito de ficção traz uma leitura polissêmica⁹, possuindo significados diversos devido às suas características particulares. Bernard Guelton (2013, p. 346-366) em seu artigo **Ficções e interações: as ficções artísticas e a questão do espaço** estabelece uma distinção entre o que se reconhece como ficção canônica (referente à literatura e ao cinema) e a ficção no campo artístico (onde a experiência com o concreto é fundamental, articulando-se de maneira especial com os elementos do imaginário).

Guelton ainda aponta três dimensões que costumam ser aceitas para definir o termo:

“...reexaminarei as três significações – ou três dimensões – correntemente aceitas por todos os dicionários a respeito do termo ficção: a) a primeira dimensão é a da simulação, da dissimulação e da mentira (a intenção deliberada de enganar é, obviamente, excluída de uma abordagem mais precisa); b) a segunda dimensão do termo ficção é a de uma construção imaginária; c) a terceira concerne o registro da suposição, ou de uma hipótese, que permite a elaboração de um raciocínio.” (Guelton, ibid, p.347)

No campo artístico, entretanto, a questão da ficcionalidade da imagem não é um consenso, sendo muito debatida. Sobre este ponto, Guelton (2013, p.349-350) traz as ponderações de autores como Lorenzo Menoud e e Mary-Laure Ryan. O lado defendido por Menoud é de que a fotografia e as linguagens tradicionais, como a pintura e a escultura, não poderiam abranger a ficção por não serem categorias passíveis de se desenvolverem de maneira “discursiva”. Ryan, por sua vez, rebate este argumento indicando que todas as mídias possuem alguma zona de indeterminação. A importância desta zona está condicionada ao suporte, sendo proporcional à capacidade do meio de narrar e construir histórias. A linguagem possui essa capacidade de transmitir informações precisas em forma narrativa, o

⁹ A polissemia é um conceito dentro da área da linguística, indicando a multiplicidade de significados que uma palavra pode ter mediante o contexto no qual está inserida.

que não ocorre com uma imagem desenhada, fotografada ou pintada. Essas imagens oferecem ao espectador uma amplitude de possíveis interpretações.

Com extrema sensibilidade, José Castello analisa e discorre em seu ensaio *Ficção e Realidade* o prisma da presença da ficção em qualquer âmbito da vida, passível de possuir lacunas. Elementos imateriais – sonhos, crenças, intuições ou devaneios – não existem no plano do físico, da realidade concreta, sendo então muitas vezes colocados no plano do imaginário (ou seja, possivelmente ficcionais). Porém, são eles que preenchem as lacunas que surgem, complementando a própria realidade.

“Não existimos sem a ficção. Arrisco-me a dizer mais: somos filhos da ficção. Todo trabalho do amadurecimento humano é a construção de uma identidade ficcional, sob a qual nós nos sustentamos para atravessar o deserto da existência. Escolhemos carreiras, parceiros amorosos, amigos; cultivamos obsessões, fobias, paixões, construímos destinos. Somos os autores de nós mesmo – ou, pelo menos (pois nosso mundo mecanizado, opressivo e dogmático sempre vai contra isso) deveríamos ser.” (Castello, 2012)¹⁰

Para explicar esta proposição, é possível pensar no exercício da narrativa cotidiana, quando um indivíduo está a falar de si mesmo ou a relatar experiências, memórias ou até mesmo sonhos. A memória humana é falha e está sujeita a sofrer lapsos, criando fendas. Para preenchê-las é que se faz necessário a utilização de elementos provindos do imaginário humano – ou ficcionais. Saer complementa essa colocação quando afirma que a ficção só vem a evidenciar o caráter complexo da própria vida: “Ao ir em direção ao não verificável, a ficção multiplica as possibilidades de tratamento”.¹¹

Uma imagem se apresenta ao público tal qual ela é, representando justamente o que ali está exposto. Seu conteúdo pode partir de um objeto presente em uma determinada realidade, mas essa mesma imagem pode ser manipulada, construída e inventada. O imaginário se constrói nesse processo que existe entre a projeção inicial na mente e o lado prático do desenvolvimento.

¹⁰ CASTELLO, J. **Ficção e Realidade**. Disponível em:< <http://rascunho.com.br/ficcao-e-realidade/>>. Acesso em 17 de junho de 2018.

¹¹ SAER, J.J. O conceito de ficção. Revista Fronteiraz, São Paulo, n.8, julho de 2012. Disponível em:< <http://www.pucsp.br/revistafrenteiraz/download/pdf/TraducaoSaer-versaofinal.pdf>>. Acesso em 17 de junho de 2018.

Retomando o retrato, gênero que carrega consigo, por definição, a similitude máxima da representação, percorrendo tempo e espaço conferindo ao espectador a impressão de conhecer a real aparência do retratado. Partindo da lógica da ficção enquanto construção imaginária, segundo levantou Guelton, pode parecer bizarro conceber a ideia de um chamado retrato ficcional.

Entretanto, como se pode observar em muitos retratos produzidos ao longo da história da arte, ainda que o índice de verossimilhança sobre a fisionomia do sujeito representado fosse um fator almejado, a realidade existe por si só apenas nela mesma. Posteriormente, o recorte escolhido para se trabalhar não representará a totalidade da pessoa retratada. Nele será introjetado uma carga de subjetividade do próprio indivíduo, mesclando pensamentos e interpretações originadas por um olhar especial acerca daquele momento. Em períodos como o Barroco, por exemplo, a carga psicológica, a dramatização e a construção teatral foram predominantes.

“...o retrato supõe a tradução fiel, severa e minuciosa do contorno e do relevo do modelo. Isso não exclui a possibilidade da idealização, ou seja, a escolha da atitude mais característica do indivíduo e ênfase dos detalhes mais importantes, em detrimento dos aspectos insignificantes do conjunto.” (Fabris, 2008, p.21)

O instante que se interpõe entre os dois sujeitos, artista e modelo, pode revelar um jogo de olhares e construções de um determinado personagem. Independentemente das condições são utilizados artifícios que evocam as características daquele modelo para que seja reconhecível. Porém, haverá sempre uma dimensão na qual o artista projetará seu olhar e sua interpretação da personalidade do modelo. Anna Tereza Fabris nos propõe ainda pensar o retrato em uma dimensão literária, como uma biografia dramatizada. O artista deve saber conjugar durante o processo de criação o essencial para que seja possível a identificação do retratado com parte de sua própria carga subjetiva, que é visto aqui como um elemento essencial para despertar o oculto de uma personalidade.

“Acreditando que a imaginação seja fundamental na produção de um retrato, o poeta atribui ao retratista uma capacidade divinatória, uma vez que é tarefa adivinhar o que se esconde, além de captar o que se deixa ver. Por isto, não hesita em considerar o retrato uma manifestação dupla – simples e complicada, evidente e profunda –, ao atribuir-lhe uma característica precisa: ser uma biografia dramatizada, ou antes, enfeixar “o drama natural inerente a todo homem”. Homem que o pintor deve conhecer e estudar em profundidade a fim de torná-lo alvo de uma segunda criação, no momento em que o evoca na tela.” (Fabris, ibidem, p.21)

Tal qual um poeta deve realizar a escolha apropriada de palavras que transmitam da melhor forma possível a carga emocional do seu texto ao leitor. Articular as palavras na estrutura da poesia é um trabalho ardiloso, sendo necessário vasto conhecimento do léxico, possuir referências textuais, conhecer as estruturas possíveis de serem criadas, regras, tema que se propõe a escrever sobre. E ainda assim, se permitir a liberdade de registrar no papel e buscar o lado poético, digno de um objeto artístico. Ao artista cabe também, além do domínio das técnicas e conhecimentos sobre os fundamentos de uma imagem, conhecer sobre a temática que se propõe a realizar. No caso do retrato, conhecer parte da história do indivíduo é primordial para que a imagem final criada traga algo além da mera semelhança física.

Toda imagem possui uma mensagem a revelar, cabe ao artista, assim como ao escritor, decidir pelas formas que utilizará na concepção da sua obra. Um retrato, além de constituir partes fisionômicas de um indivíduo, nos conta sempre um pouco sobre sua personalidade e trajetória. Expressões gestuais, poses, trajes ou cenário complementam a construção do retrato.

O desafio tanto na literatura como nas artes visuais está aqui: superar a forma primeira de retratação para elaborar uma narrativa ou uma imagem que conquista o público para torná-lo parte da experiência estética em questão.

2.5 O Retrato Ficcional na Contemporaneidade

Consciente ou não, subordinado à vontade da demanda da encomenda ou intento do próprio autor, o viés ficcional do retrato já era explorado por meio das linguagens tradicionais, por meio da utilização de recursos que viabilizavam o lado teatral: escolha de poses, construção de cenários, utilização do vestuário apropriado, etc. A inclusão das tecnologias de produção de imagens – a fotografia, as imagens computacionais, o vídeo – como linguagens artísticas facilitaram a produção de retratos, seja considerando o tempo necessário para o desenvolvimento do trabalho, o custo-benefício e potencialidades inerentes a estes meios.

A partir destas novas ferramentas tecnológicas e especificamente, com a tecnologia computacional, o retrato é transportado para um ambiente digital,

podendo ser manipulado com facilidade. Deste modo, a imagem torna-se mais maleável em comparação aos modos de criação tradicionais. Temos como resultado, uma variedade de retratos e as possibilidades de criá-los muito mais expandidas. Com o acréscimo dos recursos e facilidades desses dispositivos há uma amplitude maior para explorar a ficção no retrato. Essas possibilidades para a construção de imagens e retratos, ricas e variadas, coincidem também com as ideias pós-modernas acerca da identidade, que são abrangentes e múltiplas, como explica West:

“A cultura visual pós-moderna tem explorado as relações entre individualidade, papéis sociais e culturais, estereótipos sexuais e de gênero, mas os artistas lidam com estes conceitos como instáveis, flutuantes e indeterminados. Em termos apropriados para o retrato, tem ocorrido uma grande tomada de consciência por parte de muitos artistas sobre as implicações da idade, gênero, etnia, nacionalidade e outros signos referentes à identidade de seus modelos.” (West, 2004, p.205) – Tradução minha.¹²

Uma das pioneiras na utilização das linguagens tecnológicas para a produção do retrato foi Nancy Burson. Durante as décadas de 60 e 70, a artista realizou uma série de estudos sobre a fisionomia das diferentes raças humanas e suas características visuais. Outro ponto que lhe despertou a atenção foi a genealogia humana, estudou as possíveis configurações que o rosto de uma pessoa poderia tomar com o passar dos anos, tendo como base os genes paternos.

Ao lado de dois colegas programadores, Richard Carling e David Kramlich, Burson utilizou da tecnologia do vídeo, para imitar fotografias de diferentes pessoas, e posteriormente manipulando-as. Com base nos estudos realizados sobre a “morfologia parental”, foi possível obter uma série de imagens que simulam o amadurecimento das pessoas retratadas.

¹² Original “Postmodern visual culture has explored the relationships between individuality, social role, and cultural, sexual and gender stereotypes, but artists deal with these concepts as unstable, fluctuating, and indeterminate. In terms of portraiture, there has been a greater self-consciousness on the part of artists about the implications of the age, gender and ethnicity, nationality, and other signs of their sitters identity” (West, 2004, p.205)

Figura 18: Nancy Burson. Amadurecimento de Etan Patz (aos 6 e 13 anos), 1984.

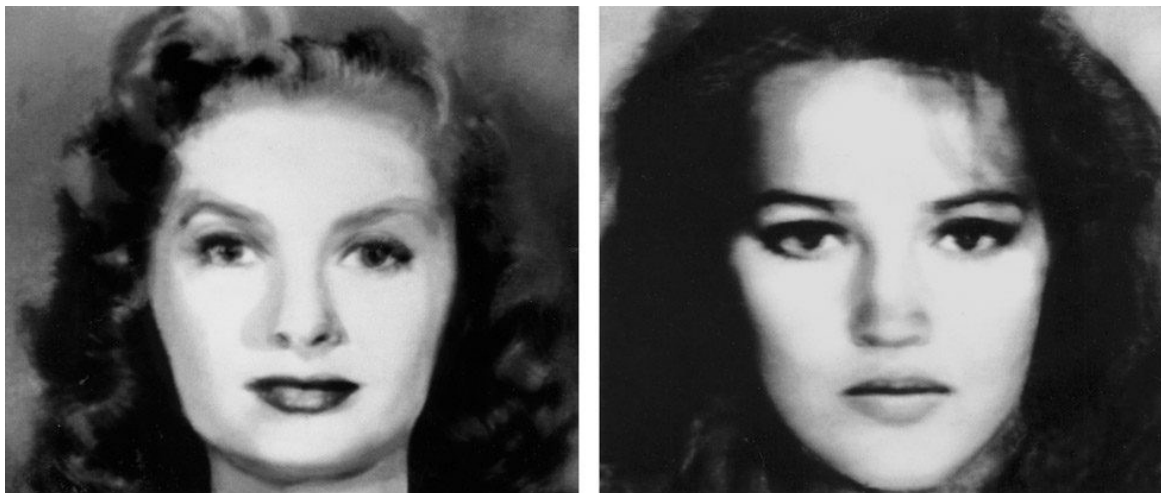


Fonte: <http://nancyburson.com/composite-silver-prints/>

Outra série de retratos realizados por Burson foram as tipologias criadas, originadas através da combinação de figuras distintas. Essas figuras, no entanto, apresentam traços simbólicos comuns entre si, especialmente se analisados sob a ótica da política e da cultura.

Por exemplo, as séries *First Beauty Composites* e *Second Beauty Composites* exibem retratos que são construídos por meio de combinações de personagens emblemáticas consideradas belas dentro do padrão norte-americano. *First Beauty Composites* remete ao ideal dos anos 50, trazendo a junção de personalidades como Bette Davis, Audrey Hepburn, Grace Kelly, Sophia Loren e Marilyn Monroe. *Second Beauty Composites*, por sua vez, representa o ideal de beleza da década de 80. Sendo assim, tem-se a combinação de beldades como Meryl Streep, Diane Keaton, Brooke Shields, Jane Fonda e Jacqueline Bisset.

Figura 19: Nancy Burson. First Beauty Composites (à esquerda) e Second Beauty Composites (à direita).



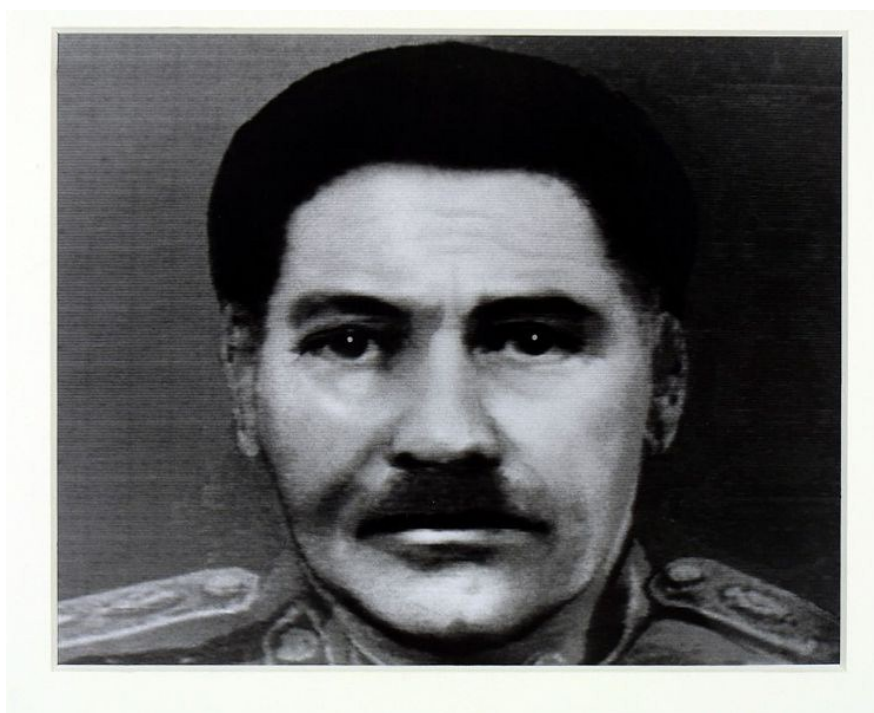
Fonte: https://clampart.com/2012/06/first-and-second-beauty-composites-left-bette-davis-audrey-hepburn-grace-kelly-sophia-loren-marilyn-monroe-right-jane-fonda-jacqueline-bisset-diane-keaton-brooke-shields-meryl-streep/burson_beauty-composite-12/

Seguindo a mesma lógica de combinações, Burson desenvolveu uma série similar, porém com enfoque político. Denominada *Big Brother*, possivelmente em homenagem à obra de George Orwell¹³, os retratos dessa série são constituídos a partir da mesclagem das fisionomias de líderes ligados aos movimentos totalitaristas: Hitler, Stalin, Mussolini, Mao Tsé Tung e Khomeini.

Esses trabalhos de Burson possuem uma peculiaridade para a qual se deve atentar: tanto em *First e Second Beauty Composites* quanto em *Big Brother*, parte-se inicialmente de um conjunto de indivíduos existentes, que posteriormente possuem seus traços faciais combinados, originando um retrato que não mais é lido como um retrato individual, mas como simbólico.

¹³ ORWELL, G. 1984. 20ª ed., São Paulo: Companhia das Letras, 2009

Figura 20: Nancy Burson, Big Brother. 1996.



Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/big-brother/>

Outra possibilidade de pensar formas de retrato alternativas, encontramos no trabalho de Daniel Lee. Em sua série *Manimals* ele investiga a metamorfose do rosto. Inspirada pelo zodíaco chinês, a série representa um conjunto de retratos de indivíduos transmutados com as características correspondentes ao animal representativo de seu signo (rato, boi, tigre, serpente, dragão, coelho, galo, cavalo, cão, cabra, porco e macaco).

As principais características fisionômicas de cada um desses animais são atribuídas aos modelos de cada foto por meio do software Adobe Photoshop, permitindo a distorção e manipulação das fotografias. No *Ano do Galo*, por exemplo, é possível notar o cabelo manipulado para uma forma que remetesse à crista do animal. O nariz foi aumentado, modificado, criando uma curvatura, deslocando-o para frente; enquanto os olhos foram redesenhados em duas esferas, com o aumento da íris e apresentam-se dentro de uma distância que foge aos padrões convencionais da anatomia humana.

Quer se acredite em questões metafísicas como astrologia/zodíaco ou não, uma das possíveis intenções de Lee ao realizar este trabalho foi refletir como certos traços característicos desses signos se refletem na personalidade de cada indivíduo,

em maior ou menor grau. Em uma entrevista¹⁴ realizada, Lee afirmou seu interesse por trazer à tona a linha tênue que separa o próprio humano do mundo animal.

Figura 21: Daniel Lee. Manimals.



Fonte: <http://www.daniellee.com/projects/manimals>

¹⁴ Disponível em: < <http://peril.com.au/back-editions/edition09/interview-with-daniel-lee/>>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

Figura 22: Daniel Lee, Ano do Galo.



Fonte: <http://www.daniellee.com/projects/manimals>

Um dos fundamentos primordiais do retrato consistiu na presença do modelo, uma vez que o próprio trabalho carregaria consigo uma espécie de atestado de presença ou memória, afirmação daquela existência. Todos os trabalhos que foram apresentados aqui até o momento, ainda que carreguem uma trama ficcional, tomam como base anterior um indivíduo.

Keith Cottingham rompe bruscamente com essa noção partindo para o extremo do que poderíamos considerar como o retrato ficcional, com a ausência total de um sujeito de referência. Sua série *Fictitious Portraits* exhibe várias imagens nas quais predominam, supostamente, a existência de um garoto que às vezes aparece com o que se supõe ser seu irmão (ou irmãos).

Esses garotos, no entanto, não existem de fato. O rapaz e seus irmãos gêmeos são resultados de montagens realizadas por Cottingham, partindo de um rigoroso estudo de anatomia, esboçados em um desenho para depois serem

digitalizados para a tela do computador. O último passo é serem renderizados e esculpidos através de um software 3D.

“Nesta série, eu uso o computador para desenhar sobre esculturas tradicionais, fotografias, desenhos e através do uso de pintura e montagem digital, ideias se materializam em impressões fotográficas acabadas. O realismo em meu trabalho serve como um espelho revelador de nós mesmos e de nossas invenções, belas e horríveis. As imagens em si são retratos de um jovem. Ao me combinar com os outros, esses retratos imaginários expõem o movimento e o desenvolvimento do “eu”. A alma não é vista como um ser solidificado, mas é exposta como múltiplas personalidades, cada uma expressando uma visão diferente do eu. Espero que ao mesmo tempo desafie o que o espectador percebe como retrato e questione a alienação e fragmentação da imagem da matéria, corpo da alma.” (fala do artista, retirada de seu site oficial)¹⁵

O realismo e precisão do trabalho de Cottingham são surpreendentes, a minúcia com o tratamento dos detalhes alcançados na execução das mesmas. Paradoxalmente, esse realismo consegue ser ao mesmo tempo assombroso. Há um realismo que poderíamos chamar de fantasmagórico, uma vez que se tem a impressão desses registros fotográficos retratarem de fato um sujeito existente. Ao mesmo tempo há expressões diferentes de uma mesma personalidade, dialogando com a fragmentação do indivíduo característica da identidade pós-moderna.

As séries dos artistas aqui apresentados demonstram, além dos possíveis desdobramentos da ficção no retrato, novas interpretações do gênero que se expandem para além da sintetização facial do indivíduo. Em Burson há manipulações que constituem o que podemos conceber como ficcional por construir uma face que não existe no plano da realidade, apesar de combinar personalidades conhecidas no mundo das celebridades e também dentro de um contexto político. Esses retratos originados podem ser percebidos como símbolos que a artista deseja evidenciar, podendo trazer questionamentos do público ou não.

¹⁵ Original “In this series, I use the computer to draw upon traditional sculptures, photography, drawings and through the use of digital painting and montage, ideas materialize into finished photographic prints. The realism in my work serves as a revealing mirror of ourselves and our inventions, both beautiful and horrific. The images themselves are portraits of a youth. By combining myself with others, these imaginary portraits expose the movement and development of the “self”. The soul is not seen as a solidified being, but it is exposed as multiple personalities, each expressing a different view of the self. I hope to simultaneously challenge what the viewer perceives as portraiture and question the alienation and fragmentation of image from matter, body from soul”. Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/fictitious-portraits>>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

Lee distorce seus modelos, atribuindo a eles características de animais, dialogando com a relação homem x natureza, e também visando trazer para o plano do visível conteúdos da personalidade considerados ocultos.

Em Cottingham há o extremo da ficcionalidade do retrato, uma vez que o artista os constrói sem a presença de um modelo e seu domínio técnico é assombroso. Questionando algo mais intimista como a própria alma, imaterial, não sólida, mas que se projeta em múltiplas personalidades.

O imaginário da ficção contribui para essa potencialização e ressignificação do que o público percebe como sendo o retrato. Essas séries revelam que o enfoque sobre o externo, a fisionomia de um indivíduo não é mais interessante. Uma identidade se transforma e também se constitui por meio da dinâmica das relações sociais e inserção na cultura. Elas evidenciam esse caráter múltiplo, fluido e complexo da contemporaneidade.

Figura 23: Keith Cottingham, Twins, 1992.



Fonte: <http://www.keithcottingham.com/1992-fictitious-portraits/>

Figura 24: Keith Cottingham, Triplets, 1992.



Fonte: <http://www.keithcottingham.com/1992-fictitious-portraits/>

3. Persona, desenvolvimento e resultados do projeto prático

No início desta monografia foram explanadas as concepções primordiais que existem em torno do conceito *identidade*. Deste modo, apresentei algumas definições na perspectiva de dois sociólogos, Bauman e Stuart Hall. A identidade na contemporaneidade é pensada a partir da ideia da fragmentação do sujeito, influenciada pela modernidade líquida, tendo como resultado a ideia de múltiplas identidades. A partir daí, foi abordado o interesse artístico em torno da identidade. A partir dessas reflexões foi abordada a questão do retrato como um possível estudo de identidade.

O retrato foi estudado dentro de uma perspectiva histórica e também discorrendo sobre suas ambivalências: a noção de verossimilhança característica e seus possíveis desdobramentos ficcionais. Foram trazidos artistas contemporâneos que exploram o retrato ficcional, desde a artificialização do modelo até a ausência total do mesmo, como, por exemplo, no trabalho de Cottingham.

Os dois primeiros momentos são necessários para nortear o pensamento e as intenções que contribuiram para o desenvolvimento do trabalho prático desta pesquisa. Portanto, nesta última parte discorrer-se-á sobre as motivações principais, etapas do desenvolvimento do trabalho e duas referências artísticas principais que inspiraram as imagens concebidas, Brian J. Davis e Carlos David.

3.1 Motivações e Escolhas

Meu interesse para o desenvolvimento do projeto artístico vem inicialmente do *role-playing*, mecanismo presente em muitos videogames permitindo ao jogador criar um personagem e personalizá-lo de acordo com suas preferências. Além disso, havia o desejo de finalizar a trajetória por este curso envolvendo duas áreas inspiradoras para mim, que são a as artes visuais e a literatura. A literatura que sempre conseguiu instigar meu imaginário, criando imagens mentais por meio da leitura, enquanto nas artes visuais esse conjunto de imagens mentais adquirem forma e visualidade.

Ao longo do meu percurso pelo curso de artes visuais foi recorrente dentro de minhas produções e pesquisas a relação com temas que envolvessem a ficção e a criação de identidades e personagens. Entre 2014 e 2015, em meu projeto de

Iniciação Científica, desenvolvi algumas imagens que retratavam o corpo biocibernético, tomando como base as influências da cultura e literatura *cyberpunk*¹⁶ e movimento *pós-humanista*.

Figura 25: Amostra de uma das imagens desenvolvidas na iniciação científica durante 2014 e 2015.



Fonte: Acervo da artista.

¹⁶ O cyberpunk é um sub-gênero da ficção científica. O próprio termo enfatiza a mistura da atitude punk com a cibernética, sendo conhecido pelo confronto entre dualidades opostas: humano x inumano; alta tecnologia x baixa qualidade de vida, orgânico x artificial. O ápice deste gênero ocorreu na década de 80, trazendo em suas narrativas uma sociedade que não se desenvolveu na mesma velocidade que a tecnologia. O desenvolvimento é apresentado no cyberpunk com um potencial opressor e manipulador de mentes. Temos com presença marcante nessa literatura a cultura hacker, a distopia, confronto, heróis marginalizados e implantes tecnológicos.

Figura 26: Parte da série desenvolvida durante a iniciação científica.



Fonte: Acervo da artista.

Criar imagens artísticas sobre o tema da identidade se mostra uma tarefa árdua, uma vez que a identidade é um conceito complexo e suscetível a minúcias influências de ordem interna e externa. O indivíduo apresenta várias identidades criadas em diferentes tipos de situação, sendo evocadas de acordo com as necessidades vigentes. De forma metafórica, elas representariam uma espécie de máscara. Algumas vezes é possível a projeção de uma persona que contemple conteúdos que buscamos reprimir. De alguma forma, essas máscaras são faces de um todo, trazem algum aspecto do eu total.

Dentre todas as formas artísticas, o retrato é o que melhor propõe investigações relacionadas à identidade. Este foi o motivo de minha escolha por trabalhar com esse gênero em minha produção poética.

O trabalho artístico consiste na concepção de seis retratos, denominados como Personas, em referência à teoria de Carl Jung que denomina assim as máscaras que utilizamos nas diversas ocasiões da vida cotidiana. Persona é um termo provindo, originalmente, do teatro grego para designar as máscaras utilizadas pelos atores. Carl Jung em sua psicanálise apropriou-se desse conceito para designar as diversas máscaras sob as quais nos apresentamos em diversos contextos. Ela é um aspecto complexo da personalidade, sendo por meio dela que o indivíduo se relaciona com os outros. A persona inclui papéis sociais, tipos de roupas e estilos de expressão pessoal. Pode ser compreendida como uma espécie de armadura que atende todas as atitudes e modelos sociais a que nos submetemos cotidianamente: “Através da persona o homem quer parecer isto ou aquilo, ou então se esconde atrás de uma “máscara”, ou até mesmo constrói uma persona definida, a modo de muralha definido.” (Jung, 2008, p.50).

Cada um desses retratos é originado tomando um modelo de base, sendo posteriormente manipulado e trabalhado esteticamente, desenvolvendo um retrato baseado nos heróis da literatura cyberpunk. Os modelos selecionados para este trabalho são pessoas próximas dentro de meu convívio social, inclusive me incluo em dois dos trabalhos. Esta escolha se deve ao resgate da essência do retrato, onde temos uma ligação entre artista e aquele que posa.

Obviamente não se conhece por completo uma pessoa, porém, a proximidade e o elo especial formado são considerados importantes para estabelecer as conexões entre esses indivíduos e cada um dos personagens retratados. Foram privilegiadas certas semelhanças psicológicas entre os modelos e os personagens escolhidos.

As referências literárias escolhidas foram **Neuromancer** e **Idoru**, ambas de William Gibson; **Snow Crash**, de Neal Stephenson e o conto brasileiro **Memórias de um Runner**, do autor Ramon Giraldi, presente na coletânea de contos cyberpunk da Tarja Editorial. Os personagens dessas obras, até mesmo pelo fato de serem pouco conhecidos, não possuem adaptações para o cinema ou televisão, exceto Neuromancer, que inspirou a trilogia de **Matrix**. Por outro lado, dentro da maioria das obras originais, a descrição física de cada personagem não é exaustiva. Sendo

assim, isso ofereceu liberdade de interpretação para a concepção visual destes personagens.

3.2 Processo de Criação

A realização de uma pesquisa em artes visuais exige, além da dimensão teórica, a articulação com a dimensão prática, envolvendo estudos e experimentações que irão, progressivamente, nortear o pesquisador-artista durante seu trajeto até a consolidação final da obra.

A elaboração da série de retratos *Personas* se deu em algumas etapas:

1ª Etapa – Leitura de obras de ficção científica, seleção dos personagens e escolha dos respectivos modelos.

2ª Etapa – Ensaio fotográfico com os modelos, onde foram obtidas várias imagens para posterior manipulação digital.

Figura 27: Ensaio fotográfico, parte 1.



Fonte: Acervo da artista.

Figura 28: Ensaio fotográfico, parte 2.



Fonte: Acervo da artista.

Figura 29: Ensaio fotográfico, parte 3.



Fonte: Acervo da artista.

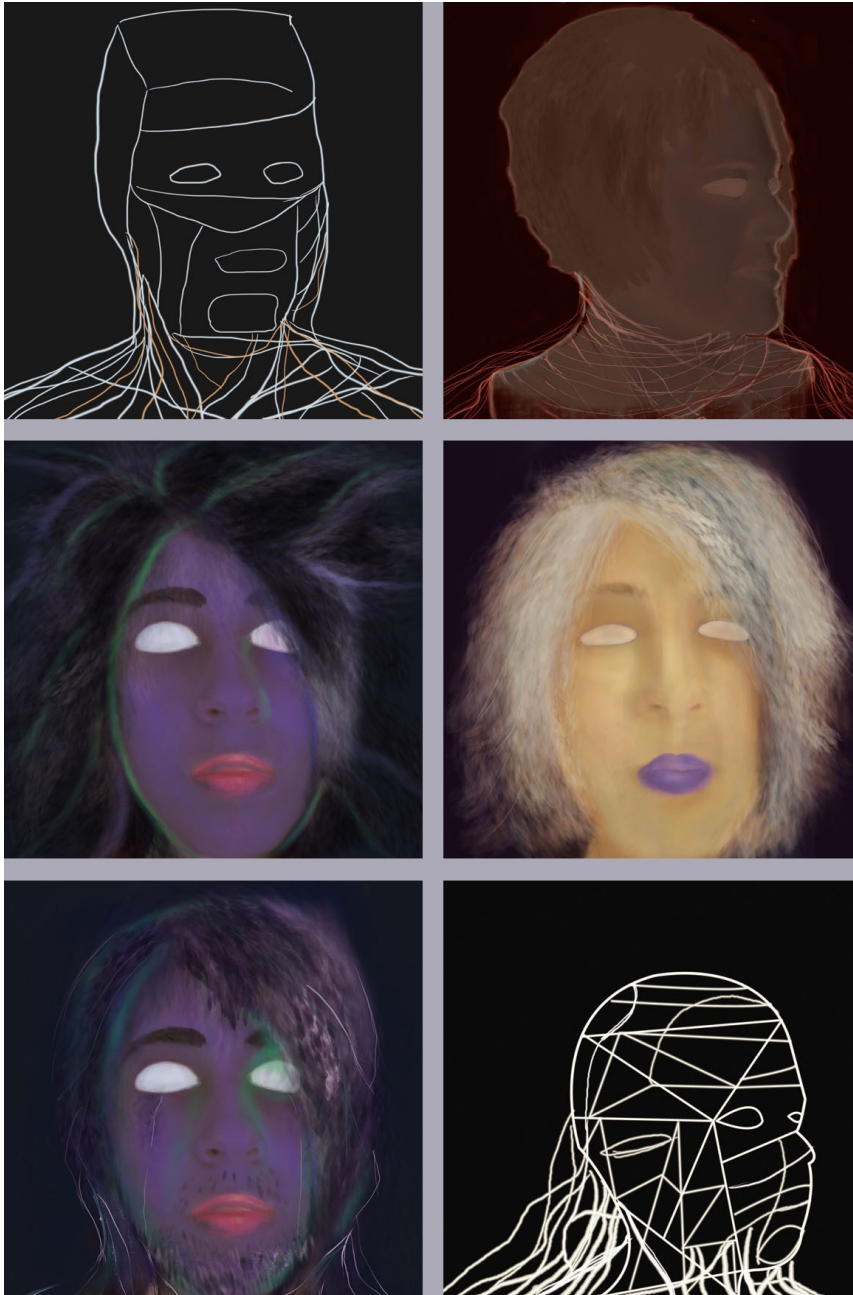
Figura 30: Ensaio fotográfico, parte 4.



Fonte: Acervo da artista

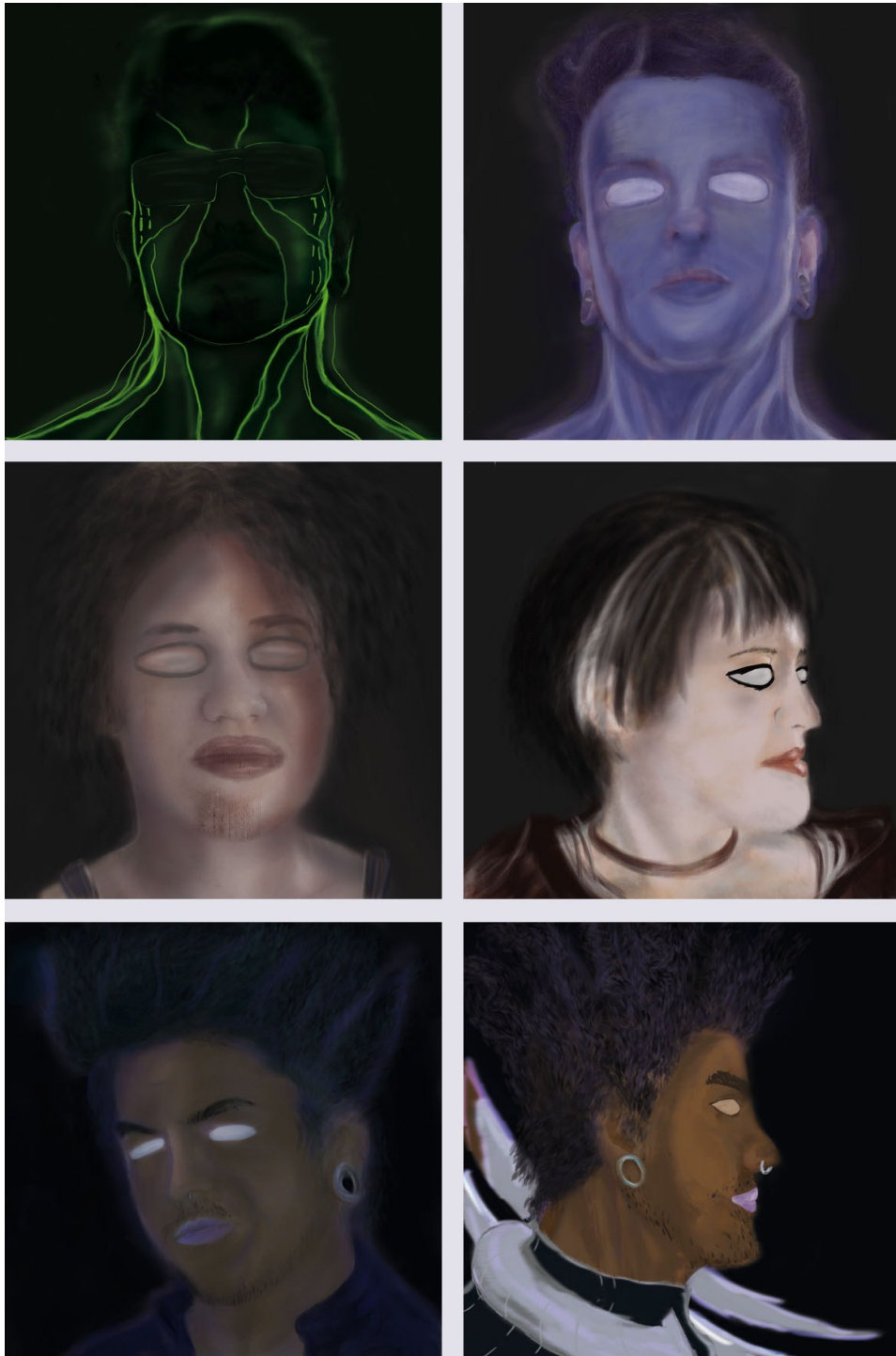
3ª Etapa – Primeiras experimentações no Adobe Photoshop. Neste momento foram testadas algumas composições, sugestões de cores e realizados alguns esboços experimentais.

Figura 31: Experimentações artísticas.



Fonte: Acervo da artista.

Figura 32: Experimentações artísticas 2



Fonte: Acervo da artista.

4ª Etapa – Seleção de seis retratos para nortear a construção das imagens finais. No Photoshop, antes de iniciar o tratamento, as imagens originais foram manipuladas por meio dos filtros, por meio dos quais foi possível obter uma maior plasticidade em cada imagem e, sucessivamente, efeitos visuais mais interessantes.

5ª Etapa – Finalização das imagens, impressão na gráfica e realização da exposição final do trabalho, que ocorreu no dia 13 de Novembro de 2017 na Galeria do Bloco I, da Universidade Federal de Uberlândia.

Figura 33: Exposição do trabalho prático.



Fonte: Acervo da artista.

3.3 Os retratos de cada personagem

Este tópico é dedicado aos retratos concebidos. Apresento um breve histórico das narrativas originais e a relação de cada personagem com o modelo de base escolhido, explicando os por quês das simbioses e a construção das imagens finais. O título para cada um deles é referente ao personagem no qual foi inspirado, seguido pelo nome do modelo com o qual se estabeleceu a relação.

1) Case / Bruno:

Case é o protagonista do clássico **Neuromancer** (1984), escrito por William Gibson. O livro é uma das obras pioneiras do gênero cyberpunk, movimento que articula a onda tecnológica com a atitude punk, estando inserido dentro de um contexto permeado pelo controle do poderio tecnológico por uma pequena elite. Os protagonistas nestes romances são tipicamente anti-heróis, lobos solitários e socialmente marginalizados, com suas ações guiadas por seus próprios interesses, em detrimento das provações honrosas, baseadas na ética e na moralidade.

Com o romance de Neuromancer inaugura-se o conceito de ciberespaço. Na obra, Gibson o define como sendo um “espaço de alucinação consensual” (1984, p.9), sendo também denominado de Matrix. Case é um cowboy que navega pelo ciberespaço, um papel similar ao de um hacker, enquanto seu corpo permanece no mundo real, plugado por conectores. Devido a uma falha cometida no passado, Case é capturado e envenenado por um antigo patrão. Esse envenenamento provoca no personagem a impossibilidade de se reconectar à Matrix.

“Case está com 24 anos. Aos 22, já era um cowboy, um ladrão, um dos melhores do Sprawl. Treinado pelos melhores, McCroy Pauley e Bob Quine, figuras lendárias do negócio; operava com uma alta taxa de adrenalina quase permanente, numa mistura de juventude e competência, integrada em seu comportamento ciberespacial, que lhe projetava a consciência separada do corpo na alucinação consensual da Matrix. Um ladrão que trabalhava para outros ladrões, mais ricos, que forneciam o software necessário para conseguir penetrar nas paredes reluzentes dos sistemas das grandes empresas e abrir janelas para os riquíssimos campos de dados.” (Gibson, *ibidem*, p.9)

Conforme mencionado anteriormente, Case segue o estereótipo clássico dos protagonistas desse gênero: emana inicialmente uma aura pessimista, subversivo aos ideais clássicos de moralidade, age guiado por seus próprios interesses e marginalizado socialmente. Ele é um rebelde, mas ao mesmo tempo fiel àquilo que

se propõe a fazer, razão pela qual o combinei com Bruno, o modelo original. Ambos possuem em comum a personalidade forte e certo desprezo pelas regras.

Em um dos experimentos iniciais deste personagem, ocorreu sua representação através do uso quase que exclusivo de linhas e algumas manchas, evocando o aspecto da imersão em ambiente virtual. Nas imagens finais, apesar de ter se optado pelo tratamento visual mais realista, procurei desfigurá-lo um pouco, indicando esta transição de universos. Foram acrescentados alguns elementos como headphones e um de par óculos utilizado para imersão virtual, segundo referências da própria obra. O headphone seria outro atributo característico do próprio Bruno, que muito o utiliza no dia-a-dia.

O seu cabelo foi remodelado, assim como foram acrescentados trajes, desenhados com os pincéis do software e depois aplicadas texturas. Atribuí também alguns detalhes na face do personagem para evidenciar a tecnologia tão presente na narrativa cybepunk. A paleta é composta predominantemente por tons frios, sobretudo o azul, enfatizando a atmosfera intimista, a questão tecnológica e também o pessimismo tão comum ao personagem.



Figura 34: Persona Case/Bruno.
Fonte: Acervo da artista.

2) Molly Millions/Laís:

Do mesmo volume, *Neuromancer*, Molly é a responsável por encontrar Case no início da narrativa e trazer-lhe a possibilidade de recuperar a capacidade de imergir no ciberespaço, em troca do mesmo aceitar participar em uma missão especial.

“A garota sacudiu a cabeça negativamente. Case reparou que os óculos estavam implantados cirurgicamente, selando-lhes as órbitas. As lentes de prata pareciam crescer a partir da pele macia e pálida por cima das maçãs do rosto, emolduradas por cabelo curto e negro. Os dedos encrespados em volta da flecheira eram esguios e brancos, com as extremidades de cor vinho pálido. As unhas davam a ideia de serem artificiais.” (Gibson, *ibidem*, p. 29)

Ao longo da narrativa, Molly e Case desenvolvem um elo especial graças à necessidade de trabalharem em equipe. Na época do desenvolvimento deste projeto percebia entre os dois modelos, Laís e Bruno, a mesma sintonia cooperativa. Sendo assim, seria inevitável a atribuição destes papéis aos dois.

Com relação aos traços psicológicos, Molly possui um perfil indomável, dotada de acidez e sarcasmo, sendo ao mesmo tempo elegante e considerada como possuidora de um forte sex appeal. A modelo sempre possui um lado sensível e também proporcionando uma atmosfera agradável a quem estivesse ao seu lado. Entretanto, como lado negativo, havia também a manifestação de muita insegurança em suas atitudes. Esta simbiose com Molly seria a forma de resgatar as qualidades mais latentes que, pessoalmente, acredito que ela sempre possuiu, no entanto, tardou a desenvolvê-las em sua plenitude.

Os cabelos permaneceram curtos, porém modificados, lisos e arrepiados nas pontas. A pele é pálida e houve um esmero no tratamento dos olhos, onde foi adicionado um brilho, evocando a lente da personagem original. Para quebrar o aspecto fantasmagórico, foi utilizado o vermelho nos lábios e como iluminação em parte da imagem, realçando o lado sensual.



Figura 35: Persona Molly/Laís.
Fonte: Acervo da artista.

3) Rei Toei/Laís:

A terceira personagem retratada é Rei Toei, outra personagem de William Gibson, da obra **Idoru**. Esta obra de Gibson dialoga com as identidades cibernéticas que habitam o ambiente virtual, utilizadas especialmente dentro de games onlines e redes sociais, os *avatars*.

Rei Toei é uma celebridade criada artificialmente, formada a partir de estruturas complexas, possuindo uma existência híbrida entre o que é considerado um ser humano e um conjunto de dados computacionais.

“Seu cabelo preto, cortado em camadas irregulares e com muito brilho, roçavam nos pálidos ombros nus quando ela virava a cabeça. Não tinha sobrancelhas, e tanto as pálpebras quanto as pestanas pareciam ter sido pinceladas com um pó branco, fazendo um forte contraste com as pupilas negras.” (Gibson, 1997, p.67)

Há uma sensualidade e mistério em torno desta personagem que combinam com a modelo, motivo que desencadeou para a simbiose das duas. Sua aparência final tornou-se a mais fantasmagórica de todos os personagens criados, ao mesmo tempo em que se buscou humanizá-la. Rei não existe de fato no mundo real, uma vez que ela é um conjunto de dados altamente desenvolvido. Sendo assim, há um estranhamento provocado em torno desta figura bizarra que, paradoxalmente, é bela e assustadora ao mesmo tempo.



Figura 36: Persona Rei Toei/Laís.
Fonte: Acervo da artista.

4) Hiro Protagonist/Rodrigo:

Hiro é um dos personagens principais da obra de Neal Stephenson, *Snow Crash*, outro clássico cyberpunk da década de 80, apesar de ser pouco conhecido no território brasileiro. Podemos considerar a história em duas partes: metade tem como pano de fundo uma riquíssima crítica social, satirizando a indústria e o sistema capitalista; enquanto a outra metade é ambientada na realidade virtual do *metaverso*, onde há uma espécie de *MMORPG* e a imersão neste mundo é similar à que ocorre em um videogame.

“Hiro tem pele cor de cappuccino e dreadlocks truncados e pontudos. Seus cabelos não cobrem tanto de sua cabeça quanto costumavam antigamente, mas ele é jovem e não está ficando careca nem calvo, e o ligeiro recuo da linha de seus cabelos apenas realça mais as maçãs de seu rosto. Ele está usando óculos brilhantes que envolvem metade de sua cabeça; as laterais dos óculos possuem pequenos fones que estão plugados em seus ouvidos.”
(Stephenson, 2015, p.29)

Inicialmente ele é apresentado como um típico entregador de pizzas, mas descobrimos ao longo da leitura seus talentos como espadachim, além de seus conhecimentos avançados em informática, possuindo maestria também em seus trabalhos como hacker. Há uma engenhosidade, sagacidade, além de um humor ácido, característico do personagem, que se enquadra com o modelo escolhido.

Construir esta persona foi uma das mais interessantes, uma vez que me permiti desconstruir aquele ideal típico de protagonistas, geralmente musculosos e dentro de um padrão de um padrão ocidentalizado e caucasiano. O modelo possui um físico fora desse padrão convencional, o que permiti manter por considerar importante esta desconstrução. Atribuí-lhe um visual despojado e moderno. Os cabelos foram manipulados para adequar-se a um dos traços mais marcantes de Hiro na obra original.



Figura 37: Persona Hiro Protagonist/Rodrigo.
Fonte: Acervo da artista.

5) Y.T/Winnie:

Y.T é a sigla para *Yours Truly* (Sinceramente Sua), uma garota *courier*⁸ aliada de Hiro. Sua personalidade oscila entre o lado descontraído de moleca e, ao mesmo tempo, emana uma aura madura para sua pouca idade. Encontrei-me um pouco nas descrições sobre Y.T, uma espécie de lidar com conflitos particulares e pensar profundamente questões sobre minha própria personalidade e minha construção.

“O Kourier não é um homem, é uma garota, uma adolescentezinha de merda. Ela está limpinha e não se machucou nem um pouco. Desceu com o skate direto para dentro da piscina, e está agora oscilando de um lado para o outro, subindo num dos lados com o skate, quase até a borada, girando, descendo, atravessando e subindo do outro lado.” (Stephenson, 2015, p.24)

Quase nada se discute a respeito da aparência física da garota, além do skate e do uniforme de *courier* futurístico, mas Y.T se mostra sarcástica e do tipo que assume a pose de durona, ainda que possua um lado sentimental que busca esconder.

Em *Snow Crash* nada nos é muito descrito sobre a aparência de Y.T, sendo assim tomei a liberdade de conferir-lhe um pouco de minha interpretação pessoal, ainda mais em se tratando de ser minha própria persona. Há um despojamento em sua construção, típica de uma garota pertencente à tribo de skatistas e punk. Um ornamento que resolvi acrescentar-lhe foram os óculos, que é uma particularidade importante da personagem, visto como este é mencionado em alguns trechos da obra: “Seus óculos Knight Vision lhe dizem que essas coisas são tão quentes que daria para cozinhar uma pizza nelas.”(Stephens, ibidem, p.99).



Figura 38: Persona Y.T/Winnie.
Fonte: Acervo da artista.

6) Sam Falacci/Winnie:

O último personagem é o protagonista narrador do conto Memórias de um Runner, de Ramon Giraldi, presente na coletânea de contos cyberpunks da Tarja Editorial. Nesta narrativa temos Sam, sarcástico, implacável e ávido por aventuras, um *runner*¹⁷ despojado.

“O senhor Giraldi se aproximou. Estendi meu braço mecânico, cumprimentando-o. A menina, com cara inchada de sono, pediu para que eu lhe revelasse meu rosto. Tirei o capacete e mostrei minha cara sem graça. Cabelos castanhos e curtos, rosto largo de queixo quadrado, barba por fazer, um olho castanho e outro, tão mecânico e feio quanto meu braço direito. Pude ver em seus olhinhos que esperava alguém mais bonito.”
(Giraldi, p.56, 2007)

Uma peculiaridade nesta combinação foi a “reversão dos sexos”, transitando o eu original no papel de um protagonista masculino, uma experiência comum no mundo do role-playing. Sam é um outsider, um lobo solitário, deslocado e ciente do estranhamento e julgamento das outras pessoas sobre sua aparência, resultado da necessidade de adaptar seu corpo para a realização de seu trabalho. Nesse mundo fantástico, acoplamentos tecnológicos são imprescindíveis para a sobrevivência. Sam representa aquele híbrido entre o que resta de um humano e sua convergência para o ciborgue.

O retrato foi pensado para ressaltar esta aparência entre o estranho e o bizarro. A paleta de cores é composta predominantemente por tons escuros e frios, conferindo a aura pesada e sombria que ronda este personagem. O olho biônico é um elemento que ganha destaque dentro do conjunto, sendo de uma cor mais viva e adquirindo algumas áreas com concentração de iluminação. Há um acréscimo de uma capa que envolve e adiciona um mistério a mais sobre essa figura, que busca se camuflar e percorrer as ruas atrás de seus objetivos.

¹⁷ O termo é utilizado para designar a função similar à de um caçador de recompensas.



Figura 39: Persona Sam Falacci/Winnie
Fonte: Acervo da artista.

Exposição final

A abertura da exposição das imagens desenvolvidas nesta monografia aconteceu no dia 13 de novembro de 2017, no Laboratório Galeria do bloco de artes, da Universidade Federal de Uberlândia, sob o nome de *Dimensões Ficcionalis do Retrato*. Foram exibidos os seis retratos realizados, impressos em PVC, cada um com a respectiva dimensão de 80x80 cm, sendo dispostos lado a lado, conforme as imagens abaixo:

Um questionamento foi comum a quase todos que visitaram a exposição e que não pude deixar de notar mesmo durante a fase de experimentação inicial. O tal questionamento foi referente à ausência do tratamento nos olhos ou, seria mais apropriado dizer, o aspecto fantasmagórico dos mesmos.

Com exceção de Case, as demais Personas possuíam os olhos incompletos, com a ausência de detalhes como a íris, resumindo-os ao formato, contorno e o vazio em seu interior. Esse estranhamento do público muito me chamou a atenção, pois muitos pontuaram quanto à qualidade da impressão ou mesmo do detalhamento de cada uma das imagens, como se deu o processo de realização, se havia desenhado à mão, digitalizado ou se havido sido realizado diretamente por cima de uma foto de referência, etc. Porém, estas pessoas comentaram que ao se depararem com os olhos se sentiram incomodadas, que havia algo de assustador ali.

Schneider (1998, p.19-20) aponta que a partir do quattrocento o interesse filosófico e científico no que concerne aos aspectos psicológicos de um indivíduo aumentou. Deste modo, foi uma questão eminente estudar os possíveis significados de expressões corporais e mesmo a potencialidade expressiva de cada parte do corpo humano. Leonardo da Vinci afirmou em seus escritos que os olhos são a parte mais expressiva do rosto, e que funcionam como “janela da alma e o espelho do mundo”. Esta máxima parece continuar valendo visto que a reação de cada um dos espectadores confirma isso.

Cada uma das Personas é uma identidade fictícia. Elas revelam um duplo: ao mesmo tempo em que o disfarce projetado de se concretiza, está em evidência

também uma ausência, uma vez que tais retratos enfatizam personalidades imaginárias,

3.4 Retratos Literários

Não apenas através das artes visuais é possível construir retratos. A literatura também consegue constituir o retrato de um personagem através de suas descrições físicas, mas há também a possibilidade de realizar isso através da sequência de ações desse personagem e por meio dos diálogos. Neste sentido, pode ser pensado um jogo de relações entre artes visuais e a literatura. Uma imagem pode propiciar uma narrativa, tal qual a linguagem escrita pode suscitar imagens no plano mental. Nas obras literárias não é incomum o leitor construir em seu plano imaginário as possíveis aparências de determinados personagens.

O artista estadunidense, Brian Joseph Davis, se inspira nesta concepção de retratos baseados em personagens da literatura, denominado *The Composites*¹⁸. A série se baseia em um apanhado de personagens das mais variadas obras de literatura, tanto clássicas, como *Madame Bovary*, *Orgulho e Preconceito* e *Frankenstein*; assim como também obras mais recentes, como a saga *Jogos Vorazes* e *Game of Thrones*. A partir desse apanhado, Davis se propôs em conceber estes personagens a uma representação visual o mais fidedigna possível, seguindo à risca as características descritas pelos autores em cada uma das obras. Um ponto importante a se considerar no trabalho de Davis, e que serviu como motor para pensar em desenvolver *The Composites*, foi o entusiasmo pela literatura policial e o anseio pelo desenvolvimento de trabalhos artísticos utilizando mídias atípicas.

Os retratos foram construídos por meio do uso de um software convencional da indústria criminalística, o *Faces ID*. A sequência desses retratos criados por Davis segue o enquadramento típico das fotografias criminais, usualmente tendo o enfoque no rosto visto de frente ou perfil, expressão rígida e séria (sendo conhecido também como retrato-robô). Majoritariamente, os personagens escolhidos possuem traços e comportamentos que seriam suficientes para encaixá-los dentro do padrão de criminosos.

¹⁸ Para visualização de todos os retratos criados por Brian J. Davis, acessar seu site oficial. Disponível em: <<http://thecomposites.tumblr.com/>>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

É interessante notar o quão divergentes muitos desses personagens são se comparados às suas versões cinematográficas, como, por exemplo, o próprio Frankenstein. Apesar das feições mórbidas, ainda há um vestígio de humanidade no trabalho de Davis, é inegável que em suas versões cinematográficas esse personagem se apresenta muito mais assustador para o espectador, perdendo essas características humanas e estando mais próximo do lado monstruoso.

O ponto que aproxima nossos trabalhos é a relação entre arte e literatura e a construção desse retrato ficcional, ou seja, inspirado em um ser que existe somente no plano imaginário. Claro que são tomados rumos diferentes: Davis os concebe dentro do arquétipo atribuído a criminosos, vilões e marginalizados socialmente; enquanto em meu trabalho os personagens criados podem ser visualizados também como alter egos ou máscaras, ponto este que se comunica com a última série abaixo, de Carlos David.

Figura 40: Comparação do Frankenstein de Davis com a versão no cinema.



Fonte: <https://mymodernmet.com/brian-j-davis-the-composites>

Figura 41: Comparação de Katniss Everdeen (Jogos Vorazes).



Fonte: <https://mymodernmet.com/brian-j-davis-the-composites>

3.5 Entre alter egos

“É possível ser a mesma pessoa o tempo todo?”

A citação acima foi retirada de um dos trechos do filme de Ingmar Bergman, *Persona*¹⁹ (1966), longa no qual se discute as identidades múltiplas que uma pessoa pode assumir. Em *Persona*, temos Elizabeth Vogler, uma atriz que surta durante uma de suas apresentações, sendo então internada em uma clínica, onde será entregue aos cuidados da enfermeira Alma. Gradualmente, entre confidências e descobertas arrebatadoras, vai surgindo entre as duas uma intensa identificação, levando-as a trocar os respectivos papéis e, até mesmo, estabelecerem uma simbiose, dadas as semelhanças encontradas entre elas, tornando-se quase que a mesma *persona*.

Não é incomum criarmos essas personalidades artificiais para nos protegermos ou mesmo por questão de adaptação a um determinado círculo social ou situação. A relação com essa *persona* criada pode ser de total distanciamento, ou

¹⁹ PERSONA. Direção: Ingmar Bergman. Cinematografia: Sven Nykvist. Elenco: Liv Ullmann, Bibi Andersson, Gunnar Björnstrand, Margareta Krook e outros. 1966

seja, normalmente ela pode estar em completa oposição ao nosso eu interior, sendo atribuída de características que não possuímos de fato, ou que almejamos.

Jung e Richard Brilliant discutem sobre a máscara presente nos rituais de muitas tribos, comparando-a com a metáfora do mascaramento na sociedade ocidental na contemporaneidade. Jung discorre sobre o simbolismo mágico que percorre a *persona* nas tribos (1987, p.24-25), onde normalmente o chefe ou o guia espiritual dessa costumam se destacar dos demais, tanto por seus ornamentos e modos de vida, quanto pela presença da máscara, que realça essa distinção. A máscara nestas tribos serve como um invólucro, separando essas figuras dos demais. Durante as cerimônias tradicionais, essas máscaras conferem a seu usuário a exaltação de sua própria personalidade ou ainda que se vivencie a transformação desta durante o período de duração da celebração vigente: “Desta forma, o indivíduo favorecido é aparentemente afastado da esfera da psique coletiva e, na medida em que consegue identificar-se com sua *persona*, é realmente afastado.” (Jung, *ibidem*, p.25).

Richard Brilliant complementa o pensamento de Jung ao detalhar esta diferença de contextos sobre a ação do “mascaramento”.

“Máscaras verdadeiras são ocas, mas as máscaras que a civilização veste não possuem uma existência física separada de sua pele, de sua própria “face”, embora seja impossível conhecer o que há por trás delas. Elas são ao mesmo tempo transparentes e opacas, bloqueando o acesso a elas, enquanto simultaneamente estabelecem um compromisso social apresentando uma forma visível e compreensível do “si mesmo” que pode ser reconhecido”. (Brilliant, 1991, p113) – Tradução minha.²⁰

A máscara utilizada pela sociedade ocidental não se constitui como um objeto físico, como um acessório ou estando fisicamente presente no vestuário, como ocorre com as figuras de poder dentro de uma sociedade tribal, conforme Jung exemplifica. Essa máscara é uma metáfora para explicar as mudanças no padrão de condutas, atitudes e mesmo estilo que um indivíduo pode adotar a depender do contexto em que está a se inserir. Entre o visível e o invisível que Brilliant aponta em sua fala, significa que o conteúdo que se torna disponível para os outros enfatiza

²⁰ Original : “Real masks are hollow, but the masks that civilized people put on have no physical existence separate from their own flesh, their “own” face, although what lies behind them may be impossible to know. They are both transparent and opaque, blocking their access to it, while simultaneously making a social commitment to these same others by presenting some visible, comprehensible form of the self that might be recongnized”.

aquele papel que o indivíduo está a exercer naquele determinado contexto social. Enquanto isso, o conteúdo oculto é justamente aquilo que o sujeito deve reprimir nesta mesma situação.

O fotógrafo Carlos David, juntamente com toda a sua equipe de produção, realizaram um ensaio em uma pequena comunidade, onde os indivíduos foram convidados a protagonizar um alter ego, um personagem que lhes tivesse algum tipo de simbolismo especial. O nome dado a esta produção foi *Personae*, como referência a essa brincadeira de encenação de personagens.

“Personae é um palco aberto para a transformação, expressão e experimentação. Ao possuir pessoas vestindo fantasias e maquiagem artística, eu ofereço a meus sujeitos a liberdade de expressão. A cada sessão a pessoa se torna alguém diferente em frente da câmera. Acredito que seja dentro da ficção que as convenções sociais evaporem. Personae oferece uma rápida olhada em nossa ficção pessoal. Um pequeno nariz vermelho de plástico é o suficiente para transformar um comportamento completamente”. (fala de David, retirada do site oficial) – Tradução minha.²¹

Figura 32: Projeto Personae, O Palhaço.



Fonte: <http://carlosdavid.org/portfolio/personae-photos/>

Figura 43: Projeto Personae. Rembrandt.



Fonte: <http://carlosdavid.org/portfolio/personae-photos/>

²¹ Disponível em: <<http://carlosdavid.org/personal/>>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

Personae conta com um total de 81 fotografias, impressas em tamanho real, onde cada um dos modelos protagoniza um determinado personagem que lhe tenha significado. Os personagens são dos mais variados, podendo ser relacionados à ficção, figuras emblemáticas dentro da história – como, por exemplo, podemos perceber em um senhor que se transforma no artista Rembrandt – ou, até mesmo, personagens do dia-a-dia, relacionados a certas profissões e papéis sociais.

Cada um desses papéis protagonizados revela algo a respeito dos indivíduos que participaram do projeto, uma intimidade, um desejo interno. Um dos modelos transformou-se em um palhaço, revelando à câmera a fragilidade que emana de seu ser, evidenciada pelo seu olhar, bem como sua postura. Vivenciar essas novas peles, mesmo que por breves momentos, é o suficiente para que a postura e atitude dos envolvidos alterem-se. Os personagens evocados nas fotos são parte do desejo que cada um dos indivíduos possui, seja pela carga simbólica envolvida, seja pela vontade de trajar-se daquela maneira em algum momento de suas vidas.

No projeto de David, a adição de uma única peça de vestuário diferente, ou a aplicação de uma maquiagem, por exemplo, bastaria para que a postura de um cidadão geralmente de personalidade mais reservada se transformasse, e esse mesmo cidadão se permitisse explorar um lado excêntrico que tende a ser reprimido no dia-a-dia. Personae é um palco aberto à liberdade de expressão.

Minhas Personas, identidades fictícias criadas para personagens literários, permitem essa liberdade durante o processo criativo para sua retratação, instigando um dos melhores potenciais da literatura, que é o de fomentar o imaginário. Realizando a aproximação entre os personagens literários e os modelos, relacionando-os a partir do perfil psicológico semelhante surgem indagações. As semelhanças são perfeitamente nítidas no reconhecimento das imagens, em especial se possuir familiaridade com o meio social de cada modelo que participou. Desta forma, é esse imaginário escondido que interliga meu trabalho com a série conduzida por Carlos David.

Considerações Finais

Para o desenvolvimento desta monografia, estudei uma vasta bibliografia sobre o conceito de identidade colocando-o em relação com o retrato nas artes visuais. Em seguida, foram levantadas referências artísticas sobre a mesma temática. Estes estudos proporcionaram um entendimento da complexidade do retrato enquanto gênero, abrindo diversos caminhos de reflexão. Do ponto de vista da imagem artística, o retrato inclui imagens extremamente ricas que constituem um rico campo de pesquisa. Percorrendo seu histórico, pude perceber também a importância do retrato na história do Ocidente que traz, seja pelas escolhas das poses, elementos presentes no cenário ou na interação com o modelo, e, mesmo no realce das expressões faciais e corporais, imagens de um dado período.

Ler as obras de pesquisadores como Shearer West, Norbert Scheneider, Joanna Woodall e Richard Brilliant foi importante para compreender os aspectos psicológicos do retrato e suas projeções na arte. O retrato carrega uma força de expressão profunda, cuja densidade aumenta com o passar do tempo. Deste, modo, o retrato pode ser pensado como uma obra de arte que revela a subjetividade do indivíduo em uma perspectiva antropológica, ao mesmo tempo em que traz o olhar do artista e suas percepções do contexto social.

Levantando obras de arte contemporânea, que têm como tema o retrato, pude perceber como este gênero se torna cada vez mais complexo e enigmático, sugerindo questões e inquietações sobre a subjetividade e os homens. Pode-se falar de uma abertura do entendimento de identidade que impacta diretamente o pensamento artístico, trazendo uma amplitude e uma abrangência do que pode ser chamado de retrato.

Percorrendo seu histórico, pude perceber também a importância do retrato na história social do Ocidente que traz, seja pelas escolhas das poses, elementos presentes no cenário ou na interação com o modelo e, mesmo no realce das expressões faciais e corporais, imagens de um dado período. Assim, se por um lado ele traz ao público o conhecimento acerca do modelo, ele possui seu lado de construção artificial, criando identidades fictícias.

Esse viés me motivou na produção dos meus próprios retratos, ou Personas, como foram denominados no corpo deste trabalho. Por sua natureza intimista, busquei por modelos que possuíssem uma presença recorrente dentro de meu círculo social, combinando-os com certos personagens da literatura cyberpunk. Para isto foi imprescindível esta relação de proximidade com os modelos, mesmo que a intencionalidade fosse conceber um retrato ficcional.

A realização, tanto teórica quanto prática, foi importante para o amadurecimento de conceitos artísticos e também históricos e com certeza servirá para o florescimento de trabalhos posteriores enquanto pesquisadora e artista.

Referências Bibliográficas e Webgráficas:

ALEXANDER, L. **Persona. Cinema em Cena.** < <http://cinemaemcena.cartacapital.com.br/coluna/ler/495/persona> >. Acesso em 17 de Junho de 2018.

BARNES, S. Police sketches of literary characters based on their book descriptions. **My Modern Met.** Disponível em:< <https://mymodernmet.com/brian-j-davis-the-composites/>>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

BAUMAN, Z. **Identidade:** entrevista a Bendetto Venchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

_____. **Modernidade Líquida.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BELTING, H. **Face and Mask:** a double history. Princeton: Princeton University Press, 2017.

BRILLIANT, R. **Portraiture.** Londres: Reaktion Books, 1991.

DAVID, C. **PERSONAE, portraits of personal fiction.** Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=DgStx4af7U0>>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

FABRIS, A. **Identidades Virtuais.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

GIBSON, W. **Neuromancer.** São Paulo: Aleph, 1984.

_____. **Idoru**. São Paulo: Berkeley, 1997.

GIRALDI, R. **Memórias de um Runner**. In: Cyberpunk. São Paulo: Tarja Editorial,

GUELTON, B. Ficções e interações: as ficções artísticas e a questão do espaço. Trad: Nikoleta Kerinska e Beatriz Rauscher. **Revista Ouvir ou Ver**, Uberlândia, v.9, n.2. p. 346-366, 2013.

HALL, S. **Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 11.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOWGATE, S; NAIRNE, S. **The Portrait Now**. Estados Unidos: Yale University Press, 2006.

LEE, D. **Manimals**. Disponível em: <<http://www.daniellee.com/projects/manimals>>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

LIPKIN, J. **Photography Reborn**. Estados Unidos: Harry N. Abrams, 2005.

JUNG, C. **O Eu e o Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1987.

SCHNEIDER, N. **A Arte do Retrato**. Alemanha: Taschen, 1997.

SOUSA, F.L. **Cultura visual e identidade: autorretratos, afetos e memórias no ensino de Artes Visuais**. 97p. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2016. Disponível em: <[http://repositorio.ufpel.edu.br:8080/bitstream/prefix/3644/1/Fabiana_%20Lopes_%20de_%20Souza_Disserta%
c3%a7%c3%a3o%20%20de%20mestrado_%20Fabiana%
20Lopes%20de%20Souza.pdf](http://repositorio.ufpel.edu.br:8080/bitstream/prefix/3644/1/Fabiana_%20Lopes_%20de_%20Souza_Disserta%c3%a7%c3%a3o%20%20de%20mestrado_%20Fabiana%20Lopes%20de%20Souza.pdf)>. Acesso em 17 de Junho de 2018.

STEPHENSON, N. **Snow Crash**. São Paulo: Aleph, 2015.

WEST, S. **Portraiture**. Oxford: Oxford University, 2004.

WOODWALL, J. **Portraiture: facing the subject**. Manchester: Manchester University Press, 1997.