

UBERLÂNDIA
2018
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Arthur Velasco

DAISY E BOB:
UM CURTA ANIMADO

Trabalho de conclusão de curso apresentado aos professores do curso de Artes Visuais na Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a aquisição do diploma de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Dr. João Henrique Lodi Agreli

UBERLÂNDIA
2018
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Arthur Velasco

DAISY E BOB:
UM CURTA ANIMADO

Trabalho de conclusão de curso apresentado aos professores do curso de Artes Visuais na Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a aquisição do diploma de Bacharel em Artes Visuais.

Uberlândia, 14 de Dezembro de 2018

Banca examinadora:

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Prof. Me. Maria Carolina Boaventura

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

UBERLÂNDIA
2018
Agradecimentos

Agradeço ao Professor Agreli, por me orientar nesse trabalho e ao longo do curso todo. Também à Professora Maria Carolina, por toda a sua ajuda nos momentos em que me perdia na própria ideia.

Agradeço à Luisa, sem a qual não estaria aqui.

Agradeço aos meus amigos Rafael Rattis e Letícia Ferrucci, por me acompanhar na confecção desse projeto.

Ao Kira, por sempre acreditar em mim.

E aos demais amigos, que foram, involuntariamente, personagens tão importantes nessa narrativa.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mapa da rua Baker em 1890 em comparação com a configuração atual.....	11
Figura 2: Still do filme “When Marnie Was There”, 2014, Estúdio Ghibli.....	15
Figura 3: Odalisque, por Elmyr de Hory.....	16
Figura 4: Ficha de personagem da Daisy, incluindo proporções cores e assets...	20
Figura 5: Ficha de personagem de Bob.....	22
Figura 6: Página 1 do suposto Storyboard das primeiras cenas da animação.....	23
Figura 7: Página 2 do suposto Storyboard das primeiras cenas da animação.....	24
Figura 8: Página 3 do suposto Storyboard das primeiras cenas da animação.....	24
Figura 9: Página 4 do suposto Storyboard das primeiras cenas da animação.....	25
Figura 10: Primeiro desenho feito de Daisy.....	26
Figura 11: Foto da exposição “Daisy & Bob”.....	28
Figura 12: Poster de divulgação da exposição de TCC.....	29
Figuras 13 a 16: Frames do clip de animação divulgados em mídia social.....	29
Figura 17: Esboço digital da personagem Daisy.....	30
Figura 18: Ilustração de Halloween da personagem Daisy	31
Figura 19: Interface do programa Procreate.....	33
Figura 20: Post do Instagram da artista Ashley Longshore.....	35
Figura 21: Esboço, fan art da personagem Daisy.....	39

Sumário

Ficção e Narrativa10

1.1 O Projeto	9
1.2 Ficção e Narrativa	9
1.3 Narrativa e a Mentira	14
1.4 A Mentira na Arte	15

Daisy e Bob 19

2.1 A Menina e o Robô	19
2.2 A Produção Visual	25

Tecnologia e Técnica 31

3.1 Tecnologia no Processo	31
3.1.1 Na Narrativa	32
3.1.2 Na Produção Visual	32
3.2 Redes Sociais na Arte Contemporânea	34

A Mentira 37

4.1 O Conceito	37
----------------	----

Considerações finais.....40

Referências.....42

Introdução

No universo artístico, não é incomum que um trabalho de arte seja aclamado em seu suposto esplendor por interlocutores que sequer tenham entrado em contato com a obra. Walter Benjamin expõe, em seu texto "A Obra de Arte na Época de suas Técnicas de Reprodução", o conceito de *hic et nunc* (BENJAMIN, 1936). O termo indica a existência de uma suposta "aura" que envolveria todas as obras de arte, que não poderia ser reconhecida em uma representação imagética da mesma, fato pelo qual Benjamin instiga a contemplação da arte ao vivo. Esse ideal passou a ser criticado como obsoleto no contexto da arte contemporânea, em cujos trabalhos artísticos não só mais se resumem em obras físicas, como uma pintura e escultura, apesar de ainda existirem.

A facilidade da obtenção da imagem na internet por muitas vezes triunfa sobre a tarefa de se deslocar até onde a obra original se encontra. O museu reduz-se a um passeio eventual, cheio de quadros e esculturas as quais o espectador frequentemente já vira na tela de seu celular. O local é tratado mais como um zoológico que um acervo cultural.

Porém, seria uma fotografia ou descrição de uma obra o bastante para que se possa entendê-la, apreciá-la, prestigiá-la? Como poderia alguém analisar cores e formas pela lente de uma câmera? Apenas vendo a obra por um único ângulo e por uma fonte de luz inconsistente, não tem-se noção de suas proporções, tamanho e construção. Muitos se surpreendem ao ver a Mona Lisa de Leonardo DaVinci e quão pequena é. Como se dá, então, que artigos e pesquisas inteiras são escritos pelo mundo todo por pessoas que sequer chegaram perto da obra?

Ainda mais pertinente é a questão da entrada de obras para o acervo, ou exposições temporárias. Um artista renomado pode ter seu trabalho aceito com mínima para nenhuma avaliação. Foi o caso com a escultura "O Porco" de Nelson Leirner, que fora feita num impulso pelo artista, apenas porque o porco empalhado o interessava, mas que foi aceita no Salão de Brasília, apesar de, como evidenciou o escultor, vários outros artistas terem sido recusados. O Porco levantou críticas¹ sobre o mundo acadêmico da arte, a decisão de expô-la sendo questionada até mesmo pelo criador da obra.

¹ (CARMINI, 2011) http://obviousmag.org/archives/2011/11/nelson_leirner_e_a_politica_do_pop.html

Objetivo

A pesquisa a seguir procura explorar e brincar com a natureza humana nessa facilidade e ocasionalmente necessidade de legitimar aquilo já estabelecido em seu meio, sem primeiro procurar conhecê-lo. Cria pedaços de uma possível narrativa e deixa-se que o espectador preencha as lacunas de conhecimento, tirando suas próprias conclusões. Utilizou-se de meios visuais, teóricos e conceituais, entre eles a produção imagética da pintura digital, a atuação e a animação.

Justificativa

Atenção foi chamada para a questão, inicialmente, pelo artigo² "*I Made My Shed the Top Rated Restaurant On TripAdvisor*" por Oobah Butler, no qual explica como transformou um restaurante completamente fictício no mais bem avaliado de Londres no site TripAdvisor. Usando de recursos fotográficos, avaliações escritas por amigos e atuação, o inglês levou o mundo a acreditar que era dono de um restaurante especialmente exclusivo, atributo que levava as pessoas a desejar reservas, as quais não era possível ter nem com meses de antecedência.

Obteve resultados efetivos, tendo subido da posição 18,149 - pior restaurante de Londres, de acordo com o site - até a primeira posição em apenas seis meses. Em meio de uma história interessante e engraçada de um restaurante que não existe, telefonemas e e-mails suplicantes e fotos de pratos apetitosos que eram, na verdade, pés e discos de cloro, levanta-se uma pergunta: Como se dá essa facilidade do ser humano de legitimar aquilo que não conhece? Quais seriam os desdobramentos desse fato no contexto artístico e fora dele? E como poderia alguém tirar proveito disso para realizar um trabalho artístico?

Metodologia/Referencial Teórico

Foi criada, então, a ideia de um curta animado digitalmente, de aproximadamente cinco minutos, que procurava estabelecer uma história entre uma menina da fazenda e um robô de guerra que fora descartado por sua obsolescência. Usando-se de base para a relação dos personagens livros como Frankenstein (SHELLEY, 1988), Os Robôs (ASIMOV, 1974), esperava-se que o contraste conceitual entre ambos os personagens atrairia o espectador para a possibilidade de assistir ao curta.

² (BUTLER, 2017) https://www.vice.com/en_uk/article/434gqw/i-made-my-shed-the-top-rated-restaurant-on-tripadvisor

A parcela de maior importância do trabalho se encontra no conceito em si. Portanto, pode-se dizer que se trata de Arte Conceitual, onde a ideia por trás de uma obra de arte é onde se encontra seu valor artístico, e não seu aspecto visual e/ou sensorial. A Arte Conceitual existe mais como uma arte-ideia que como arte-visual

A produção visual se dá em *designs* de personagem, páginas avulsas de *storyboard*, pôsteres de estréia e amostras de animação como provas de que o filme existiria. Sendo divulgadas principalmente pelas redes sociais como Facebook, Instagram e WhatsApp. Deixaremos claro, porém, que embora haja uma produção de animação, história e designs, o filme existe apenas no mundo das ideias, e na interpretação do interlocutor, que preenche as lacunas deixadas pela falta de informação.

Atuaremos para perpetuar a ilusão, contando com alguns colegas que estão por dentro do assunto. Ao dizerem que assistiram o filme e que gostaram, dando detalhes sobre cenas e personagens, restaria pouca dúvida da existência da animação. Pauta-se no princípio de que seja improvável um grupo ter memórias idênticas sobre algo que não ocorrera, e pouco motivo teria para uma mentira elaborada sobre um simples filme.

Existem, então, evidências que se manifestam nas produções visuais, e no suposto conhecimento de outros interlocutores sobre detalhes do filme, que se apoia nos fragmentos de história que são contados a todos no decorrer do projeto. Todo o conceito se baseia na dificuldade de se acreditar que tantas pessoas se dariam ao trabalho e tempo de criar tamanha ilusão.

Resultados Esperados

Espera-se que as provas sejam o bastante para invocar interesse e credibilidade para a existência da animação, e que possamos observar o fenômeno citado acima nesse curto período de tempo entre o início do projeto e sua conclusão. Expondo essa característica do comportamento humano, a pesquisa busca causar questionamentos e diversão ao interlocutor, como uma criança que fora enganada por um truque de mágica. O Resultado real só se tornará explícito durante a apresentação final, no dia 14 de Dezembro de 2018.

Ficção e Narrativa

Já Aristóteles nos chamava a atenção para isso, distinguindo verdade de VEROSSIMILHANÇA. Verossímil não é necessariamente o verdadeiro, mas o que parece sê-lo, graças à coerência da representação-apresentação fictícia. E nem sempre o verdadeiro, na ficção, é verossímil. Pode ser verdade, mas não convence o leitor, exatamente porque desrespeitou as convenções necessárias ao conjunto autônomo da obra. (LEITE, 2002)

1.1 O Projeto

A origem da Ficção se mostra incerta mesmo aos olhos de especialistas. Tem-se a crença de que histórias sempre foram contadas boca-a-boca, porém as primeiras evidências de textos escritos com total consciência de se tratar de ficção foram encontrados em monastérios. Monges preenchiam lacunas deixadas em textos bíblicos com suas próprias ideias e interpretações da vida pós-morte e de acontecimentos como a visita de São João ao além. E embora existam registros de poemas épicos claramente fantasiosos datando de 700 a.C como As Ilíadas, não se sabe ao certo se foram escritos sob a crença de que se tratava de fatos, já que há evidências de que foram passados oralmente por gerações antes de serem transcritas por Homero.

Aristóteles e Platão discutiam, em meados de 300 a.C, como deveria o homem interpretar uma narrativa, por meio de imitação ou apenas fala. Tratava-se da criação de uma narrativa, e é exatamente desse recurso de que pretendo fazer uso na construção desse projeto.

"Quem narra, narra o que viu, o que viveu, o que testemunhou, mas também o que imaginou, o que sonhou, o que desejou. Por isso, NARRAÇÃO e FICÇÃO praticamente nascem juntas." (LEITE, 2002)

Procurou-se com esse trabalho de conclusão de curso tecer, ao longo do ano de 2018, uma narrativa a ser apresentada. Embora as imagens, animações e outros recursos visuais indiquem uma história fictícia no sentido tradicional, a verdadeira ficção se encontra na existência da própria história.

De fato, apesar de conter personagens e designs desenvolvidos por meio do desenho, a real narrativa se encontra na atuação. Trata-se de um conto completamente fictício, pois a ilusão se apresenta tanto no enredo irreal, que conta com a existência de robôs sencientes e pessoas que nunca viveram, quanto no fato

de que não há filme algum sendo realmente produzido. Manteve-se o desenvolvimento da animação e história no mínimo possível para promover a credibilidade e capturar a curiosidade da audiência.

Uma obra de Arte Conceitual, coloca-se pouco ênfase na produção plástica, sendo usada apenas como ferramenta. O aspecto visual do trabalho se dá principalmente na atuação e discurso dados ao longo do ano, e nas reações e interpretações dos espectadores, sejam esses os professores da banca ou os colegas do curso de Artes Visuais.

1.2 Ficção e narrativa

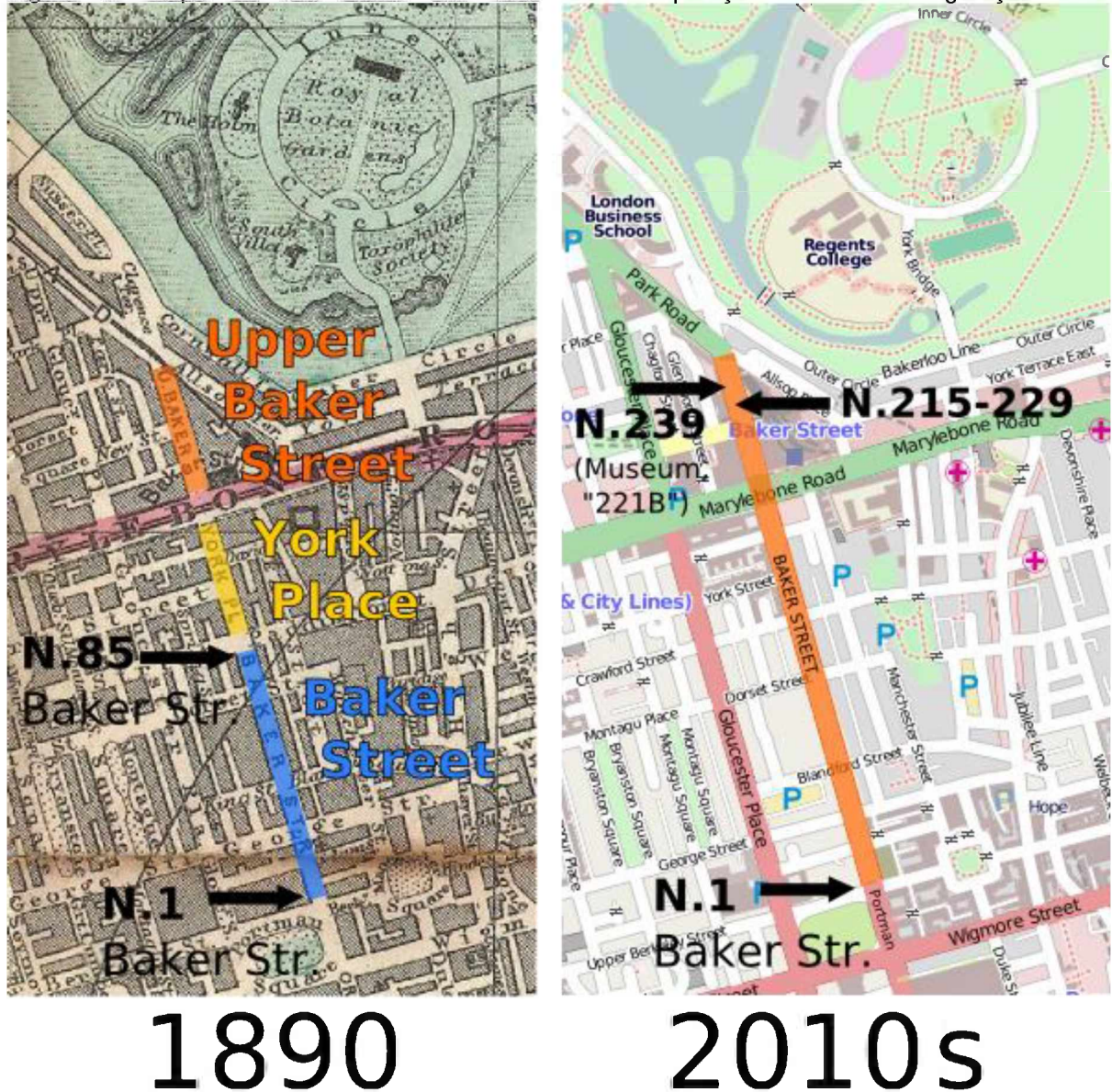
Às vezes, os mundos dentro dos contos parecem transbordar para o nosso, transformando trechos de ficção em algo quase real. Quando bem contada, a narrativa ficcional pode ser tão convincente que é capaz de causar uma interação imprevista com o espectador que, deixando-se enganar, permite à sua mente fundir nossa realidade com a da história.

Tal foi o caso com o personagem de Sir Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes³. Nos livros de Conan Doyle, a maior parte da história se passa no final de 1800 e início de 1900 em Londres, Inglaterra e, como tal, apresenta inúmeros cenários e personalidades do mundo real. Talvez tenha sido esse fato que levou muitos leitores a acreditarem que Sherlock Holmes e Dr. Watson eram pessoas reais e vivas, e não apenas personagens fictícios.

Como é amplamente sabido, os livros eram e ainda são extremamente populares, e embora o suposto endereço do famoso detetive não existisse na época em que foi escrito, muitas cartas foram enviadas para 221-b Baker Street por leitores dirigidas a Sherlock Holmes, a maioria sendo cartas de fãs, mas muitas delas pedindo ao detetive que resolvesse seus mistérios. Mais tarde ainda, em 1932, a rua Baker Street foi estendida, e o banco *Abbey National Building Society* foi transferido para o endereço correspondente a 221-b. Por muitos anos, o banco empregou uma secretária em tempo integral cujo trabalho era responder correspondências destinadas a Sherlock Holmes.

³ O personagem Sherlock Holmes estreia no livro *Um Estudo em Vermelho* (DOYLE, 1888)

Figura 1: Mapa da rua Baker em 1890 em comparação com a configuração atual⁴



1890

2010s

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/221B_Baker_Street

Os personagens não precisam ser reais para causar impacto em nosso mundo, já que em nossas mentes eles são tão concretos e palpáveis quanto qualquer outra pessoa. Quem pode dizer que Sherlock Holmes e o Dr. James Watson nunca viveram? O lugar onde residiram em toda a sua vida não é real? Eles não fizeram outros rir ou chorar e sentir ódio ou alegria? As cartas que receberam podem, também, ser erroneamente vistas como prova de que realmente viveram em Londres. Afinal de contas, não usamos o correio endereçado a nós como comprovante de residência?

⁴ Fonte: (WIKIPEDIA, 2018) https://en.wikipedia.org/wiki/221B_Baker_Street#/media/File:Baker_Street_1890-2010%27s.png

No início, não havia um escritório de detetive consultor na rua Baker Street, em Londres. Porém, através da imaginação do escritor Sir Arthur Conan Doyle, o mesmo foi construído, primeiro nos livros, depois na imaginação do leitor e, por fim, no lugar em que fora originalmente concebido estar. Um exemplo apropriado de ficção se tornando realidade através das crenças dos espectadores.

Nassim Nicholas Taleb argumenta em seu livro *The Black Swan*⁵, que sofremos do que o autor chama de “Falácia Narrativa”, que pode ser descrito como uma necessidade de explicar eventos e características incrivelmente complexas com uma explicação muito mais simples e clara do que provavelmente real. Taleb dá exemplos como a ascensão de Hitler ao poder, que os historiadores remontam à crescente tensão política na Alemanha e na Áustria e um amálgama de pequenos confrontos e manifestações, mas algumas pessoas hoje em dia até apontam Hitler sendo rejeitado pela Universidade de Arte por sua política e jornada militar.

Taleb escreve que, embora a maioria dessas narrativas não seja sem razão, há muito mais na história que não sabemos. Ele acredita que, para cada incidente que consideramos culpado por um evento maior, existem centenas de variáveis menores, ou talvez não rastreáveis, que contribuíram para que elas acontecessem. Mas para nós, embora possamos instintivamente saber que existem inúmeras razões para uma guerra, em uma história é muito mais interessante e dramático culpar uma única tomada de uma pistola, ou dois casos de amantes, e a história não é nada mais do que um conto sobre eventos que realmente aconteceram.

De fato, há autores e psicólogos que argumentam que comumente reconstruímos os eventos de nossas próprias vidas, na tentativa de ser versões mais interessantes e mais românticas de nós mesmos. Jonathan Gottschall, autor do livro *The Storytelling Animal*, disse⁶ à colunista Maura Kelly que os humanos são “viciados em significado” e, como tal, estamos constantemente inventando narrativas que explicam desde as coisas mais simples como “Por que não gosto de uvas” até assuntos muito mais complicados e profundos como “Como me tornei um escritor de sucesso”.

No mesmo artigo por Maura Kelly, intitulado “Porque Contadores de Histórias Mentem”, o psicólogo Nate Kornell confessa que parte da efetividade da psicoterapia

⁵ (TALEB, 2007) *The Black Swan*

⁶ (KELLEY, 2012) <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/04/why-storytellers-lie/255490/>

reside em fazer com que o paciente repita constantemente sua história, fazendo com que relembre os acontecimentos de maneira ligeiramente alterada. Kornell diz, ainda, que quando contamos uma história pela segunda vez, estamos nos lembrando não do acontecimento, mas sim da primeira vez em que contamos a história. O psicólogo conta à colunista: "... e quando a conto pela ducentésima vez, estou me recordando da ducentésima primeira. ”.

Seja nas cartas dos leitores de Doyle a um personagem fictício surpreendentemente realístico, em nossos próprios contos heroicos sobre como quase reprovamos aquele teste de matemática ou em crônicas cuidadosamente compostas sobre eventos passados verdadeiros, transparece que nossa sociedade se encontra verdadeiramente enraizada na narrativa. Como tal, às vezes é difícil separar nossas vidas das histórias que contamos.

Em outro desses episódios, uma transmissão de rádio de uma obra de ficção causaria pânico em massa em 30 de outubro de 1938. Apesar do fato de que logo antes do programa de uma hora fora claramente declarado que haveria uma transmissão de uma adaptação do romance *Guerra dos Mundos*⁷ por HG Wells como uma celebração de Halloween, muitas pessoas aparentemente confundiram-no com uma transmissão de notícias verdadeiras, e saíram às ruas em pânico.

O show começou com uma introdução do romance lido por Orson Welles, e logo depois foi retomada a programação musical normal. A música foi brevemente interrompida, no entanto, por relatos de explosões avistadas em Marte. Logo depois, houve ainda outra interrupção por um repórter que alegou que um meteoro caiu em Nova Jersey. Enquanto o show continuava, falava-se de alienígenas saindo de navios armados com gás venenoso e tentativas do governo americano de erradicar a ameaça.

Foi anunciado que havia pânico e confusão em torno das áreas onde o meteoro colidiu, o que não era inteiramente mentira, pois realmente havia pânico ascendendo, não por avistamentos de alienígenas ou gás venenoso, mas por causa da transmissão em si. Mais um excelente exemplo de ficção que se funde com a realidade. A rádio e o Sr. Welles não receberam nenhuma punição legal, pois investigações posteriores determinaram que não havia intenções prejudiciais por parte deles. Assim como com

⁷ Título original: War of the Worlds, (WELLS, 1989)

Sir Arthur Conan Doyle, o Sr. Welles era simplesmente culpado de ser demasiado crível.

1.3 A Narrativa e a Mentira

Nosso amor pela narrativa é mostrado desde os primeiros anos de vida, quando nos alegramos em ouvir histórias para dormir, mas também é aparente ao longo da vida adulta, enquanto nos envolvemos em fofocas, lemos livros e assistimos programas de TV. Verdadeiramente um animal social, os humanos também são ávidos contadores de histórias.

“O anime pode retratar mundos fictícios, mas acredito, no fundo, que necessita ter um certo realismo. Mesmo que o mundo descrito seja uma mentira, o truque é fazê-lo parecer o mais real possível. Dito de outra forma, o animador deve fabricar uma mentira que parece tão real, os espectadores vão pensar que o mundo representado possa existir”⁸ (MIYAZAKI, 2014)

Hayao Miyazaki, diretor e fundador do Estúdio Ghibli comenta em uma entrevista (MIYAZAKI, 2014, p. 117) que a plateia espera que (animadores) mintam para eles, mas que mintam bem. De acordo com Miyazaki, mantendo-se uma mentira crível e agradável, mantém-se, também, o telespectador satisfeito, mas que uma mentira mal contada extingue a ilusão, deixando o consumidor com uma sensação de ter sido traído. Seria esse, na opinião do diretor, o motivo de nos sentirmos indignados ao assistir um filme especialmente ruim.

A animação, dublagem e narrativa são ferramentas essenciais e efetivas para contar essas mentiras de que tanto gostamos. Precisa-se que o espectador se relacione com os personagens do universo, talvez em pequenas ações como amarrar os sapatos, ou talvez em grandes acontecimentos como a morte de um ente querido. Ao criar uma animação bem-feita, conseguimos causar e prolongar a imersão, fazendo com que o consumidor se sinta, mesmo que apenas por alguns segundos, parte daquele mundo. Por mais longe da verdade que isso seja.

⁸ Trecho de uma entrevista por Hayao Miyazaki, presente no livro *Starting Point*.

Figura 2: Still do filme “*When Mamie Was There*”, 2014, Estúdio Ghibli.



Fonte: “*When Mamie Was There*”, 2014

Nessa mentira que contamos como animadores, preza-se o realismo. Não no sentido tradicional, evitando-se a fantasia, mas sim ao fazer aquilo que é fantasioso parecer crível. O Estúdio Ghibli, por exemplo, dá atenção especial para pequenos detalhes como a maneira do personagem andar, ou como é a comida que comem. Ao focar nessas pequenas minúcias, os animadores diminuem a frequência com que o espectador se estranha com aquilo que lhe é familiar, deixando-o à vontade para aproveitar a história sem maiores distrações, como é com uma mentira bem contada.

No ato de se fabricar um universo ficcional da cabeça aos pés, chamado na indústria de “*Worldbuilding*”, precisa-se imaginar desde coisas como “De que maneira os personagens se locomovem?” Até “Como é a fauna e flora do lugar onde vivem?”. Pois quando se tenta convencer ao telespectador que o mundo que estão presenciando é real, se sentirem a necessidade de sequer fazer perguntas como essa, a ilusão já se encontra quebrada.

1.4 A Mentira na Arte

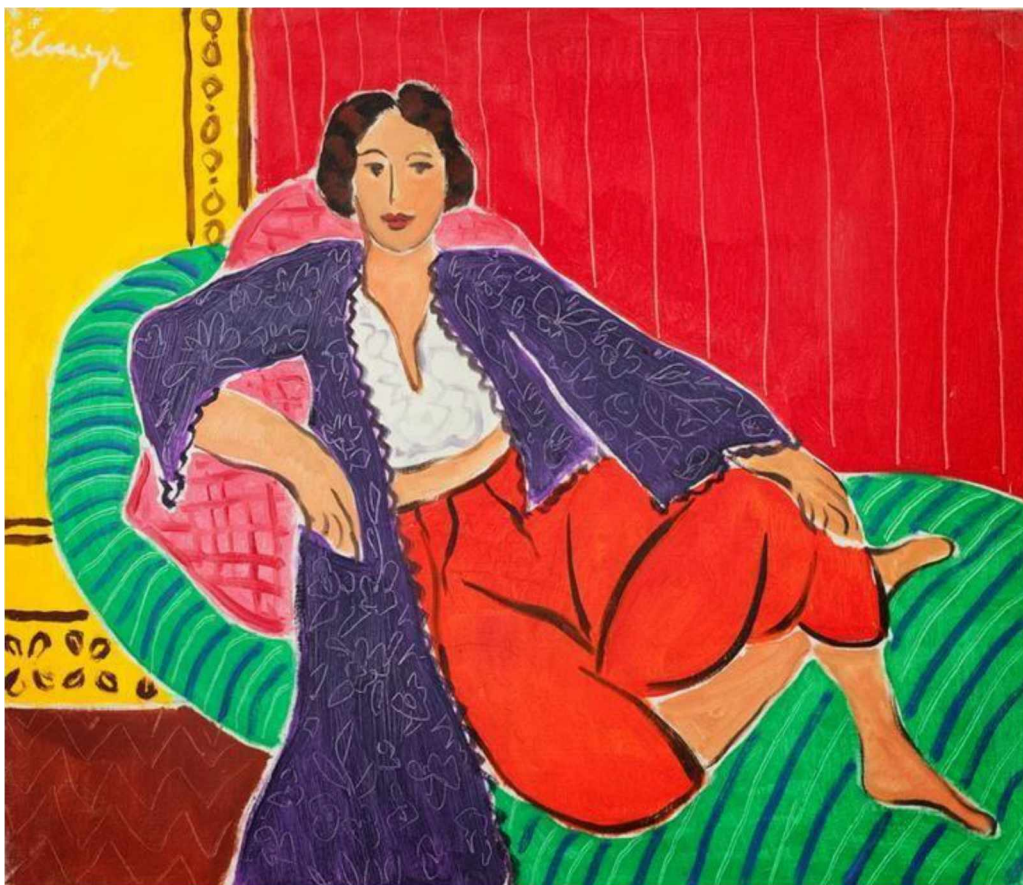
“Todos nós sabemos que a arte não é verdade. A arte é uma mentira que nos faz perceber a verdade, pelo menos, a verdade que nos é dada a entender. O artista deve conhecer o caminho pelo qual convencer os outros da veracidade de suas mentiras”.

- Pablo Picasso

Se a arte é, como dizem Picasso e Miyazaki, uma mentira, seria impensável mentir em uma obra de arte? No que diz respeito ao mundo da arte, não existe tal técnica, nenhum material e nenhum suporte no contexto artístico que se encaixaria na criação da arte. Mas, quando mentimos, não criamos uma ideia, uma realidade na mente do espectador, completamente nova e, portanto, nossa? Não desperta sentimentos, maravilha e imaginação como uma bela escultura ou uma pintura medonha? Quão diferente é então um mentiroso para um artista?

Não é um conceito novo, para um artista mentir sobre seu trabalho. Longe disso, existem coisas como mentirosos profissionais no mundo da arte. Eles não vendem mentiras, mas sim verdades que não são deles. A falsificação de arte existe há tanto tempo quanto os artistas, e há registros de que até o famoso artista Michelangelo começou sua carreira vendendo uma escultura envelhecida artificialmente, alegando que era uma antiguidade. O famoso falsificador Elmyr de Hory faz menção a esse fato que é mostrado no documentário de Orson Welles "F for Fake" (F for Fake, 1973).

Figura 3: *Odalisque*, Óleo sobre tela, presumidamente por Matisse, mas pintada por Elmyr de Hory.



Fonte: <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2015/may/21/foiling-the-forgers-with-noah-charney-matisse/>

Elmyr de Hory foi um artista mais conhecido por pintar como um falsificador preciso de artistas como Picasso, Matisse e Modigliani. Sua odisséia de 18 anos de duração, ele afirmou ter vendido mais de mil pinturas falsas para galerias em todo o mundo. Finalmente sendo pego em 1964, supostamente cansado de anos de falsificação, seu trabalho começou a mostrar sinais de falsidade.

De Hory conseguiu enganar muitos especialistas ao longo de sua carreira, alguns até alegando que havia provas irrefutáveis de que eles estavam antes de uma peça legítima de arte do pintor Elmyr ter emulado. Depois que sua fachada veio à tona, levantou-se questionamento sobre a autoridade dos curadores e avaliadores de arte, e de Hory afirmou que acha que não se deve ter poder para decidir se algo é bom ou ruim, ou real, como os críticos o fazem muitas vezes no mundo criativo.

Em "F for Fake", Elmyr questiona por que deveria ser considerado menos artista do que aqueles que imitava. Ele diz que uma pintura falsa, depois de ser pendurada e admirada por tempo suficiente, se torna real. De Hory afirmou que ele já teve pintores alegando que eles se lembram de pintar suas obras. Picasso afirmou que ele pode criar "Picassos falsos" melhor do que qualquer um, e se ele pode criar Picassos falsos, por que não poderiam outros artistas criar Picassos verdadeiros?

As pinturas de Elmyr contaminam centenas de museus em todo o mundo, camufladas em meio a obras legítimas. É discutível que suas pinturas tenham igual valor, como peças de arte, para aqueles que foram pintados pelos artistas originais, seu valor advém, no entanto, não do fato de ter vindo de Elmyr, nem em sua beleza ou técnica, mas por serem mentiras elaboradas o suficiente para enganar especialistas, artistas e espectadores. Uma ilusão material que é invisível aos olhos e que sabemos existir em algum lugar nas paredes da galeria, mas que também não se pode descobrir onde, pois assim que uma pintura é exposta como falsa, a ilusão se perde.

É importante notar, no entanto, que a maior parte do que se sabe sobre Elmyr veio de sua própria boca, notadamente para seu amigo Clifford Irving, que escreveu sua biografia. Irving, que, ironicamente, também é conhecido por ter forjado uma biografia de Howard Hughes, que supostamente contou a Irving sua história em segredo. Portanto, mesmo na história de vida de Elmyr, não há como saber o que é verdadeiro e o que não é, afinal ele é famoso por mentir e dar nomes falsos e vender arte falsa. Sua vida não poderia ser, portanto, também considerada uma fraude em si própria?

Apesar de tê-lo usado como referência, a forma de enganação utilizada por Elmyr de Hory é ilegal e ilegítima, diferente do proposto no projeto. Ao se tratar de narrativa, a mentira contada por mim ao longo do ano é, de certa forma, bem-vinda à audiência. Como disse Hayao Miyazaki, o espectador quer ser enganado, e espera que o seja de forma convincente.

As obras replicadas de Elmyr de Hory custaram, aos seus compradores, milhões de euros, que, quando reveladas, diminuía drasticamente de preço. Em contrapartida, todos aqueles que descobriram sobre a verdadeira natureza da animação que estava “produzindo” se mostraram entretidos, houve aqueles que riram, que se interessaram sobre o processo, e sobre a reação que tiveram os professores da banca. É exatamente essa característica do divertimento que assemelha meu trabalho mais a um truque de mágica ou uma narrativa fictícia, que a um calote ou falsificação.

Os falsificadores de arte não são os únicos artistas que fazem uso de enganação em seu processo criativo. Existem muitos exemplos de artistas cujo trabalho depende fortemente de mentiras e desinformação. Além da arte falsa, há também coisas como artistas falsos. Um artista brasileiro chamado Yuri Firmeza fabricou um artista chamado Sozousareta Geijutsuka⁹, um suposto artista japonês que trabalhou em um museu em Fortaleza, CE. Firmeza não considera Sozousareta como um pseudônimo, apesar de ter criado toda a sua obra de arte, em vez de pensar no artista como uma criação, uma espécie de personagem.

Apesar da presença de personagens na animação não intitulada sobre o qual esse projeto discursa, deixa-se claro desde o princípio que se trata de personagens fictícios. Até porque não há credibilidade substancial quando se trata de um robô de guerra senciente de três metros de altura, e não se planeja convencer o interlocutor de que aquele exista. Não obstante, resta a ilusão da existência da própria animação, que é a mentira que se planeja propagar com a atuação realizada ao longo desse ano.

"Para os pós-modernistas, os fatos não são descobertos, mas criados; seus ancestrais intelectuais, remontando ao menos até Goethe, insistiram por muito tempo que todo fato já é uma interpretação" (FOUCAULT, 1973, p. 146)

⁹ (GLÓRIA, 2016) Artigo disponível em: <https://medium.com/@NonadaJornalismoTravessia/o-caso-do-artista-que-nao-existia-a-esquecida-arte-da-apuracao-no-jornalismo-cultural-82050e47e0a4>

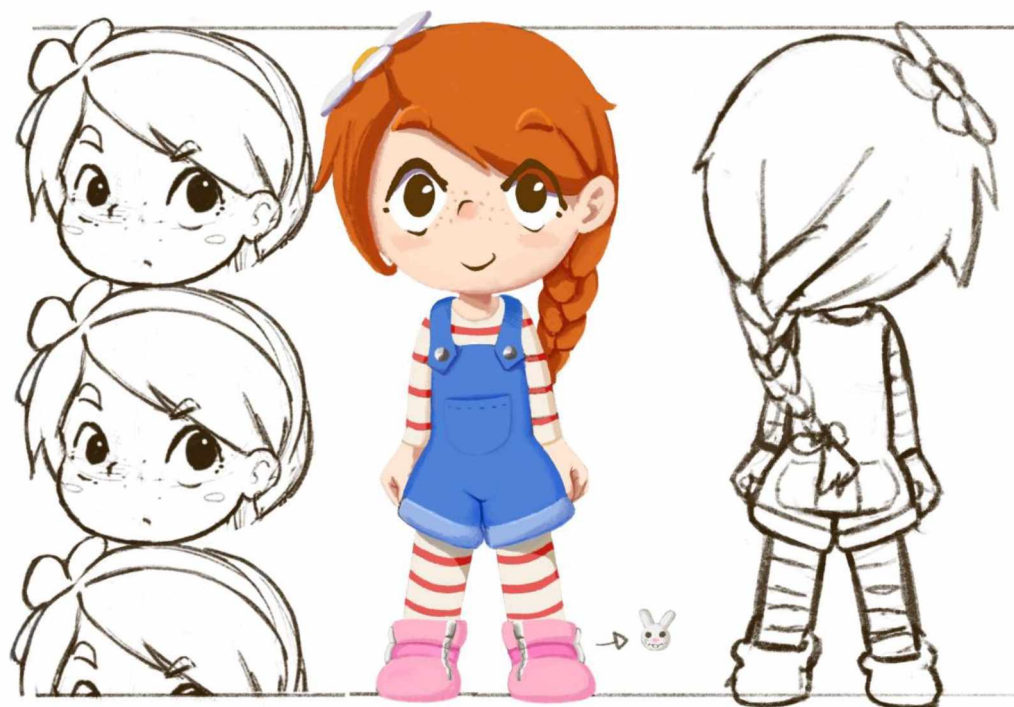
Daisy & Bob

2.1 A Menina e o Robô

Contraste conceitual é uma ferramenta amplamente utilizada no design de personagens, fotografia e *concept art*. A ideia é que, quando combinados em um objeto, composição, conceito ou personagem, elementos opostos criam interesse e os tornam mais memoráveis. Muitos dos designs mais populares de franquias de filmes, quadrinhos e animações são centrados no Contraste Conceitual. Por exemplo, o uso de espadas e o código de cavaleiros são geralmente atribuídos às eras medievais, e ainda assim os Jedis (Star Wars, 1977) os empregam em conjunto com armas a laser e espaçonaves.

O contraste de ideias pode vir de algo tão simples quanto o pequeno broto de planta de Wall-E (Wall-E, 2008) em meio a robôs e entulho, ou de algo tão complicado quanto a dinâmica entre um jovem recruta descontraído e um velho policial prestes a ser aposentado. Uma dinâmica que é vista de novo e de novo na televisão. Foi principalmente com o Contraste Conceitual em mente que os personagens Daisy e Bob foram criados.

Figura 4: Ficha de personagem da Daisy, incluindo proporções cores e assets.



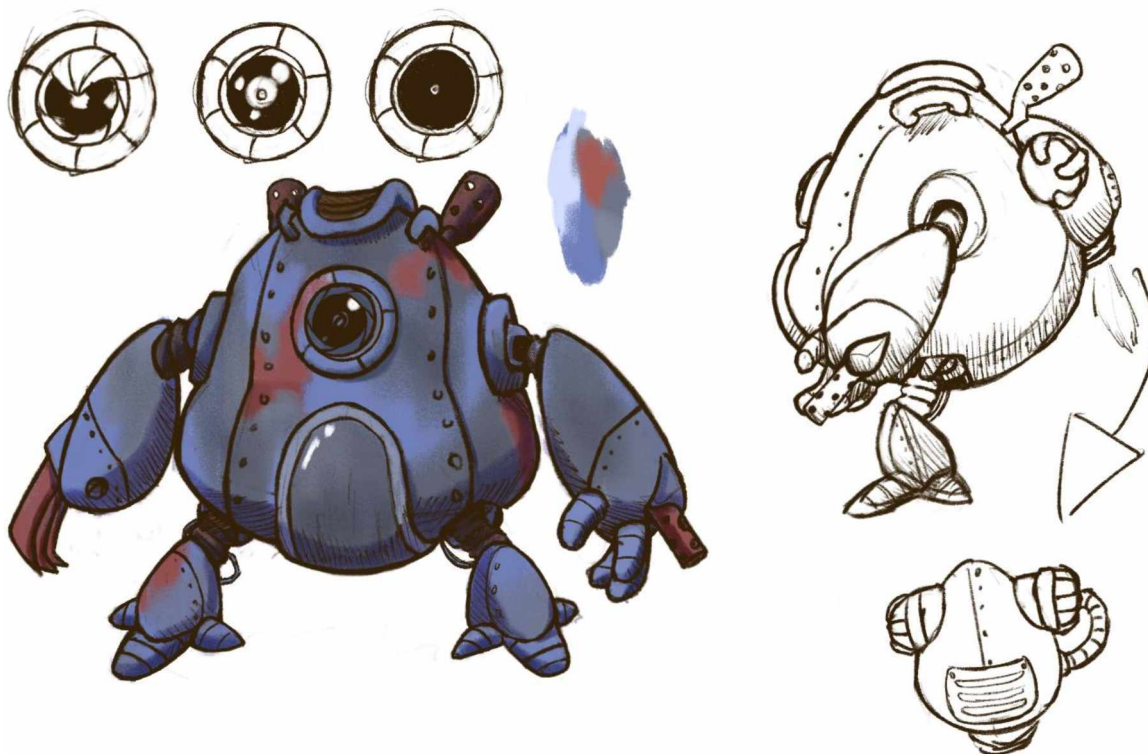
Fonte: Acervo do artista

Daisy é uma filha de pequeno agricultor que viveu toda a sua vida em torno da casinha de seu pai em sua fazenda. Cuidando dos animais e ajudando nas plantações, Daisy foi criada completamente cercada pela natureza e longe da civilização moderna. Como tal, ela nunca viu um robô, mesmo sendo tecnologia comum em seu mundo. Inocente e doce, a garota agricultora não demonstra nenhum sinal de malícia de nenhum tipo.

Para acentuar essa característica, ela geralmente é desenhada sorrindo e / ou com um semblante curioso, como é comum para as crianças exibirem. Uma margarida adorna seu cabelo laranja, que é visto amarrado em uma trança. Sua cor de cabelo foi escolhida explicitamente como uma cor complementar tanto para seu macacão como para Bob.

Alguns personagens foram escolhidos como referência para o design de Daisy, dando preferência a garotas conhecidas por serem meigas e animadas em suas respectivas histórias. Alguns exemplos incluem Jessie (*Toy Story 2*, 1999), Ann (*Harvest Moon*, 2003), e Ellie (*Up*, 2009).

Figura 5: Ficha de personagem de Bob, incluindo cores, ângulos diferentes e suas armas.



Fonte: Acervo do artista.

Bob (abreviação de Abobrinha) é um robô militar aposentado e obsoleto. Tendo sido considerado inapto para o dever e, portanto, enviado para o lixão, de repente é reanimado e vê-se andando sobre um mundo desconhecido, mudado. Curioso e confuso, perambula sem rumo, se encontrando por acaso com Daisy e sua fazenda.

O desenho acima mostra algumas de suas características, incluindo um braço direito com garras e um rifle no esquerdo. Há uma escotilha sob seu corpo que pode abrir e revelar a cabine de piloto em seu interior, permitindo que uma pessoa o controle por dentro. Ferrugem e arranhões cobrem seu corpo, e a tinta azul está desbotada e danificada pelo sol, consequência dos anos que ele passou jogado no lixão.

Criado e programado para a guerra, Bob não tem conhecimento de nada além de como seguir ordens e destruir, fato que deixa Daisy, a inocente e gentil garotinha, vigiando-o e garantindo que ele não prejudique ninguém ou coisa alguma. Tudo isso, é claro, em teoria, já que nada dessa história foi realmente produzida, e me certifiquei de desenvolver o mínimo possível, de modo a perpetuar o conceito de que esse curta-metragem animado não está realmente sendo criado.

O conceito para essa amizade improvável tem referência no Monstro do livro Frankenstein (SHELLEY, 1988). O mesmo também andou sem rumo até chegar a

uma fazenda e, embora Bob não se apaixonasse pela filha do fazendeiro como o Monstro, ele começou uma amizade com ela. Todos, menos Daisy, tem medo de Bob pelo seu potencial bélico, assim como as pessoas da cidade com medo do monstro de Frankenstein.

Outra referência para construir seu relacionamento foi a do robô Andrew e sua “Pequena Mestra” do livro *O Homem Bicentenário* (ASIMOV, 1976). De fato, muitas das escolhas comportamentais e de relacionamento feitas em favor de Bob foram construídas após o estudo da série de livros de Isaac Asimov contendo as *Três Leis da Robótica*, a saber, *Robôs da Alvorada* (ASIMOV, 1983) e *Os Robôs* (ASIMOV, 1974). As interações humano-robô contidas nesses livros inspiraram muitas das supostas cenas da animação. Embora Bob não siga as *Leis da Robótica*.

Não é a primeira vez que o Monstro de Mary Shelley entra em contato com o mundo de Asimov. No livro “*Os Robôs*”, um personagem explica a opinião pública sobre os robôs da seguinte maneira: Você sabia que os robôs vieram ao mundo com uma espécie de complexo frankensteiniano contra eles? Todo mundo suspeitava dos robôs. A ciência robótica deveria ser desenvolvida e estudada em segredo. (ASIMOV, 1974, p. 317) E é precisamente com esses olhos que os outros humanos no curta animado vêem Bob.

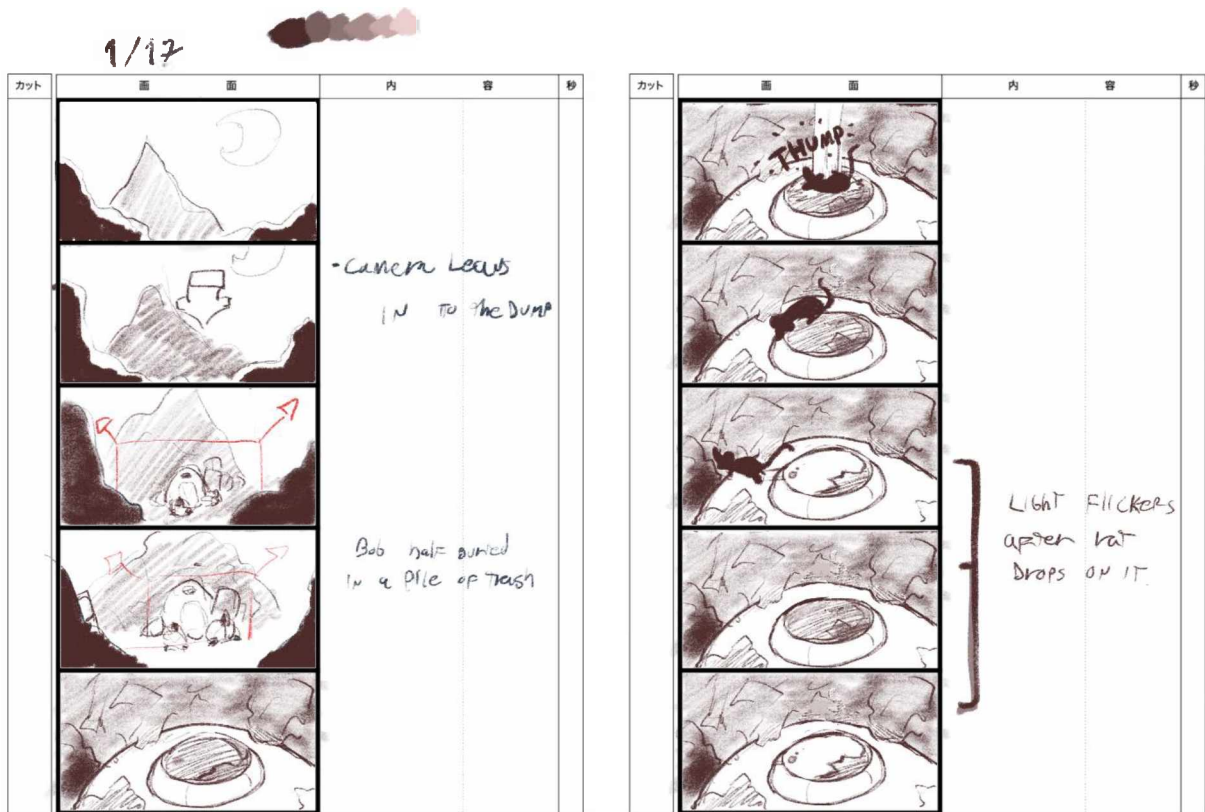
É precisamente essa dissonância que cria interesse. Há algo na imagem da menina bonitinha com o robô grande e forte que convida a curiosidade dos espectadores. Mesmo em pequenos detalhes, como as cores do design que se complementam, e também a *shape language*, baseada em círculos que ambos os personagens exibem.

No livro “*O Homem Bicentenário*” (ASIMOV, 1976), o relacionamento do robô Andrew Martin com sua Mestra começa como qualquer outro no universo de Asimov, um robô que serve seu mestre. Embora ao longo do livro, à medida que Andrew se torna cada vez mais inteligente e “humano”, há uma clara afeição mostrada de ambos os lados, o que é inédito nos robôs. E no final, a Pequena Mestra é no que Andrew pensa ultimamente antes de morrer.

O relacionamento de Bob com Daisy foi concebido para ser muito parecido, já que eles se juntariam primeiro por causa de um interesse mútuo e curiosidade, visto que Daisy nunca tinha visto um robô e Bob nunca tinha visto uma criança. Bob então começaria a seguir e obedecer a Daisy, tarefa pela qual foi construído. Mais tarde,

eles estabeleceriam uma amizade, pois Bob anseia por proteger Daisy e ela deseja ensinar Bob a ser gentil e cuidadoso com os outros.

Figuras 6 a 9: Páginas do suposto *Storyboard* das primeiras cenas da animação.



2/17

カット	画面	内容	秒
		Gets up Quick	
		Lingers for a while	

カット	画面	内容	秒
		Bob's lens Pass Just in front of the camera as he gets up	
		Steps on The camera	
		Smash cut	
		Creak	

3/17

カット	画面	内容	秒

カット	画面	内容	秒
		A few seconds go by, Noises of chain being dragged	



Fonte: Acervo do Artista

Como mostrado nas imagens acima, as poucas páginas do *storyboard* desenhadas para o projeto mostram Bob sob uma perspectiva ameaçadora e imponente, enquanto ele acorda no lixão deserto e começa sua jornada. Daisy é vista traiçoeiramente tentando tirar algo de uma prateleira alta, como para destacar que é jovem e brincalhona.

2.2 A Produção Visual

Como um projeto de artes visuais, este trabalho é baseado principalmente no aspecto visual da produção. Centenas de esboços e dezenas de ilustrações finalizadas foram criadas, a fim de convencer os colegas de que minhas mãos estavam cheias com o trabalho de animação ao longo do ano. Longe de ser mentira, no entanto, já que havia realmente uma produção estável em andamento, mas novamente, não para a animação, mas para a própria ilusão.

Na página seguinte, pode-se ver o primeiro esboço a ser feito de Daisy. Destacando os dentes frontais anormalmente grandes, olhos e ouvidos, o design dá uma sensação esquisita e jovial à sua personagem, o que a torna mais simpática e

relacionável, isto pode ser visto em muitos personagens de filmes animados como Dory (Procurando Nemo, 2003), Bob Esponja (Bob Esponja Calça Quadrada, 1999) e Agnes (Meu Malvado Favorito, 2010). Muitos desenhos subsequentes de Daisy foram feitos, especialmente para que meus colegas me vissem desenhá-la em público, novamente, para perpetuar a ilusão do processo de produção de um filme de animação.

Feitos principalmente direto em formato digital, os esboços e ilustrações foram postados nas mídias sociais, especialmente no Instagram, com títulos e descrições que descreviam o progresso da animação. Houve até um aumento significativo na contagem de seguidores para a conta em que foram postados.

Figura 10: Primeiro desenho feito de Daisy, originalmente concebido como capa da animação.



Fonte: Acervo do Artista

Uma exposição chamada “Daisy & Bob” decorreu do dia 5 de novembro ao dia 9, exibindo alguns dos desenhos originais e fichas de personagem para a Animação. Houve também os “Quatro primeiros *storyboards* do curta” e 14 *prints* de ilustrações de Daisy e Bob em diversos figurinos. Foi feita para servir como uma exibição da pré-produção, e também como forma de publicidade para a estréia do filme em dezembro. A exposição mostra, porém, quase tudo o que foi produzido, exceto os esboços acima mencionados feitos ao longo do ano

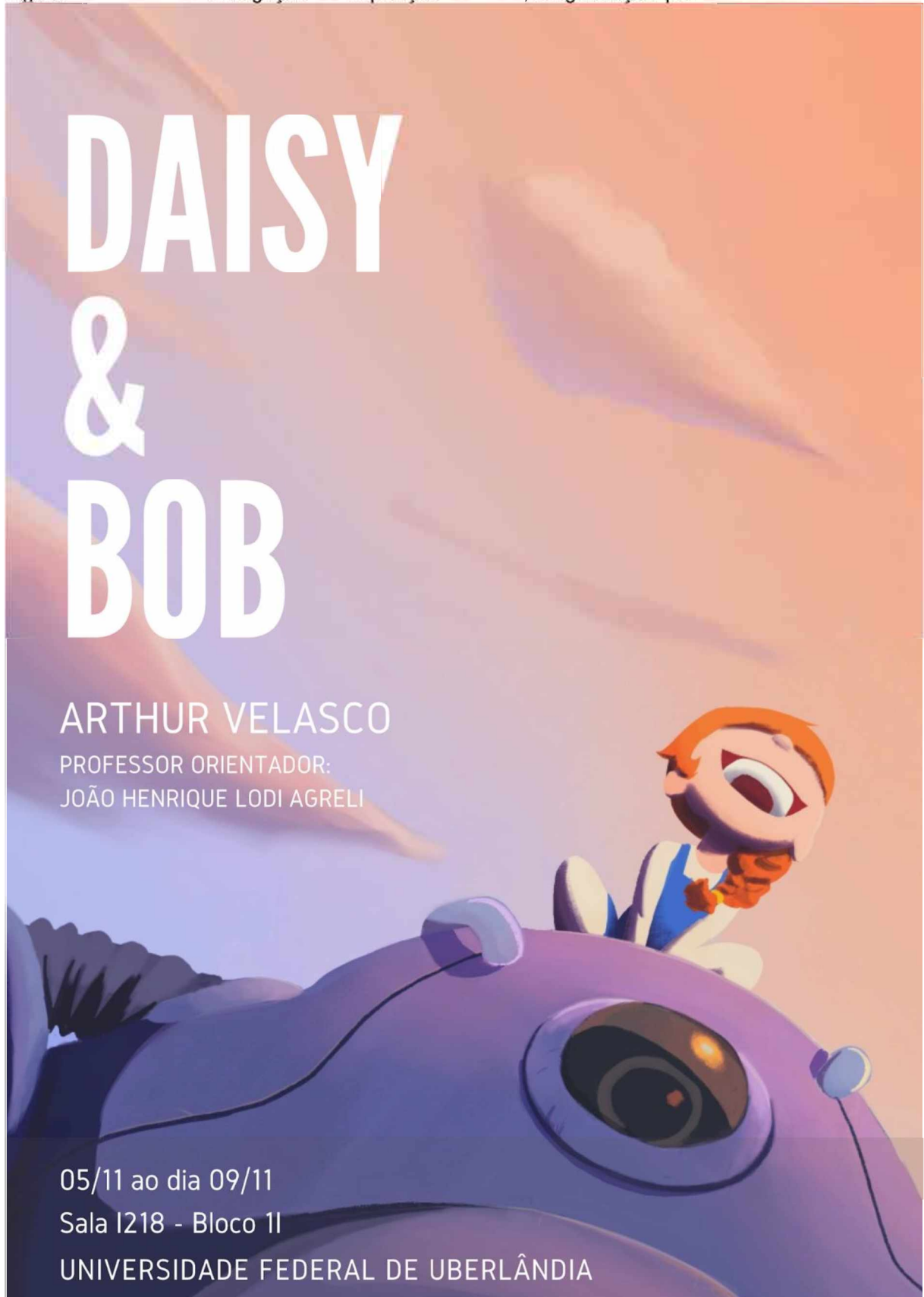
Figura 11: Foto da exposição “Daisy & Bob”



Fonte: Acervo do artista.

A exposição teve resultados satisfatórios, muitas pessoas vieram me parabenizar e perguntar quando a animação seria estreada. Alguns até vieram ver a exposição pensando que o filme seria exibido, e pareciam confusos quando havia apenas ilustrações, mesmo que não houvesse sido anunciado em lugar algum que o filme estaria disponível. Como meu TCC é supostamente um curta de animação, aparentemente, a exibição foi presumida como sendo o próprio filme. Com a ajuda de alguns amigos, a exposição foi anunciada nas mídias sociais de várias fontes. O cartaz em si foi produzido em cooperação com Leticia Moreira Ferrucci.

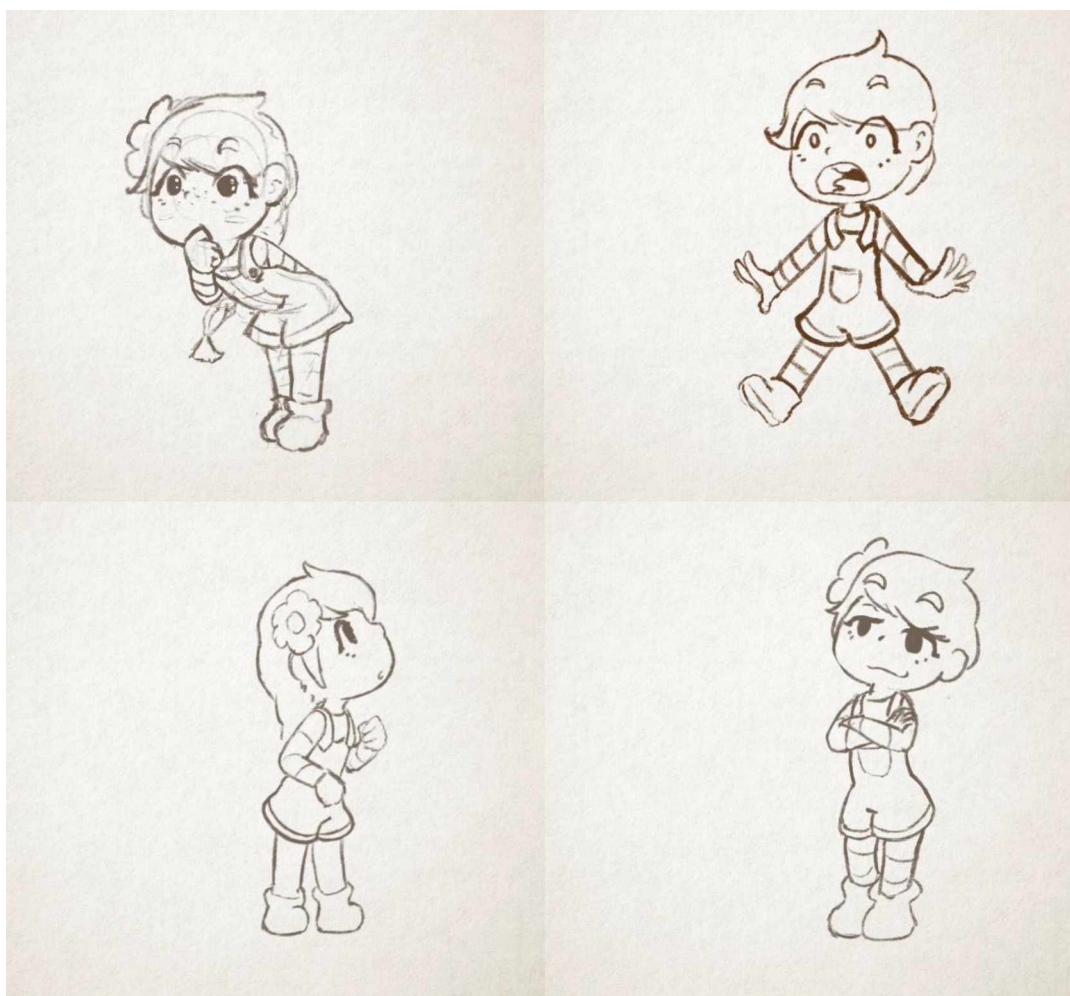
Figura 12: Poster de divulgação da exposição de TCC, diagramação por Leticia Moreira Ferrucci



Fonte: Acervo do artista.

A produção visual deste projeto contou com lições reais sobre Animação e *Storyboard*. Estudei o livro *Framed Ink* (MESTRE, 2010) e fiz aulas on-line com profissionais da indústria como Bobby Chiu e Steven Silver. Para criar interesse, deve haver uma boa técnica empregada, mesmo que seja em apenas alguns trechos de animação de 5 segundos e páginas curtas de *storyboard*.

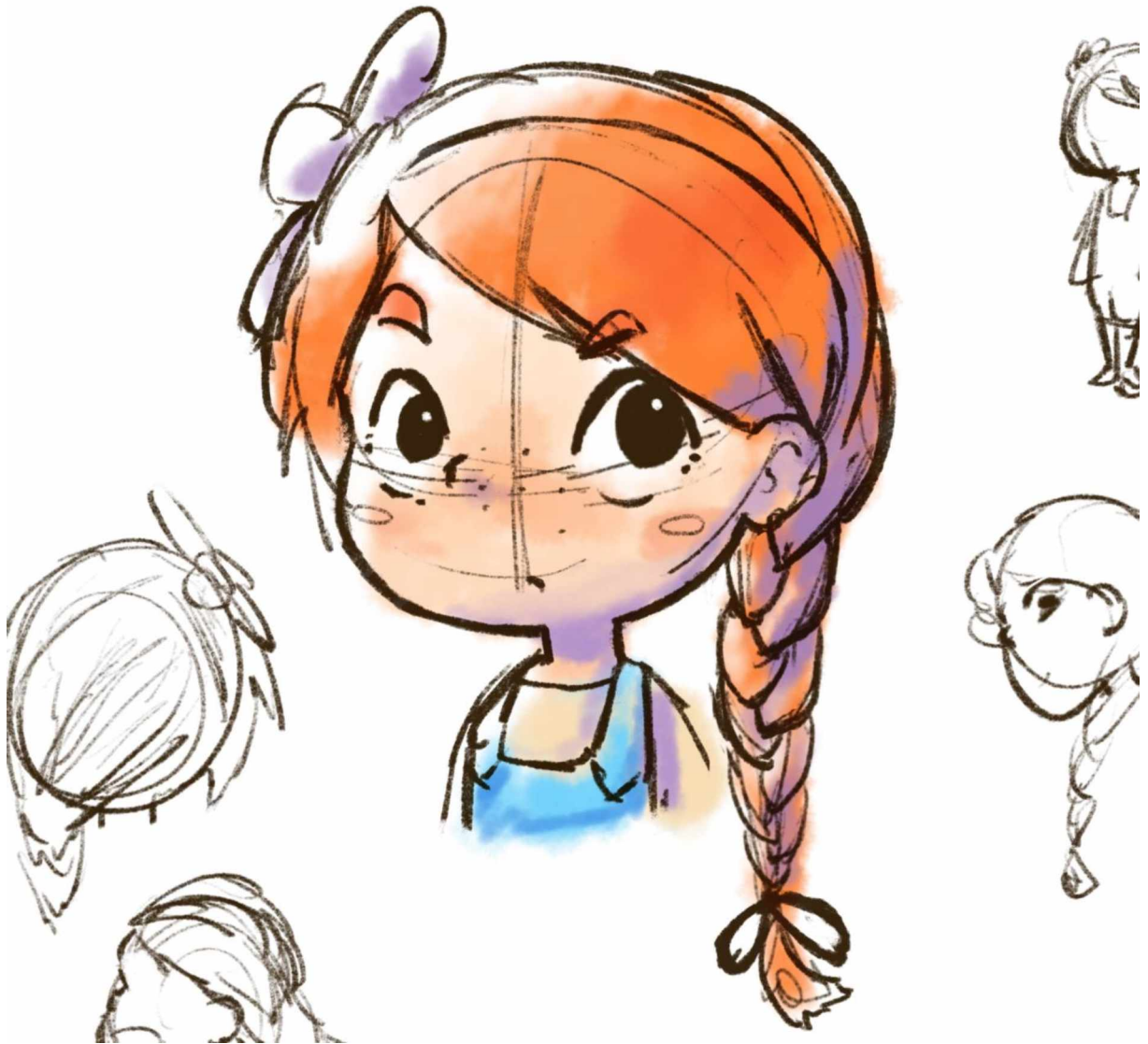
Figuras 13 a 16: Frames do clip de animação divulgados em mídia social.



Fonte: Acervo do artista.

Um clipe de animação bruta de 5 segundos foi divulgado no meu perfil de arte no Instagram, como se fosse para mostrar como seria o estilo e o processo de animação. Isso foi nos estágios iniciais de desenvolvimento, antes que eu dissesse que "não queria revelar muito" e parasse de mostrar qualquer parte da animação e do *storyboard*. As ilustrações e esboços como os abaixo continuaram a ser divulgados periodicamente ao longo do ano.

Figura 17: Esboço digital da personagem Daisy.



Fonte: Acervo do artista

Figura 18: Ilustração de *Halloween* da personagem Daisy vestida de bruxa, divulgada no Instagram



Fonte: Acervo do artista.

Tecnologia e Técnica

3.1 Tecnologia no Processo

A tecnologia digital foi talvez um dos aspectos mais importantes deste projeto. Desde a pesquisa básica, a atuação e divulgação através das mídias sociais, até mesmo os desenhos em si, pouco disso foi feito sem o auxílio de computadores, telefones ou tablets. De fato, até mesmo este artigo foi escrito em um laptop. A arte está constantemente se adaptando aos seus ambientes e emprega as ferramentas

que lhe são dadas, e parece, no contexto contemporâneo, que o aliado mais forte da Arte é a Tecnologia.

3.1.1 Na Narrativa

Não há escassez de artistas que empregam a tecnologia cibernética na Arte Conceitual. Talvez por ser uma ferramenta relativamente nova, conceitos que surgem no último século no contexto artístico parecem gozar de certo cunho tecnológico, quando não estritamente corporal. Suzete Venturelli exemplifica¹⁰, no livro “Arte: Espaço_Tempo_Imagem”, o artista Gilberto Prado, que incorpora vídeo, fax e até a internet em seus trabalhos.

Para um trabalho que ele classifica como diálogo-performance, “Videoscópio” (1987-1989), Prado e alguns de seus colegas percorreram a rede de mail-art, estabelecendo contato pessoal, cara-a-cara, com os artistas desse circuito. Armados com câmeras de vídeo e equipamentos de som, eles montaram entrevistas, tanto formais quanto casuais, com artistas para “dar uma nova aproximação a contatos e intercâmbios cultivados anteriormente na vivência do mail-art” (PRADO)

“Chegava nas casas das pessoas, em alguns locais, sem falar a língua ou sem fluência do idioma e com a câmera ligada me apresentava. O humor e a disposição ia ditando o ritmo das gravações e o tempo das visitas” (PRADO). Os entrevistados se tornaram, sem escolha própria, artistas colaboradores na performance de Prado. Repleta de humor e respeito mútuo, o diálogo-performance aproximou esses artistas no que Prado chamou de (re)conhecimento.

No caso específico deste projeto, a narrativa contou com a mídia social como seu principal veículo de propagação. Como os desenhos foram feitos diretamente em uma mídia digital, eu os publiquei assim que eles foram feitos, na minha conta do Instagram. Com o intuito de atrair a curiosidade e o interesse das pessoas pela história e pelos personagens.

Equipado com a opção de atribuir legendas às imagens, foi possível postar desenhos de Daisy e Bob, sugerindo a existência do curta de animação. A opção “*Stories*”, um meio que exibe uma imagem por apenas 24 horas, foi um veículo para eu postar imagens de “trabalho em andamento” do *Storyboard*. Como as fotos são

¹⁰ (VENTURELLI, 2004, p. 114)

apagadas depois de algum tempo, os espectadores não tinham como saber quantas eu já havia postado.

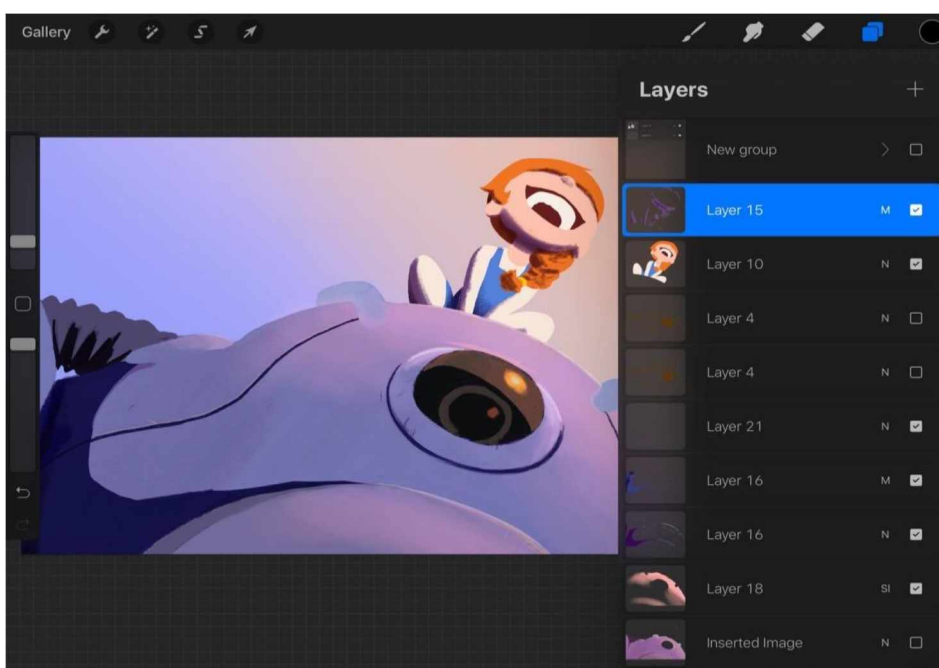
3.1.2 Na Produção Visual

Parte da enganação aconteceu fisicamente, assim como alguns esboços de lápis para papel, fora isso, tudo o mais neste projeto foi feito em mídia digital. Usando principalmente um Ipad Pro e o Apple Pencil para acompanhar, foi possível desenhar em qualquer lugar, à vista de qualquer pessoa que pudesse se interessar pelo progresso da animação.

O software utilizado para as ilustrações foi Procreate, um programa de pintura digital desenvolvido especificamente para ser usado em um Ipad, com o Apple Pencil. Ele tenta desafiar o monopólio duradouro do Photoshop sobre a indústria da arte, tirando proveito da maior mobilidade e conveniência do Ipad. O Procreate faz uso de gestos com os dedos para compensar a falta de um teclado, criando uma experiência de desenho muito intuitiva, rápida e orgânica.

Nos aspectos de animação, um software chamado Clip Studio Paint foi empregado. Como é um software baseado em assinatura, inscrevi-me para o teste gratuito de três meses e usei-o com moderação. Ele também teve algum uso nos aspectos ilusórios projeto, eu reclamei que o prazo para o teste gratuito era "motivo para eu conseguir um computador", já que eu supostamente tinha que terminar de animar e não teria um software disponível para animação.

Figura 19: Interface do programa Procreate, aberto na ilustração usada para o poster



Fonte: Acervo do artista.

Pode-se argumentar que é de pouca importância mencionar o software e o hardware usados para produzir as imagens, mas isso é apenas parte de um estigma de longa data em relação à pintura digital. A pintura e o tipo de pincel usados em uma pintura a óleo ou acrílica certamente precisariam ser mencionados durante a descrição do projeto. Mas, desde que seja arte digital, pouco interesse é dado ao processo criativo em si.

Atualmente, embora muitos dos estágios iniciais de desenvolvimento (esboços, desenhos de personagens e storyboards) ainda possam ser feitos em papel, a maior parte dos filmes animados é produzida digitalmente. A indústria normalmente combina o que é chamado de animação “tradicional” com software de renderização 3D para criar física e movimentos mais precisos, embora alguns estúdios ainda prefiram a aparência de animação 2D, quadro a quadro.

Muito mais rápida e precisa, a animação em 3D está tomando controle da indústria, uma vez que depois de criar a escultura do boneco, tudo o que resta é mover os personagens em um espaço tridimensional, não há mais necessidade de “intermediários”, os animadores que criam o movimento através de desenhos entre quadros. Levando menos mão de obra e tempo para animar uma cena do que a animação 2D. Embora, assim como muitos, não considerem a animação uma forma de arte, a animação em 3D às vezes é considerada um “atalho” ou menos artística quando comparada ao 2D.

Meu projeto foi concebido para ser produzido da mesma forma que filmes são feitos na indústria da animação. Em primeiro lugar, a ideia foi proposta ao “diretor”, neste caso, meu professor orientador. Então, eu comecei a fazer esboços e desenhos de personagens (digitalmente) e os enviei para ele para aprovação. Nas semanas que se seguiram, produzi os storyboards e mais ilustrações, não para mostrar ao meu professor, mas para meus colegas acompanharem meu progresso como se eu estivesse produzindo o filme, tanto pela mídia social quanto assistindo por cima do meu ombro enquanto desenhava.

3.2 Redes Sociais na Arte Contemporânea

Uma grande parte da indústria de arte de hoje, as plataformas de mídia social como Facebook e Instagram podem ser usadas tanto como meio de divulgação quanto como galerias reais para peças de arte finalizadas. Atualmente, há artistas que

usam suas contas no Instagram como projetos de arte, prestando atenção a detalhes como a forma como uma imagem acentua a próxima ou a cor geral do *feed* do artista.

Na verdade, essas plataformas se tornaram recentemente um meio para a venda de obras de arte. Os leilões são realizados em *feeds* do Instagram e em transmissões ao vivo, até o ponto em que um intermediário, ou a galeria, não são necessários. De acordo com um artigo no site da Vogue:

A plataforma de mídia social não está apenas lançando a carreira de artistas previamente desconhecidos, está fornecendo ao mundo uma maneira inteiramente nova de acessar a arte. Onde antes os artistas precisavam primeiro obter apoio da elite mundial da arte - críticos, galerias e grandes colecionadores, que acabariam levando a exposições nos museus - antes de alcançar as massas, hoje os artistas usam o Instagram como sua própria galeria de arte virtual, se passando como ambos negociante e curador, enquanto seus fãs se tornam críticos e colecionadores, testemunhando o processo criativo em tempo real. (FLEMING, 2014)

Está escrito, no mesmo artigo, que a artista e empresária Ashley Longshore declara: "Posso postar uma pintura e ela será vendida antes que a tinta esteja seca". Ao postar fotos de seus trabalhos, em conjunto com vídeos divertidos e "selfies" alegres, Longshore acumulou muitos seguidores, gozando de 154k seguidores no momento da escrita desse projeto. Embora, agora que a fama chegou à sua porta, ela atualmente expõe também em galerias tradicionais e até mesmo vai a desfiles e exposições para promover sua arte.

Figura 20: Post do Instagram da artista Ashley Longshore, expondo uma pintura. Nos comentários ao lado pode-se ver compradores em potencial pedindo mais informações.



ashleylongshoreart • Follow

ashleylongshoreart Happy wednesday... its gonna be a good one! I can feel it.... I love you. #popart #ashleylongshore #fuckyeah

Load more comments

torriic @amarierie this was my phone background for like a year

torriic @amarierie this was my phone background for like a year

pamelapekerman Hi 🤩 is this piece for sale? If so. whom can I email for dimensions and pricing? Thanks 🧡

cleetamblyn @audge9048 I love these!



4,317 likes

NOVEMBER 21

Add a comment...



Fonte: <https://www.instagram.com/ashleylongshoreart/>

Isso traz a questão, é uma foto de uma obra de arte suficiente para avaliar o seu valor? Com as pessoas comprando pinturas através das mídias sociais, a única informação que elas têm é o que está disponível no feed. Isso traz de volta a tese explícita no primeiro capítulo do projeto, de que aceitamos muito pouca evidência como prova de existência ou qualidade. Assim como meus colegas aceitariam desenhos de personagens, ilustrações e storyboards como prova de que há uma animação em produção, esses compradores aceitam uma imagem da obra com tamanha confiança que pagam por eles com milhares de dólares adiantado.

No contexto da indústria de animação, há inúmeros artistas que encontraram emprego simplesmente por terem um perfil no Instagram com um número considerável de seguidores. A animadora Kiana Mai, por exemplo, disse em um de seus *stories* que foi encontrada pelo Twitter e chamada para fazer um teste na Disney e, tendo passado no teste, agora trabalha no setor de *Storyboard*.

A presença da mídia social também descobriu artistas que eram socialmente ansiosos demais para lidar com a política, ou cujo trabalho não é do agrado dos críticos de arte e da elite tradicional. Tudo somado, contribui para um ambiente artístico mais diversificado e acessível. Também remove qualquer possibilidade de

corrupção ou favoritismo dos curadores ou críticos. Através de curtidas e comentários, as pessoas escolhem o trabalho que sobe ao topo.

A Mentira

4.1 O Conceito

Apesar de teoricamente ser um projeto de animação, a parte mais essencial desse projeto foi a narrativa. Durante um ano inteiro eu tive que convencer meus colegas de que eu estava produzindo um curta de animação, e tendo construído uma reputação de mentiroso, as evidências precisavam ser bastante irrefutáveis.

Inicialmente, eu contei aos meus amigos mais próximos, um grupo de 3 pessoas, sobre a verdadeira natureza do projeto, pois eu precisava de feedback e de ajuda para espalhar a mentira. Além desses e do meu professor orientador, praticamente não havia conhecimento dessa mentira. Logo parei de contar às pessoas sobre isso, já que o sigilo é essencial para o sucesso do projeto.

Nos meus quatro anos de faculdade, as pessoas vieram a me conhecer como alguém que gosta de brincadeiras, de enganar as pessoas e de se divertir às custas dos outros. Eles também vieram a me conhecer como alguém que não participa de linguagens não-visuais. Eu tenho me focado apenas em animação em todas as minhas aulas, eu tenho dito às pessoas que qualquer arte que não seja desenho é uma perda de tempo, e eu desenvolvi um Trabalho de Conclusão de Curso na área de Arte Conceitual. O crime perfeito.

Eu ensinei uma aula de desenho no primeiro semestre de todos os anos desde 2016, meu segundo ano de faculdade. Nele, dei ambos conselhos gerais, como quais livros se deve ler e quais vídeos deveriam assistir, e também feedback pessoal. Para enfatizar o quão difícil é se tornar um bom desenhista, eu constantemente dizia a frase: “Todo momento em que você não está desenhando é um momento desperdiçado”. É precisamente por essa razão que ninguém espera que eu termine minha jornada acadêmica com um trabalho conceitual em vez de uma animação.

Provavelmente, a maior dificuldade que enfrentei foi esconder o fato de que não havia animação sendo produzida. Muitos de meus amigos e rivais artísticos me ajudam com todos os meus desenhos e pinturas. Um em específico, Erico Teodorak,

que sempre aprendeu ao meu lado, é alguém de quem eu constantemente recebo feedback, e que também ajudo em troca, então o fato de eu ter produzido um curta inteiro de 5 minutos sem consultá-lo seria no mínimo suspeito.

Eu tinha que ter certeza de que eu teria um motivo para não mostrar a ninguém meu trabalho, e eu inventei um. Eu disse às pessoas que João Agreli, meu orientador, havia insistido para que eu fizesse do curta uma completa experiência cinematográfica e, como tal, não poderia revelar seu conteúdo antes da “estréia”. Em conjunto, eu constantemente pedia ajuda nas partes da animação que eu poderia mostrar, como os primeiros *storyboards*, a ilustração do pôster e o clipe curto de animação.

Tomando como referência o artigo *The Shed* em Dulwich, (BUTLER, 2017) fiz questão de divulgar que algumas poucas pessoas (as que conheciam o projeto) estavam de fato vendo os resultados do meu trabalho, de modo que os outros se sentiriam excluídos. Sentir que a animação era exclusiva os deixava mais curiosos para ver o curta.

Como mencionado acima, uma grande parte do desempenho foi a exposição. Como havia provas de que havia uma produção visual, as pessoas presumiram que o restante da animação também estava sendo produzido. Assim como no *The Shed* at Dulwich, fotos da comida serviam, ao público, como prova de que o restaurante era real e funcional. Ao mentir, é melhor que pelo menos parte da mentira seja a verdade.

Minha professora Maria Carolina Boaventura, que me deu feedback e material de pesquisa nos estágios iniciais de desenvolvimento, me avisou que seria difícil manter o segredo daqueles que estão mais próximos de mim. De fato, não ser capaz de compartilhar essa experiência com os outros é muito difícil, e às vezes até problemático. Uma narrativa de um ano de duração não é algo que é feito facilmente sozinho.

Embora não seja difícil mentir ou ocultar segredos de pessoas, há exceções. Há até mesmo amigos a quem prometi nunca mentir e que estão realmente animados para ver a animação que “sai” em dezembro. Eles têm me proporcionado apoio durante todo o processo, pois percebem o quanto estou estressado e esgotado depois de “animar por tantas horas consecutivas”. Um amigo até desenhou *fan art* de Daisy porque ama o personagem e “mal pode esperar para assistir ao filme”, mas isso tudo só acrescenta para o sucesso da mentira.

Figura 21: Esboço, *fan art* da personagem Daisy, por Kira Rezende Bernardes.



Fonte: Acervo do Artista

Tenho pouca experiência com atuação, mas sou muito versado em mentir e fingir. A atuação incluiu tudo entre reclamar sobre só poder desenhar Daisy e Bob, e coisas como cancelar planos porque eu “tinha que animar uma cena inteira hoje à noite”. Pedi dicas sobre como encontrar softwares de animação e até cheguei a pagar por um em um ponto.

Um processo contínuo, o ato final da narrativa só se realizará quando este projeto for apresentado, na minha defesa final. Esperançosamente, para uma sala cheia de pessoas que acreditam que estão prestes a assistir a um curta de 5 minutos. Como é com a magia, a revelação é tão importante quanto a própria enganação. Como poderão as pessoas apreciar minha obra de arte, a mentira, se não a descobrirem?

Embora, reconhecidamente, recentemente um erro tenha sido trazido à minha atenção pelo meu professor orientador. Eu me tornei tão afundado em minha própria produção que às vezes ajo como se o curta fosse de conhecimento comum. Tal foi o caso quando eu visualizei a exposição. Tendo escrito nenhuma resenha ou descrição de qualquer tipo, as pessoas cujo primeiro contato com a animação fora a exposição ficaram perdidas para o que as pinturas e desenhos representavam. Os *storyboards*

e a arte de personagens podem parecer óbvios como parte de uma pré-produção para mim, mas no futuro mais atenção deve ser dada ao que é conhecido pelo interlocutor.

Ao longo desses meses, comecei até mesmo a perder a noção de quem sabe a verdade e quem não sabe. Muito parecido com o modo como as pinturas de Elmyr deHory se misturam com as verdadeiras, começo a questionar se eu já contei a tal pessoa ou não. Isso cria um ambiente em que devo fingir, mesmo agora, enquanto estou trabalhando neste artigo, que a animação é, de fato, real. Eu devo atuar até mesmo para aqueles que sabem, e devo realizar a atuação até para mim mesmo.

Considerações finais

O trabalho foi um sucesso. Ao longo do ano consegui com que a maioria dos colegas de curso acreditassem que estou produzindo uma animação, e também que se interessassem pelo meu curta e por meus personagens. Esperam ansiosos pela estreia da animação no dia 14.

A produção desse projeto contou com pesquisa extensa em múltiplas áreas com as quais havia tido pouco contato. Como já previamente dito, o foco na minha graduação havia sido sempre a animação, o desenho e o design. Tendo como sujeito de pesquisa a Arte Conceitual, era de se esperar que encontrasse assuntos com os quais haja pouca familiaridade.

Estudando como a mentira se dá no campo da arte, tomei um interesse particular pelos forjadores de pintura e por artistas charlatões. O contexto clássico tradicional da galeria, do curador e do museu se mostra frágil diante da desinformação. O falso, ao que se parece, tem um valor igual ou até mesmo superior ao original. Isto é, até que se descubra que é falso.

A confecção da parcela Visual do projeto contribuiu imensamente não só para a minha habilidade no desenho, mas também aumentou consideravelmente o meu número de seguidores no Instagram. Fato que não só melhora o conteúdo que será produzido no futuro, mas também a minha carreira artística ao longo prazo.

É de se esperar que o trabalho crie um questionamento por parte do espectador sobre a facilidade de se deixar enganar não só no mundo artístico, por meio de falsificações e artistas-fantasma, mas também no meio social em que vivem. Procurei

também, porém, brincar com essa ideia, continuando a tendência dos meus trabalhos da graduação de divertir e surpreender o espectador.

Ao me apresentar fontes não-convencionais de estudo, o Professor Agreli trouxe à minha atenção o fato de que a pesquisa não precisa ser árdua, nem mesmo entediante. Ao longo do ano fui bombardeado não só de livros de ficção, mas também de história em quadrinhos, filmes e até *animes* que se mostravam pertinentes ao assunto tratado.

Usando meios familiares e do interesse do pesquisador, torna-se fácil manter a criatividade e vontade de trabalhar diante do projeto. Método tal que deveria ser empregado mais frequentemente não só no campo acadêmico artístico, mas no contexto da Universidade como um todo. O material é abundante, só depende da boa vontade e interesse do professor orientador.

Creio que tudo isso tenha contribuído para o amadurecimento ambos profissionais e pessoais no que diz respeito à minha arte. A leitura dos livros *Frankenstein* e também da série de livros do Isaac Asimov influenciaram não só na criação da história da Daisy e Bob, mas serão usados também para referências futuras em inúmeros de meus trabalhos e personagens.

Não é por ser fictícia que minha história deixa de ser real.

Referências

- ASIMOV, I. **Os Robôs**. 3. ed. São Paulo: Hemus, 1974.
- ASIMOV, I. **O Homem Bicentenário**. New York: Ballantine Books, 1976.
- ASIMOV, I. **Robôs da Alvorada**. New York: Ballantine Books, 1983.
- BENJAMIN, W. **A Obra de Arte na Época de suas Técnicas de Reprodução**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1936.
- BOB Esponja Calça Quadrada. Direção: Derek Drymon. Produção: Stephen Hillenburg. Intérpretes: Tom Kenny. [S.l.]: Nickelodeon. 1999.
- BUTLER, O. I Made My Shed the Top Rated Restaurant On TripAdvisor. **Vice**, 2017. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/434gqw/i-made-my-shed-the-top-rated-restaurant-on-tripadvisor>. Acesso em: Maio 2018.
- CARMINI, C. Nelson Lierner e a Cultura do Pop. **Obvious**, 2011. Disponível em: <http://obviousmag.org/archives/2011/11/nelson_leirner_e_a_politica_do_pop.html>. Acesso em: 09 Novembro 2018.
- DOYLE, A. C. **Um Estudo em Vermelho**. Londres: [s.n.], 1888.
- F for Fake. Direção: Orson Welles. Produção: François Reichenbach. Intérpretes: Orson Welles. [S.l.]: Planfilm. 1973.
- FLEMING, O. Buying and Selling Art on Instagram. **Vogue.com**, 2014. Disponível em: <<https://www.vogue.com/article/buying-and-selling-art-on-instagram>>. Acesso em: 05 Dezembro 2018.
- FOUCAULT, M. **Isto Não É Um Cachimbo**. 5. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1973.
- GLÓRIA, R. O caso do artista que não existia. **Nonada**, 2016. Disponível em: <<https://medium.com/@NonadaJornalismoTravessia/o-caso-do-artista-que-nao-existia-a-esquecida-arte-da-apuracao-no-jornalismo-cultural-82050e47e0a4>>. Acesso em: 09 Novembro 2018.
- HARVEST Moon. Produção: Yasuhiro Wada. [S.l.]: Marvelous Interactive. 18 Abril 2003.
- HASSINGER, A. In Praise of Lying: Fiction vs. Nonfiction. The Internet Writing Journal. **Writers Write**, 2006. Disponível em: <<https://www.writerswrite.com/journal/jun06/in-praise-of-lying-fiction-vs-nonfiction-6064>>. Acesso em: Agosto 2018.
- KELLEY, M. Why Storytellers Lie. **The Atlantic**, 2012. Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/04/why-storytellers-lie/255490/>>. Acesso em: Setembro 2018.
- LEITE, L. C. M. **O Foco Narrativo**. 10. ed. São Paulo: Ática, 2002.
- MACHADO, A. **Arte e Mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.
- MESTRE, M. M. **Framed Ink**. 1. ed. Culver City: Design Studio Press, 2010.
- MEU Malvado Favorito. Direção: Pierre Coffin. Produção: Chris Meledandí. Intérpretes: Steve Carell. [S.l.]: Dreamworks. 2010.
- MIYAZAKI, H. **Starting Point: 1979-1996**. San Francisco: VIZ Media, 2014.
- PRADO, G. Gilberto Prado. **Gilberttoprado.net**. Disponível em: <<http://www.gilberttoprado.net/videoscopio.html>>. Acesso em: 1 Dezembro 2018.
- PROCURANDO Nemo. Direção: Andrew Stanton. Produção: Graham Walters. Intérpretes: Albert Brooks. [S.l.]: Pixar. 2003.
- SHELLEY, M. **Frankenstein**. 2. ed. São Paulo: Círculo do Livro S.A, 1988.
- STAR Wars. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Intérpretes: Mark Hamill. [S.l.]: LucasFilms. 1977.
- TALEB, N. N. **The Black Swan**. Nova York: Random House, 2007.
- TOY Story 2. Direção: John Lasseter. Produção: Helene Plotkin. Intérpretes: Tom Hanks. [S.l.]: Pixar. 1999.
- UP. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Intérpretes: Ed Asner. [S.l.]: Pixar. 2009.

VENTURELLI, S. **Arte: Espaço_Tempo_Imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Intérpretes: Ben Burtt. [S.l.]: Pixar. 2008.

WELLS, H. G. **War of the Worlds**. Londres: Pearson's Magazine, 1989.

WIKIPEDIA. 221B Baker Street. **Wikipedia**, 2018. Disponível em:
<https://en.wikipedia.org/wiki/221B_Baker_Street>. Acesso em: Agosto 2018.