

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE ARTES – IARTE

ROBERTO ANDRÉAS BARBOSA SÁ

**CRIAÇÃO DE LENDAS COMO ALEGORIA PARA ACONTECIMENTOS
MARCANTES DA PANDEMIA**

UBERLÂNDIA-MG

2023

ROBERTO ANDRÉAS BARBOSA SÁ

**CRIAÇÃO DE LENDAS COMO ALEGORIA PARA ACONTECIMENTOS
MARCANTES DA PANDEMIA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Federal de Uberlândia, como
requisito parcial para a obtenção do título
de Licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Fabio Fonseca

UBERLÂNDIA-MG

2023

ROBERTO ANDRÉAS BARBOSA SÁ

**CRIAÇÃO DE LENDAS COMO ALEGORIA PARA ACONTECIMENTOS
MARCANTES DA PANDEMIA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Federal de Uberlândia, como
requisito parcial para a obtenção do título
de Licenciado em Artes Visuais.

Uberlândia-MG, 22 de junho de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fábio Fonseca

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Prof. Me. Felipe Menegheti

Profa. Me. Maria Carolina Rodrigues Boaventura

“Eu acredito no poder da história. Acredito que as histórias têm um papel importante a desempenhar na formação do ser humano, que podem estimular, surpreender e inspirar seus ouvintes.”

- Hayao Miyazaki

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer especialmente à minha família, minha mãe Vicentina Barbosa Sá e meu pai Carlos Roberto de Oliveira Sá, minha irmã Marina Barbosa Sá, por todo o apoio que me deram durante toda minha jornada, especialmente ao escolher cursar a faculdade de Artes Visuais. Meus avós Crenilda Faria de Britto e Doulinger Faria de Britto (em memória) por sempre me incentivarem a concluir o ensino superior.

Agradeço ao meu namorado Lucas William, por me apoiar e estar ao meu lado sempre me incentivando, especialmente quando eu não me sentia motivado.

A Universidade Federal de Uberlândia por contribuir com a minha formação com um ensino superior e público de qualidade, pelas oportunidades e pelo ambiente que propiciou muitas alegrias.

Ao meu orientador Fabio Fonseca, por me conduzir neste caminho, incentivar meu trabalho e estar sempre aberto a conversar, me tranquilizando nos momentos em que tive dificuldades. Obrigado por seus ensinamentos e sua enorme paciência.

Agradeço com carinho meus amigos da graduação Ana Beatriz, Roberto Gonçalves, Matheus Rodrigues, Barbara Langoni, Patrick Domingues, Ana Carolina que puderam acompanhar o processo de criação do trabalho e me incentivar a finalizá-lo, sempre me apoiando de forma positiva.

Por fim, agradeço a todos meus amigos, parentes, colegas e professores que acompanharam minha trajetória e contribuíram de alguma forma para a minha jornada.



LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Invasão ao Capitólio dos Estados Unidos	19
Figura 2 - Invasão ao Palácio do Planalto	20
Figura 3 - Cena da reunião ministerial divulgada pelo STF	21
Figura 4 - <i>Soul</i> : Disney Pixar, “Semente alada”	38
Figura 5 - Las Plagas, Resident Evil	38
Figura 6 - Estudos da Sementirosa, Arte Digital	39
Figura 7 - Conceito visual de fanatismo	40
Figura 8 - Antolhos para cavalo	41
Figura 9 - Negrinho do Pastoreio	42
Figura 10 - Gado em área de desmatamento na Amazonia	42
Figura 11 - Estudos da “Sementirosa”, Grafite	44
Figura 12 - Estudos em aquarela: “Sementirosa”, Aquarela	45
Figura 13 - <i>Concept art</i> : Fanatismo, Grafite	45
Figura 14 - Criatura “ <i>Split face</i> ” do filme “A Coisa”	46
Figura 15 - Estudo: “Passador de boiada”, Grafite	46
Figura 16 - Estudo: “Passador de boiada”, Aquarela	47
Figura 17 - Conceito inicial das “Nãos”	47
Figura 18 - <i>Concept art</i> da sementirosa	48
Figura 19 - “Sementirosa” se enraizando no ouvido	49
Figura 20 - <i>Concept art</i> de fanatismo religioso	49
Figura 21 - Esboço de fanatismo na forma de criança	50
Figura 22 - <i>Concept art</i> de fanatismo mostrando sua face	50
Figura 23 - <i>Concept art</i> do passador de boiada	51
Figura 24 - Arte final das lendas para ateliê de pintura	51
Figura 25 - Cena do filme A Viagem de Chihiro	52

Figura 26 - Pintura de cenário - 1.....	53
Figura 27 - Pintura de cenário - 2	53
Figura 28 - <i>Fake news</i> : “Lendas da Pandemia”	54
Figura 29 - Nascimento das sementirosas: “Lendas da Pandemia”	54
Figura 30 - Sementirosa entrando no ouvido: “Lendas da Pandemia”	55
Figura 31 - Sementirosa no canal auditivo: “Lendas da Pandemia”	55
Figura 32 - Enraizando-se: “Lendas da Pandemia”	56
Figura 33 - Raízes: “Lendas da Pandemia”	56
Figura 34 - Espalhando <i>fake news</i> : “Lendas da Pandemia”	57
Figura 35 - Fanáticos afundados: “Lendas da Pandemia”	57
Figura 36 - Fanatismo Religioso: “Lendas da Pandemia”	58
Figura 37 – Luz no fim do túnel: “Lendas da Pandemia”	58
Figura 38 - Fanatismo em forma infantil: “Lendas da Pandemia”	59
Figura 39 - Fanatismo mostrando a face: “Lendas da Pandemia”	59
Figura 40 - Floresta amazônica: “Lendas da Pandemia”	60
Figura 41 - Boiada: “Lendas da Pandemia”	60
Figura 42 - <i>O Passador de Boiada</i> : “Lendas da Pandemia”	61
Figura 43 - Passando a Boiada(antes): “Lendas da Pandemia”	61
Figura 44 - Passando a Boiada(depois): “Lendas da Pandemia”	62
Figura 45 - Negacionismo no hospital: “Lendas da Pandemia”	63
Figura 46 - Pacientes internados no hospital Gilberto Novaes	63
Figura 47 - Negacionismo no cemitério: “Lendas da Pandemia”	64
Figura 48 - Enterro em Manaus durante pandemia da Covid-19	64
Figura 49 - Negando a vacina: “Lendas da Pandemia”	65
Figura 50 - Primeira pessoa vacinada no Brasil	65
Figura 51 - Negando o desmatamento: “Lendas da Pandemia”	66
Figura 52 - Área queimada perto de floresta protegida no Pará	66

Figura 53 - “Nãos”: “Lendas da Pandemia”	67
Figura 54 - Armando a população: “Lendas da Pandemia”	67
Figura 55 - Briga envolvendo armas: “Lendas da Pandemia”	68
Figura 56 - Atirador e a vítima: “Lendas da Pandemia”	68
Figura 57 - Fazendo gesto de arma: “Lendas da Pandemia”	69
Figura 58 - Livro das Lendas: “Lendas da Pandemia”	70
Figura 59 - Cena do filme “O menino e o Mundo”	70
Figura 60 - Cena da animação “A Magia Ascende: Una-se a Syllas”	71
Figura 61 - Camadas de ilustração de cenário	72
Figura 62 - Visão lateral de camadas de cenário no software <i>Opentoonz</i>	72
Figura 63 - Visão frontal de cenário no software <i>Opentoonz</i>	73
Figura 64 - Linha temporal da animação	73
Figura 65 - Etapa de animação no software <i>Opentoonz</i>	74
Figura 66 - Visão frontal de cenário no software <i>Opentoonz</i>	75

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1.CONTEXTUALIZAÇÃO DOS TEMAS	18
1.1. <i>Fake News</i>	18
1.2. Negacionismo	18
1.3. Fanatismo	19
1.4. Armamento da População	20
1.5. Fala do ex-ministro do meio ambiente	21
2.A ARTE ENGAJADA	22
2.1. Arte para que?	23
2.2. Confronto com a visão formalista.....	24
2.3. Influencias do muralismo mexicano	25
2.4. O protesto na produção artística	26
2.5. Anos 40 como divisor de águas	27
2.5.1. Geração de artistas do pós-guerra	28
2.6. A gravura engajada	29
2.7. As classes dominantes no controle da produção artística	31
2.8. O uso da metáfora	32
2.9. E a lenda?	35
3.PROCESSO CRIATIVO	37
3.1. SEMENTIROSA	37
3.2. FANATISMO	39
3.3. NÃOS.....	40
3.4. ARMANDO.....	41
3.5. PASSADOR DE BOIADA.....	41
4.ETAPAS DA ANIMAÇÃO	43
4.1. Criando as lendas	43
4.2. Rascunhos e Estudos	44
4.3. Passando para o digital.....	48
4.4. Pintando as Cenas da Animação	52
4.5. Animação - Lendas da Pandemia	70

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
6. REFERÊNCIAS	78

RESUMO

Este projeto tem como objetivo a criação imagética de cinco personagens alegóricos que simbolizam eventos e fenômenos significativos da pandemia de COVID-19 em âmbito mundial, incluindo as *Fake news*, o fanatismo, o armamento da população, o desmatamento e o negacionismo. Especificamente, o foco deste trabalho é direcionado ao contexto brasileiro, utilizando essas figuras como ferramentas de conscientização e intervenção política, ao mesmo tempo em que promove a expressão cultural popular. Os personagens e suas representações são abordados de maneira cômica e/ou crítica, por meio de narrativas baseadas em lendas, que buscam explicar a origem desses eventos por meio de contextos fantasiosos. As histórias foram apresentadas no formato de animação, adotando uma abordagem audiovisual e popular para atrair o público. A problemática central deste trabalho consiste em analisar como a criação desses personagens e a abordagem desses acontecimentos podem despertar a atenção para os desafios decorrentes da pandemia de COVID-19 e como podem contribuir para conscientizar as pessoas sobre essas questões relevantes.

Palavras-Chave: Personagens - Pandemia - Lendas - Animação - Conscientização

ABSTRACT

This project aims to create visual representations of five allegorical characters that symbolize significant events and phenomena of the COVID-19 pandemic on a global scale, including *Fake news*, fanaticism, population armament, deforestation, and denialism. Specifically, the focus of this work is directed towards the Brazilian context, utilizing these figures as tools for awareness and political intervention, while promoting popular cultural expression. The characters and their representations are approached in a comedic and/or critical manner through narratives based on legends, that seek to explain the origin of these events through fantastical contexts. The stories were presented in the format of animation, adopting an audiovisual and popular approach to attract the audience. The central issue of this work is to analyze how the creation of these characters and the approach to these events can draw attention to the challenges arising from the COVID-19 pandemic and how they can contribute to raising awareness among people about these relevant issues.

Keywords: Characters - Pandemic - Legends - Animation - Awareness

INTRODUÇÃO

Este trabalho contempla uma crítica à atuação do governo Brasileiro diante da pandemia de coronavírus (COVID-19), que representou um período desafiador para a humanidade. O enfrentamento de uma crise sanitária dessa magnitude exigiu uma colaboração global sem precedentes na história. A contenção do vírus e a produção de uma vacina para mitigar seus efeitos demandaram esforços não apenas das organizações de saúde e instituições científicas relevantes, mas também da população em geral, que foi convocada a demonstrar solidariedade e empatia em prol do bem coletivo.

A habilidade de lidar adequadamente com a contaminação pelo vírus exigiu uma competência que o governo brasileiro atuante na época não demonstrou durante as adversidades. Em um momento em que se esperavam decisões pautadas pela racionalidade e embasadas em estudos científicos, presenciamos a disseminação de diversas mentiras, propagadas através da internet e das redes sociais. Um crescente fanatismo, impulsionado principalmente por questões políticas e religiosas, se exaltou durante a pandemia. Uma onda negacionista em relação aos riscos da doença, às mortes resultantes dela e à produção em massa de medicamentos sem eficácia cientificamente comprovada, dentre outros exemplos.

Essas situações despertaram maior interesse pela temática e a necessidade de desenvolver a proposta deste trabalho, que consiste na criação imagética de cinco personagens, os quais servirão como alegorias para eventos-chave da pandemia de COVID-19. Os temas selecionados para moldar esses personagens foram as *fake news*, o negacionismo, o fanatismo, o armamento da população e o desmatamento incentivado por declarações irresponsáveis de um ex-ministro do meio ambiente.

No primeiro capítulo ocorre a contextualização da escolha dos temas, descrevendo as razões e motivações que desencadearam a escolha dos mesmos. A causa desses incidentes será narrada por meio dos personagens criados, cujas histórias serão contadas na forma de lendas e apresentadas em uma animação.

O interesse pela criação de seres fantásticos originou-se a partir de projetos desenvolvidos durante disciplinas da graduação durante o ensino remoto. Na

disciplina “Tópicos Especiais em Desenho: Ilustrações e Narrativas” foi realizada uma série de desenhos envolvendo três personagens, seus cenários e narrativas que desenvolviam a história e o conceito de cada um. Na disciplina de “Risco, Gesto e Marca”, foi planejada a produção de desenhos e um texto memorial como proposta de um projeto de monitoria, ainda relacionado ao tema dos seres fantásticos. Na disciplina “Ateliê de Pintura”, ocorreu a elaboração inicial do conceito visual dos personagens, que compõem o produto final desta pesquisa. Foram feitos esboços utilizando lápis, caneta nanquim e aquarela, que foram finalizados por meio de pintura digital, a linguagem que melhor se adequou à proposta. A conclusão do projeto consistiu no design finalizado dos cinco personagens e uma breve animação, criada inicialmente para testar as técnicas que viriam a ser utilizadas na produção final.

A temática social presente nas ilustrações foi planejada no início da produção prática, ainda durante a pandemia de COVID-19, quando os acontecimentos que inspiraram o trabalho estavam recentes. A finalização do trabalho prático ocorreu em um período no qual as medidas de prevenção estavam menos restritas. A proposta aborda situações que ocorreram de forma generalizada no mundo durante esse período, buscando explorar o potencial político, conscientizador e educativo desse material.

Assim como as lendas populares surgiram da necessidade de alertar e ensinar pessoas em um contexto específico, essa proposta busca algo similar, utilizando o contexto social, sanitário e político da pandemia. Ao dar vida e forma aos temas escolhidos, procura-se manter este tema vivo para que continue a ser discutido e não seja esquecido ou negligenciado no futuro, servindo como um alerta para a população. Acentuando a natureza dos eventos, este trabalho busca contribuir para a conscientização das pessoas, além de reforçar a importância das lendas como parte atuante da nossa cultura e estimular o interesse do público pelo assunto. Através do formato de animação, a proposta adota uma abordagem popular e visual para atrair o público. A metodologia adotada neste projeto é definida como uma pesquisa em artes, na qual o conhecimento e os meios para a realização do projeto são consolidados através da pesquisa e coleta de dados, considerando o processo criativo e a obtenção do produto final como os pontos principais desta pesquisa.

O segundo capítulo contém o referencial teórico desta produção, que se fundamenta em dois autores: Aracy Amaral e Jean-Pierre Bayard. A primeira é uma referência em movimentos sociais e culturais brasileiros e autora do livro "Arte Para Que? A Preocupação Social na Arte Brasileira 1930-1970". O segundo é um escritor francês, autor do livro "História das Lendas", que auxiliou na fundamentação da temática das lendas abordada no projeto. A escolha desses autores tem como objetivo ampliar o conhecimento sobre o papel da arte engajada na sociedade, as problemáticas sociais, a contribuição das lendas na formação de uma identidade cultural e a forma como esses tópicos se relacionam com imagens e narrativas.

O terceiro capítulo aborda a análise da construção conceitual de cada personagem, fundamentando-se em referências visuais, verbais e notícias pertinentes ao contexto social contemporâneo que serviram de inspiração para sua criação.

O quarto e último capítulo abrange uma descrição minuciosa do processo de produção da animação intitulada "Lendas da Pandemia". O capítulo inicia com a fase de estudos e esboços manuais, avançando para a criação das artes conceituais digitais. A etapa subsequente, que representa o estágio final do processo, concentra-se na conclusão das pinturas dos personagens e cenários utilizando a linguagem digital. Em seguida, as obras finalizadas são convertidas na animação mencionada.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DOS TEMAS

Os temas foram definidos em sua totalidade na disciplina de “Ateliê de Pintura”. A escolha dos acontecimentos que fariam parte do projeto foi desafiadora, dado o grande número de situações da pandemia de COVID-19, que poderiam de alguma forma incorporar o projeto. Como exemplo, destacam-se as questões relacionadas às informações falsas, ao pânico, à desinformação e ao oportunismo, que comprometeram a implementação de medidas preventivas, colocando em risco a vida das pessoas e resultando em um elevado número de óbitos. Com o intuito de lidar com o processo de maneira satisfatória, o número de temas foi limitado a cinco.

1.1. Fake News

A propagação de informações falsas, amplamente conhecidas como *fake news*, foi uma das estratégias mais notáveis empregadas em prol da ignorância durante a pandemia, desempenhando um papel crucial ao disseminar rapidamente a desinformação e mentiras de fácil acesso. Segundo reportagem da *ONU NEWS* (*ONU News*, 2022), a disseminação de desinformação e *fake news* representou um obstáculo significativo no combate à COVID-19, devido à proliferação de narrativas polarizadas que minaram os esforços de comunicação em prol da saúde pública. Essa situação impossibilitou a implementação de iniciativas de saúde, resultando em um grande aumento no número de mortes provocadas pelo vírus.

1.2. Negacionismo

O negacionismo¹ cresceu consideravelmente durante a pandemia de covid-19, especialmente no contexto do governo do ex-presidente Bolsonaro. Essa postura negacionista teve impactos negativos na efetividade de todas as medidas que foram ou poderiam ter sido implementadas durante essa crise sanitária. A negação popular se associou ao negacionismo científico, resultando na desqualificação e até mesmo agressão direcionada aos cientistas e seus discursos. Como consequência

¹ (do francês *négaționisme*) Trata-se da recusa em aceitar uma realidade empiricamente verificável, sendo essencialmente uma ação que não possui validação de um evento ou experiência histórica.

desse cenário, políticos e médicos passaram a recomendar o uso da cloroquina como tratamento contra o vírus. Esta ação gerou um aumento significativo nas vendas desse medicamento, assim como da ivermectina, embora a eficácia desses medicamentos não tenha sido comprovada. A negação do conhecimento científico veio acompanhada de teorias da conspiração, que trouxeram narrativas sobre laudos fraudados, leitos hospitalares vazios e caixões enterrados sem corpos. Todo esse argumento é baseado na suposição de que as informações divulgadas por entidades competentes, como a Organização Mundial da Saúde (OMS), teriam sido manipuladas com intenções políticas, fazendo parte de uma conspiração com o propósito de derrubar governos de extrema-direita. Essas teorias foram adotadas por grupos majoritariamente conservadores, que se posicionaram contra a obrigatoriedade das medidas preventivas de saúde, resultando em consequências desastrosas no combate ao vírus.

1.3. Fanatismo

Durante períodos de crise, constatou-se que ideologias fanáticas tendem a ganhar força e se estabelecer, à medida que buscam oferecer soluções simplistas para questões complexas que emergem nesses momentos delicados. É importante salientar que casos de fanatismo, com ênfase em crenças religiosas e posicionamentos políticos, se destacaram mundialmente. Um exemplo emblemático foi a invasão ao Capitólio em Washington, nos Estados Unidos, ocorrida em janeiro de 2021, em plena pandemia (Figura 1).

Figura 1 - Invasão ao Capitólio dos Estados Unidos, 6 de janeiro de 2021



Fonte: Jim Lo Scalzo/EFE/EPA

Dois anos após o ocorrido, o evento mencionado foi adaptado e aperfeiçoado por fanáticos de extrema-direita no Brasil, culminando na invasão do Congresso Nacional após a derrota de Jair Bolsonaro nas eleições de 2022 (Figura 2). Nesse contexto, é importante ressaltar que essa situação adquiriu proporções maiores em decorrência dos atos de vandalismo e terrorismo perpetrados, bem como da conivência observada por parte da equipe encarregada da segurança do Palácio do Planalto.

Figura 2 - Invasão ao Palácio do Planalto, 8 de janeiro de 2023



Fonte: Lucas Neves/Enquadrar/Estadão Conteúdo

Ambos os casos compartilharam motivações semelhantes, impulsionadas pela retórica dos ex-presidentes Trump e Bolsonaro, que propagaram a narrativa de supostas fraudes em suas respectivas eleições, levando os seguidores de ambos os candidatos a contestarem os resultados e se mobilizarem para combater essa alegada injustiça.

1.4. Armamento da População

A política de armamento da população foi uma das principais agendas do governo Bolsonaro. Apesar da crise sanitária e econômica que deixou milhares de mortos, as prioridades do governo anterior consistiam em facilitar a compra, o porte e a posse de armas no país. O ex-presidente manifestou constantemente sua intenção de armar a população, expressando essa ideia em diversos contextos durante seu mandato, inclusive na conhecida reunião ministerial cujo sigilo foi levantado.

De acordo com notícia da *British Broadcasting Corporation (BBC NEWS BRASIL, 2021)*, o Brasil teve o dobro de armas registradas no período de um ano, em paralelo com o aumento de mortes violentas na pandemia (apesar das múltiplas causas de homicídio no país). Segundo o Sistema Nacional de Armas (Sinarm), houveram cerca de 180 mil novos registros de armas de fogo no ano de 2020. Indo contra a fala de especialistas em segurança pública, governantes pregavam o discurso de luta pelos direitos individuais dos cidadãos ao desburocratizar o acesso às armas.

1.5. Fala do ex-ministro do meio ambiente em reunião ministerial

A última inspiração para a criação dos personagens veio de uma fala do ex-ministro do meio ambiente Ricardo Salles, durante uma reunião ministerial divulgada pelo Supremo Tribunal Federal (STF). Salles sugeriu se aproveitar deste momento de fragilidade para “Ir passando a boiada” (no sentido de ir mudando o regramento e flexibilizando normas ambientais), enquanto a atenção da mídia estivesse voltada para as consequências da pandemia de COVID-19.

As ações do ex-ministro meio ambiente em contraste com o ministério que ocupava serviram de inspiração para a criação do último personagem da série.

Figura 3 - Cena da reunião ministerial divulgada pelo STF, 2020.



Fonte: <https://www.redebrasilatual.com.br/ambiente/em-reuniao-de-ministros-salles-defendeu-que-governo-bolsonaro-passe-a-boiada-no-meio-ambiente/> Acesso em: 10 mai. 2023.

2. A ARTE ENGAJADA

O entendimento do que é uma arte engajada pode não ser muito simples, mas em termos gerais, a arte engajada ou comprometida é uma forma de arte que possui um papel ativo na transformação social. Ela é utilizada por artistas como uma ferramenta de criação e protesto, desempenhando o papel fundamental de dar visibilidade e transmitir os ideais e pensamentos populares diante de problemáticas e injustiças que acometem a sociedade da qual fazem parte.

Este é um tema importante que será desenvolvido ao longo do capítulo, que tem como base o livro “Arte Para Que? a preocupação social na arte brasileira 1930-1970” de autoria da pesquisadora, crítica e curadora de arte Aracy Amaral, que disserta sobre o papel da arte e do artista na sociedade. Ela fala sobre a potência das obras de arte como ferramentas de conscientização e luta política, que inclui “a participação pessoal do artista em seu momento e a partir de seu próprio espaço” (AMARAL, 2003, p.3). Também é abordada nesta pesquisa a perspectiva de artistas e intelectuais ao confrontarem desafios sociais em cenários políticos adversos, tanto para a população em geral quanto para a própria arte. A autora salienta que essa discussão não esgota um tema tão vasto e complexo de nosso tempo, como o da arte e política.

Especialista em movimentos culturais brasileiros, Aracy Amaral (2003) continua buscando melhores caminhos para democratizar a arte e torna-la acessível para ampliar a nossa compreensão da arte e cultura do nosso país. No livro, nos deparamos com estas preocupações e esse desejo dos artistas em se manifestar politicamente e socialmente. Esta leitura procura relacionar o projeto desenvolvido neste trabalho com a proposta de conscientização trazida pela arte engajada, buscando aperfeiçoar as formas de conectar a arte produzida e os temas abordados com o público.

2.1. Arte para que?

Segundo Aracy Amaral (2003, p.3), o pontapé inicial para uma alteração social da arte pode ter sido dado a partir do século XIX, que veio acompanhado da Revolução Industrial que trouxe inovações importantes, como por exemplo a invenção da fotografia. Se antes os artistas se profissionalizavam para uma finalidade, como ser pintor real, retratista, escultor, agora eles viam uma alteração em algumas de suas funções primordiais. Estas funções estavam anteriormente a serviço de classes dominantes detentoras de poder econômico e/ou político. Tal tendência pode ser vista também no século XXI, graças ao surgimento de Inteligências Artificiais que produzem arte, trazendo novamente discussões acerca do surgimento de tecnologias que poderiam ou não substituir artistas ao automatizar seus processos de produção.

A autora (2003, p.4) descreve como artistas que até então serviam a elites e buscavam vender seus trabalhos unicamente para sobreviver, agora pintavam como forma de expressão e comunicação consigo mesmos e com outros artistas. Essa desconexão de uma função utilitária desencadeou no artista uma visão “rebelde”. Agora, a classe artística também se dedicava ao desenvolvimento formal de suas próprias ideias, e seu público seletivo já não era tão bem definido como antes. Nesse momento, surge a questão de para quem e para que a arte é direcionada. Esse processo de autodescoberta resultaria em uma satisfação puramente individual ou haveria algum benefício coletivo?

Estas perguntas começam a ser respondidas com a nova realidade do século XIX, na qual a temática social deixa de ser apenas um assunto presente nas obras de arte e se transforma em um posicionamento engajado que mobiliza grupos de artistas. Amaral destaca que neste momento, os artistas passaram a participar ativamente dos eventos sociais significativos de sua época, por meio de obras que retratam a crua realidade de “guerras, revoluções, perseguições, injustiças sociais” (AMARAL, 2003, p.4). A proposta deste projeto tem motivações semelhantes, ao buscar conscientizar a população para acontecimentos históricos que afetaram diretamente a vida das pessoas.

2.2. Confronto com a visão formalista

Em oposição aos artistas que sentiam a necessidade de se expressar politicamente por meio de suas obras, havia aqueles que ainda aderiam à visão purista da arte. Estes alegavam que abordar questões políticas em suas obras contaminaria a qualidade plástica das mesmas. Um exemplo notável é o escritor e crítico literário Théophile Gautier, mencionado por Amaral, que defendia a autonomia da arte e não enxergava beleza na associação entre a arte e a realidade política. “Todo artista que se propõe outra coisa que não seja o belo não é, a nossos olhos, um artista.” (GAUTHIER, 1980 apud AMARAL, 2003 p.5).

A visão elitista, que desconsidera formalmente a arte política, busca priorizar a qualidade formal da obra, uma característica que supostamente não é encontrada nas "artes de massa" devido à sua natureza. Contrapondo esta visão, Amaral traz como exemplo Ferreira Gullar, um dos grandes nomes da arte engajada no Brasil, que defende a arte de massa ao criticar o elitismo que a menospreza, alegando que não fazem questão em ver “as potencialidades expressivas do homem contemporâneo” (GULLAR, 1969 apud AMARAL, 2003).

A autora cita também Mário Pedrosa, analisando sua contribuição para a arte brasileira como crítico, onde destaca suas preocupações com a articulação entre a arte e a política. Pedrosa discorre sobre como as elites e as massas não demonstram de modo geral um interesse verdadeiramente profundo pelas artes, e sim por formas de entretenimento que sejam compatíveis ao “ritmo acelerado da vida moderna” (PEDROSA, 1975, p.246 apud AMARAL, p.6), como cinema, futebol, etc. Ter isso em mente gera reflexões sobre o potencial que as plataformas digitais atuais têm ao estabelecer uma melhor comunicação com o público na contemporaneidade. Este pensamento fomenta o projeto, direcionando-o a arte para uma linguagem audiovisual de maior alcance. Esse é um desafio que a arte política enfrentou e que gera bastante reflexão para a classe artística. Enquanto a arte surge como uma necessidade de expressão, em algum momento ela pode ser interpretada como um objeto de entretenimento e decoração, sofrendo uma distorção nas mãos do público que a consome.

Amaral traz como exemplo o caso do famoso painel *Guernica* de Picasso, que de acordo com o crítico e escritor francês Michel Ragon, durante sua longa

permanência no Museu de Arte Moderna (MoMA) de Nova Iorque, “o painel era mais observado como uma “obra de arte” que como uma denúncia contra a violência” (RAGON, apud AMARAL, 2003, p.13), que seria a intenção primária do artista.

2.3. Influências do muralismo mexicano

Para falarmos sobre o muralismo mexicano, é importante destacar suas origens a partir da década de 20, quando a preocupação social era uma pauta mais bem definida e estava em crescimento nos meios artísticos e intelectuais da América Latina. Amaral (2003, p.18-19) aponta como estopim a Revolução Russa de 1917, que foi um marco pela luta e obtenção de direitos da classe trabalhadora. Como resultado, a preocupação social se introduziu na arte militante da América Latina, o que levou vários artistas a sentir necessidade de participar mais ativamente de movimentos sociais, buscando formas de universalizar as preocupações políticas através da arte. O muralismo rompeu com as barreiras acadêmicas e se tornou um fenômeno cultural na América Latina por sempre abordar questões e fenômenos sociais, enquanto a arte do ocidente era o completo oposto que mirava na experiência individual.

Amaral (2003, p.20) menciona a contribuição de Diego Rivera, juntamente com David Alfaro Siqueiros e José Clemente Orozco, como protagonistas de um movimento artístico, cujo objetivo era conscientizar a população de seu país por meio de sua arte. Esses artistas buscavam transmitir as ideias, desejos e aspirações das massas exploradas, almejando uma mudança na orientação da arte, que historicamente favorecia os interesses da elite. Seu objetivo era promover a democratização da arte, reconhecendo-a como um patrimônio cultural acessível a todos os indivíduos. Embora o muralismo não tenha sido considerado um movimento artístico inovador em termos de técnica, sua temática demonstrou uma grande inovação.

Pela primeira vez na história da arte da pintura monumental, isto é, o muralismo mexicano, cessou-se de empregar como heróis centrais dela, os deuses, os reis, chefes de Estado, generais heróicos etc.; pela primeira vez na história da arte, repito, a pintura mural mexicana fez herói da arte monumental a massa, isto é, o homem do campo, das fábricas, das cidades, do povo. (RIVERA, 1938, p.26-27 apud AMARAL, 2003, p.20-21)

O discurso de Rivera estabelece uma relação pertinente com o projeto em desenvolvimento nesta pesquisa, ao desviar o foco do protagonismo de figuras históricas e direcioná-lo para as questões relacionadas à população em geral, à massa e ao contexto no qual estão inseridas, como por exemplo a pandemia de COVID-19. A massa, que há tempos vinha sendo invisibilizada e injustiçada, agora passa a ser visível e ganha destaque na expressão artística de seu país. Segundo a autora (2003, p.22), essas preocupações sociais mexicanas chegaram a influenciar jovens artistas esquerdistas dos Estados Unidos e da América Latina nos anos 30, motivados pela admiração ao trabalho dos mexicanos. Na contemporaneidade, a produção artística não possui as limitações físicas do muralismo, neste cenário, o seguinte projeto fará uso da internet, através das redes sociais para expor e divulgar suas questões de forma efetiva.

2.4. O protesto na produção artística

Quando surge a vontade do artista de participar ativamente de movimentos sociais? Existem casos onde artistas se dedicam ao tema durante toda sua carreira, porém, com a maioria, essa preocupação surge em contextos específicos que foram marcados por alguma injustiça. A partir de então, nossa atenção e criatividade são voltadas para a produção de uma crítica sobre o tema. Amaral (2003, p.23) cita como exemplo o caso do chileno Nemesio Antúnez, que produziu uma série de obras dedicadas a expor o massacre no estádio de Santiago durante a ditadura militar.

A autora traz também a fala de Ralph E. Shikes, que discursa sobre a questão. Para o escritor, “é mais fácil retratar os males específicos da guerra que mostrar uma visão abstrata de paz” (SHIKES, 1969 apud AMARAL, 2003, p.23). Com base nessa assertiva, observa-se que, embora a necessidade de reforma seja evidente, é a injustiça vivenciada que mais comove os artistas nesses momentos. Estabelecendo um paralelo, a motivação para o presente projeto emergiu de um contexto específico, coincidentemente impulsionado por injustiças que assolaram o mundo durante a pandemia de Covid-19.

No contexto brasileiro, Aracy Amaral (2003, p.33) aborda o pioneirismo de Di Cavalcanti no surgimento de uma consciência política no meio artístico. O artista

empreendeu esforços para aprimorar as condições políticas e sociais do país por meio da expressão artística, buscando reivindicar o papel do artista no processo revolucionário. Esse momento foi igualmente significativo para outros artistas brasileiros, que abordaram questões sociais em suas obras. Amaral (2003, p.33) menciona Quirino Campofiorito, que explorou os temas do operário e da Primeira Guerra Mundial, e Eugênio Sigaud, que também se dedicou intensamente à temática operária, particularmente durante a década de 1930, expressando com frequência suas preocupações sociais.

O contexto histórico subsequente exigiu uma significativa mobilização por parte dos artistas e intelectuais. Com o surgimento do nazismo e fascismo na Europa, e a ascensão de Hitler ao poder em 1933, tornou-se necessário defender a democracia e a liberdade artística. Nesse cenário, a Frente Única Antifascista (FUA) emergiu como uma frente de destaque, desempenhando um papel importante na conscientização política dos artistas brasileiros e estimulando sua participação ativa nas lutas políticas, conforme aponta Amaral (2003, p. 41). Esses acontecimentos estimularam fortemente as reflexões sobre o papel da arte e da cultura na resistência contra regimes autoritários, tanto na época quanto na contemporaneidade.

2.5. Anos 40 como divisor de águas

Entramos nos anos 40, que foram considerados como um grande divisor de águas para arte brasileira. Durante os anos de guerra, “questões como o decorativo, o nacional, o regional, erudito e popular, arte pura e ‘arte interessada’, e meio intelectual artístico *versus* os ‘donos da vida’ (classe dominante) “(AMARAL, 2003, p.101), reaparecem com frequência.

Essa década foi marcada por um impacto político e social de grande magnitude no país, o qual desencadeou mudanças significativas na arte brasileira. Nesse contexto, os artistas passaram a se preocupar com questões que ultrapassavam o âmbito puramente estético. De acordo com Amaral (2003, p.105), o movimento modernista exerceu uma influência significativa nesse contexto. Os artistas empenharam-se em valorizar a cultura e as raízes da brasilidade na produção artística nacional. Além disso, eles dedicaram maior atenção à realidade vivenciada pelo povo

brasileiro e buscaram aprimorar o diálogo entre a arte e os cidadãos do país, com o intuito de proporcionar uma representação mais abrangente da diversidade e da riqueza cultural presentes em diferentes regiões brasileiras. Ao citar Mário de Andrade, a autora revela que essas questões não haviam sido devidamente abordadas pela primeira geração do modernismo. Prontamente ele adverte a nova geração para que não caia no mesmo erro.

Os modernistas da Semana de Arte Moderna não devem servir de exemplo a ninguém, mas podemos servir de lição. O homem atravessa uma fase integralmente política da humanidade. Nunca jamais ele foi tão 'momentâneo' como agora. Os abstencionismos e os valores eternos podem ficar pra depois. Então, que os outros não sentem assim na beira do caminho, espirando a multidão passar. Façam ou se recusem a fazer arte, ciência, ofícios. Mas não fiquem apenas nisto, espíões da vida, camuflados em técnicos da vida, espiando a multidão passar. Marchem com as multidões. (ANDRADE, 1942, p. 80-81 apud AMARAL, 2003, p.106)

Mário de Andrade é preciso em sua fala, pois enquanto critica aqueles na posição de espectadores do momento político e social, defende a necessidade dos artistas se engajarem ativamente enquanto se aproximam e estabelecem uma comunicação melhor com o povo, agindo de acordo com a demanda popular. Essa citação não reflete apenas o seu desejo para com as futuras gerações modernistas, mas o compromisso político e social que os modernistas devem cumprir para que possam contribuir de verdade para a transformação da sociedade brasileira.

2.5.1. Geração de artistas do pós-guerra

Essa geração de artistas foi profundamente influenciada pelos eventos que se seguiram à Primeira Guerra Mundial. A partir desse contexto, surge uma nova safra de artistas no início dos anos 40, que reconheceram a importância de expor os horrores desse período, marcado também pelo fim da era Vargas. Conforme mencionado por Amaral (2003, p. 132), essa nova geração de artistas abraçou tendências expressionistas, sendo amplamente influenciada por Candido Portinari, que nesse momento era vislumbrado como o retrato da nova pintura no Brasil. Ainda na década de 40, Portinari adota uma nova abordagem ao se dedicar à produção de projetos com uma preocupação social, com um enfoque especial nos grupos de retirantes do nordeste. Ao retratar o sofrimento e as dificuldades enfrentadas pelo

povo nordestino, sua produção artística adquire um caráter profundamente reflexivo, como exemplificado em sua obra "Retirantes" de 1944.

Amaral (2003, p.133) discorre novamente sobre a nova geração de artistas, que ganhou destaque na exposição conhecida como "19 pintores". Durante esse período, surgiram reflexões sobre o papel do artista na sociedade e sua contribuição para o desenvolvimento da população e da infraestrutura do país. As discussões abordaram opiniões de artistas e intelectuais, questionando se estes devem ou não se posicionar politicamente e socialmente por meio de sua produção. Os posicionamentos a respeito dessas questões divergiram entre aqueles que defendiam a obrigação da participação dos artistas, e aqueles que não viam a necessidade de tal rigidez.

Aracy Amaral destaca o ponto de vista de artistas e intelectuais em discussão fomentada por Di Cavalcanti. Este se manteve firme sobre o posicionamento do artista, chamando a atenção para sua produção ser feita "em uma sociedade dada" (CAVALCANTI, 1948 apud AMARAL, 2003, p.137) sendo assim, tal produção teria que obrigatoriamente ser uma crítica ou então apologia à sociedade em que vive. Posteriormente, foram apresentadas visões mais amenas, como a do poeta Murillo Mendes, que está certo de que a posição do artista é a de participação, porém discorda com a rigidez da obrigação do mesmo de participar desta ou daquela luta. Estas diferentes perspectivas acerca da obrigação dos artistas nas lutas sociais também podem ser vistas na contemporaneidade, contudo, algumas situações criam tamanha comoção, ao ponto de unificá-los de forma enérgica. Ao nos depararmos com circunstâncias como as presenciadas durante a pandemia de COVID-19, mesmo aqueles cuja produção artística não tinha o engajamento como foco principal, sentem-se impelidos a expressar suas opiniões por meio de sua linguagem artística.

2.6. A gravura engajada

Podemos destacar que a gravura foi e continua sendo uma ferramenta poderosa nas lutas sociais, por retratar a realidade dos trabalhadores e inseri-los como protagonistas em seu ambiente de trabalho e luta social. Neste momento, Aracy Amaral (2003, p.176) expõe que a gravura tem maior facilidade em se comunicar com seu público, independente de sua classe social ou nível de escolaridade. Isso se

tornou possível graças as suas temáticas, que refletem a realidade de uma grande massa trabalhadora.

Conforme mencionado pela autora (2003, p.176), a gravura adquiriu grande relevância no México, onde gravuristas produziam arte em forma de panfletos, distribuídos tanto nas cidades quanto nas áreas rurais, com o intuito de mobilizar os trabalhadores urbanos e rurais para a revolução social mexicana. Uma dinâmica semelhante ocorreu na arte chinesa. Amaral discorre sobre o início dos anos 50, quando a gravura chinesa ganhou popularidade nas revistas culturais de esquerda, ficando conhecida como “arma de combate” (AMARAL, 2003, p.177). Publicações da revista Fundamentos do ano de 1950 retratam como a gravura chinesa inspirou artistas do mundo todo, justamente por sua simplicidade, sua potência como mensagem e sua facilidade de reprodução.

Mesmo que os clubes de gravura brasileiros não pertençam a mesma realidade ou agenda revolucionária do México ou da China, “a realidade brasileira solicitava outro tipo de atuação do artista que desejasse colocar sua arte a serviço de um ideário político definido” (AMARAL, 2003, p.183). A gravura, enquanto meio de expressão visual, desempenhou um papel significativo na transmissão da cultura por meio de suas imagens. Este trabalho procura estabelecer uma abordagem similar e contemporânea em suas reflexões visuais, utilizando alegorias e metáforas em suas imagens para representar a realidade do país por um formato facilmente acessível. Essa estratégia tem como objetivo alcançar o público-alvo e promover uma maior compreensão das questões abordadas.

Segundo Amaral, muitos dos artistas que retratavam os problemas sociais dos trabalhadores rurais ou urbanos não se sentiam pertencentes a essa realidade, e, portanto, não se sentiam confortáveis em representar um ambiente ao qual não estavam familiarizados. Essa situação criou um dilema para esse grupo de artistas.

Eu era um cara urbano, na verdade. A problemática rural, do trabalhador do campo, não era minha problemática. Portanto, tudo o que eu fazia era baseado em informação dos outros, decalcado de trabalho dos outros, não era, enfim, fruto da *minha* realidade. Isso me desgostava. (VIRGULINO, 1979 apud AMARAL, p. 190)

A questão do não pertencimento e da saturação temática, levantada por alguns artistas, tem sido objeto de questionamento na contemporaneidade. O fato de não se identificarem diretamente com uma determinada realidade não implica necessariamente na impossibilidade de abordar o tema, porém, a visão daqueles que são de fato pertencentes aquele contexto deve ser respeitada. Ao retratar temas que não lhes são intrínsecos, esses artistas devem se empenhar em ampliar a conscientização de seu público sobre a situação social de outras regiões do país. Dessa forma, estes proporcionam visibilidade e promovem a discussão sobre a realidade dessas localidades, permitindo que a população local tenha a oportunidade de expressar-se e participar ativamente desses diálogos. Ao representar repetidamente o tradicionalismo e o regionalismo da temática, o artista mergulha nessa cultura e realidade. Essa imersão está intimamente relacionada à natureza do presente projeto, envolvendo a exposição de situações ocorridas em diferentes estados ou países.

2.7. As classes dominantes no controle da produção artística

Em 1951, Amaral (2003, p.245), cita a implementação da Bienal de São Paulo, que finalmente se concretizava, tendo como objetivo oferecer uma visão das tendências mais significativas da arte moderna internacional, o que não ocorreu da forma esperada. A Bienal pode ter tido o papel de formar uma geração de artistas despreocupados com a realidade. Esses artistas não seriam nenhum perigo, pois agora estariam voltados para a pesquisa da arte abstrata apolítica, longe do perigo de produzirem arte engajada que expõe os problemas do povo, a miséria, o atraso. “Não vibrarão com o povo odiando uma classe dominante sócia do imperialismo americano, vendida, incapaz” (AMARAL, 2003, p.247). Como resultado, a autora aponta que a Bienal de 1951 sofreu certo repúdio por parte de grupos de artistas comprometidos, que se recusaram a participar.

Em decorrência de acontecimentos que rondavam a Bienal de São Paulo, a autora (2003, p.248) traz como resposta o texto de Fernando Pedreira “A Bienal – impostura cosmopolita”. Ele expõe as intenções da Bienal, colocando-a como uma resposta do empresariado, com sua missão de “induzir o meio artístico a se alinhar às novas tendências da arte mundial” (PEDREIRA, 1951 apud AMARAL, 2003, p.248),

ao invés de trazer à tona questões que resultariam na derrubada do sistema atual. As denúncias de Fernando Pedreira buscavam expor essa “meia dúzia de capitães da indústria” que induziam o formalismo na arte, enquanto os próprios artistas, como cidadãos, tomavam uma posição firme ao lado do povo.

Esta Tendência é resultado de uma manobra burguesa, que busca convencer o povo de que a arte não tem interesse em seus problemas. Os eventos decorrentes da pandemia de COVID-19 no Brasil apresentam semelhanças. As tentativas do governo de adotar uma perspectiva despreocupada, evitando retratar os fatos reais desse contexto à população, revelaram-se meramente uma estratégia. Ao promover a ignorância, o governo acabou por estimular ainda mais os artistas engajados, que buscam exatamente o oposto, ou seja, despertar a consciência da população para a dura realidade através de suas obras. Inspirado nesse contexto, o presente trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de um material acessível para a população, que esteja alinhado com as plataformas contemporâneas.

2.8. O uso da metáfora

Com a chegada dos anos 60, houve um fenômeno nítido focado nos pensamentos “populares” por parte dos meios intelectuais e artísticos, o que levou os meios de comunicação de massa a contribuírem fortemente para conscientização de um número maior de pessoas. Amaral (2003, p.315) comenta que os objetivos dos clubes de Gravura no início dos anos 50 pareceriam tímidos em relação à geração teatral, que se mostrou mais aberta e passou a investir na participação do público, tanto com a massa da população quanto com o meio artístico intelectual. Como resultado, o teatro teve grande destaque em toda essa década, como forma de expressão, vitalidade, e capacidade de renovação, adaptando-se às novas mudanças, algo que para os artistas “comprometidos” e engajados, era fundamental. Acompanhando o teatro de perto, surge o cinema novo e a música popular brasileira, com sua forte expressão.

Para Amaral (2003, p.315), Brasília teve um papel fundamental para que houvesse o despertar de artistas e intelectuais para o “popular”, não apenas pelo pluralismo cultural agrupado na capital, mas também pelo aumento da importância

dos temas regionais, que compõem a nossa cultura de massa. Graças a isso, intelectuais e artistas de renome foram atraídos a se reencontrarem com o tema da arte popular.

No contexto mencionado, podemos observar que o teatro e a música desempenharam um papel de maior destaque em relação às artes plásticas. Essa disparidade é corroborada por Amaral, que menciona a opinião de Frederico Moraes, o qual afirma que o campo das "artes plásticas" não registrou produções de grande relevância durante meados da década de 1960, quando comparado com outras áreas como o teatro, o cinema e a música.

Contrastando com alguma intensidade havia em outras áreas (na música a Bossa Nova, a caminho do exterior; no cinema *Vidas Secas* de Nelson Pereira dos Santos, *Ganga Zumba*, de Carlos Diegues e *Deus e o Diabo na Terra do Sol*, de Glauber Rocha e no teatro o *show* "Opinião", produzido pelo Teatro de Arena, com Nara Leão), nada aconteceu em artes plásticas. (MORAIS, 1975 apud AMARAL, 2003, p.334)

Na década de 1970, segundo Aracy Amaral (2003, p.337), a maioria dos artistas plásticos não manteve uma abordagem política direta em suas obras. No entanto, a crítica ainda estava presente em seu trabalho artístico através do uso da metáfora, que continuou sendo um recurso significativo na arte, especialmente na arte pós moderna e conceitual. A metáfora se mostrou evidente nas obras de vários artistas, como João Câmara Filho e Antônio Henrique Amaral, onde é vista de forma mais expressiva, assim como nos trabalhos conceituais de Cildo Meirelles, Humberto Espíndola e Antônio Manuel. A moderação no tema político, especialmente das décadas recentes, não implicava necessariamente em um alinhamento a algum partido político, nem envolvia uma atuação intensa como ocorreu no teatro no início dos anos 60. Neste caso, se tratava de "comentários" feitos pelos artistas sobre os acontecimentos de seu tempo, visando formas mais sutis e simbólicas de se expressar.

Para discorrer sobre o assunto, Amaral (2003, p.337) faz referência ao renomado artista e crítico de arte brasileiro João Câmara Filho, que dá sua opinião com base em sua experiência pessoal como artista sobre a função ideológica da arte. O autor começa por considerar a adequação ou eficácia desse tipo de arte, fornecendo

dois exemplos distintos. No primeiro caso, João Câmara Filho cria um conjunto de pinturas pessoais intituladas "Cenas da vida brasileira", utilizando uma linguagem paródica ou alegórica para retratar esse período, com uma abordagem que busca instaurar um perfil crítico. Já no segundo caso, ele elabora um cartaz para a recepção de Miguel Arraes. Esses dois casos apresentam abordagens distintas, de ângulos completamente diferentes. O primeiro caso demonstra uma inclinação em direção à coletividade, com o objetivo de estabelecer um espaço de reconhecimento político e crítico. Por outro lado, o segundo caso não apresenta essa característica. Portanto, um artista que cria um cartaz com o propósito de despertar e mobilizar uma greve, "deve se adequar ao espírito dessa greve" (CÂMARA, 1980 apud AMARAL, 2003, p.337), comunicando uma estrutura metafórica, simbólica, alegórica ou transpessoal que se conecte ao contexto da greve.

Conforme João Câmara Filho, os artistas sentem-se desconfortáveis ao verem seu lado pessoal em conflito com o aspecto mais direto e tático de uma greve. Essa dificuldade de adaptação parece causar inquietação nos artistas engajados em seu processo individual. O artista "tem que abandonar sua condição pequeno-burguesa para se transformar num servidor. Tem que ser ideológico. Alguns conseguem fazer isso, outros não" (CÂMARA, 1980 apud AMARAL, 2003, p.337).

A análise da produção artística de João Câmara Filho, intitulada "Cenas da vida brasileira", e a utilização da metáfora em suas obras são analisadas pela autora (2003, p. 338). A presença da metáfora permite diversas interpretações das obras, que podem ser compreendidas como uma denúncia ao período Vargas ou uma glorificação do mesmo. Essas possibilidades não são descartadas por João Câmara. Encontramos na metáfora e na alegoria um traço interessante na composição de artes comprometidas. Elas permitem diferentes olhares para a mesma proposta, buscando abordar questões sociais de maneiras mais sutis e indiretas, partindo da expressão artística individual como alternativa para o engajamento político. Este projeto busca incorporar esta sutileza de início, eventualmente tratando as questões de forma mais explícita, em conjunto com sua produção alegórica, abordando-as na atualidade através de mídias contemporâneas, como redes sociais e sites.

2.9. E a lenda?

Chegamos em outro segmento significativo na produção desta pesquisa em artes, que visa explorar a temática das lendas. Segundo o autor Jean-Pierre Bayard, a lenda ²existe desde a formação do clã, da sociedade e seus temas se desenvolvem com preocupações semelhantes em todas as culturas. Em seu livro intitulado “História das Lendas”, o autor explora o conceito de lendas e sua relevância histórica. Ao longo dos anos, a lenda mostrou a capacidade de conscientizar a população e disseminar informações.

Ela atuava como uma literatura coletiva, criada pelo produto da imaginação popular, pelas massas, “pretendia ser um testemunho, uma prova” (BAYARD, 2001, p.8). Bayard sustenta a visão de que a lenda é percebida como mais verdadeira e autêntica para o povo em comparação a narrativas históricas, devido a sua capacidade de transmitir ensinamentos humanos. Bayard (2001) também destaca como as lendas são capazes de evocar emoções e sentimentos que nos comove mais do que fatos rigorosos e comprovados historicamente. A visão do autor em relação à capacidade de conscientização das lendas, além de seu papel na formação de uma identidade cultural, foram fontes de inspiração para a fundamentação da base conceitual do projeto. Esse pensamento contraria verdades psicológicas por conta da fantasia que compõe as lendas. “Uma abóbora transforma-se em carruagem, um rato, em cocheiro” (BAYARD, 2001, p.12). Contudo, essas ficções evocadas pelas lendas não são consideradas infantis ou grotescas, elas nos interessam e nos deslumbram. As lendas históricas se fundamentam em fatos reais, porém alterados pelo narrador para que elas sejam mais atrativas e chamativas ao povo. Esse conceito está relacionado diretamente à pesquisa, que visa a produção de lendas fundamentadas em acontecimentos reais da contemporaneidade.

Concluindo, segundo Bayard (2001, p.10), atualmente, a lenda transformada pela tradição, é o produto inconsciente da imaginação popular. Desta forma, o protagonista sujeito a acontecimentos históricos, reflete os anseios de um grupo ou de um povo. A sua conduta contribui para uma ação ou uma idéia, cujo objetivo é

² Lendas: narrativas ou histórias que geralmente tem eventos reais ou fatos históricos como base, e que procuram explicar a origem destes acontecimentos por meio de contextos fantasiosos ou sobrenaturais, se modificando ao longo do tempo através do imaginário popular.

arrastar outros indivíduos para o mesmo caminho, conscientizando-os. Conclui-se que essa leitura reflete o papel significativo das lendas na sociedade e na formação de uma identidade cultural, ao registrar seus ensinamentos e testemunhos.

Trazendo as lendas brasileiras para este cenário, consideramos que são marcadas por elementos descritivos, poéticos, regionais e míticos, visando transportar o leitor para um universo de fantasia, além de transmitir aspectos culturais e valores presentes na tradição do folclore brasileiro. Este formato influenciou a narrativa das personagens, buscando apresentar a história ao público de forma introdutória e intuitiva.

3. PROCESSO CRIATIVO

No processo de desenvolvimento do projeto, foi realizado um exercício reflexivo sobre os acontecimentos mais impactantes da pandemia, a fim de identificar os elementos que pudessem dar origem a personagens significativos. Essas reflexões foram ampliadas por meio de diálogos com amigos e colegas, resultando em discussões produtivas.

A etapa subsequente consiste na criação do conceito das personagens, que se encontravam em um estágio embrionário de desenvolvimento. Para tal, foi realizada uma ampla pesquisa de referências que pudessem servir como suporte nesse processo. Algumas dessas referências surgiram de maneira espontânea, como no caso das *fake news*, enquanto o conceito de fanatismo demandou a realização de diversos esboços e análises aprofundadas de referências, visando alcançar a plenitude de sua função, tanto visual quanto conceitual.

Este capítulo foca na construção conceitual das personagens, portanto, o desenvolvimento visual e artístico será melhor desenvolvido no próximo capítulo.

3.1. SEMENTIROSA

Nessa situação em particular, procurou-se identificar uma abordagem capaz de ilustrar a velocidade com que as notícias falsas se espalham. É importante ressaltar que, se não tomarmos cuidado, podemos reproduzir inadvertidamente alguns desses discursos falsos. Durante um momento de lazer, uma cena específica do filme "*Soul*" da Disney Pixar serviu de inspiração para representar as *fake news* como sementes aladas portadoras de mentiras (Figura 4). Essas mentiras podem ser facilmente transportadas por longas distâncias pelo vento, alcançando nossos ouvidos desprevenidos. Se plantadas em nossos ouvidos e enraizadas em nossas mentes, nos tornaríamos vetores dessas notícias enganosas. Como resultado, atribuí o nome de "sementirosa" a essas sementes.

Figura 4 - Soul: Disney Pixar, “Semente alada”, 2022.



Fonte: Acervo do autor

Posteriormente, decidi realizar pequenas modificações no design das sementes, a fim de conferir-lhes uma aparência mais fantasiosa e semelhante a uma criatura parasita. Para alcançar esse resultado, utilizei o parasita “*Las Plagas*” do jogo Resident Evil 4 como referência (Figura 5), que se trata de uma criatura que controla e transforma o corpo de seu hospedeiro. A partir das referências, foram realizados estudos e esboços, culminando na versão final das sementes.

Figura 5 - Las Plagas, Resident Evil, 2005.



Fonte: <https://www.evilresource.com/resident-evil-4/enemies/las-plagas> Acesso em: 24 jun. 2023.

. A imagem seguinte (Figura 6) mostra o primeiro conceito visual das sementirosas, feitos através de pintura digital. A estética do desenho foi inspirada em ilustrações científicas.

Figura 6 - Estudos da sementirosa, Arte Digital, 2021.



Fonte: Acervo do autor

3.2. FANATISMO

A tarefa de personificar o fanatismo revelou-se desafiadora, uma vez que se trata de um termo abrangente que se manifesta em diversos níveis, abrangendo o fanatismo ideológico, religioso, político e outros que têm se tornado evidentes nos últimos anos, especialmente durante a pandemia. Diante desse dilema, optou-se por incorporar essa amplitude ao personagem, conferindo-lhe a capacidade de assumir qualquer forma ou utilizar qualquer artifício para disseminar o extremismo em suas vítimas. O personagem preferencialmente adotaria uma aparência inofensiva para enganar as pessoas, como a de uma criança, por exemplo. Uma vez que, a preservação de sua inocência é frequentemente usada como justificativa e desculpa para inúmeros atos de discriminação e intolerância, o fanatismo exploraria essa hipocrisia de suas vítimas.

A peça seguinte (Figura 7) é uma pintura desenvolvida com o intuito de representar alegoricamente o caminho para o fanatismo.

Figura 7 - Conceito visual de fanatismo, Arte digital 2021.



Fonte: Acervo do autor

A luz brilhante ao fundo passa uma falsa sensação de segurança, inspirada da bioluminescência de peixes abissais pescadores, guiando a pessoa por um caminho repleto de objetos que possam chamar a sua atenção, como celulares, cruzes, armas, etc.

3.3. NÃOS

O conceito de negacionismo foi concebido a partir de uma análise de diversos momentos impactantes ocorridos durante a pandemia. Os negacionistas, de maneira seletiva, escolheram contestar realidades da pandemia de COVID-19. Ao pensar em algo que pudesse estar obstruindo metaforicamente seus sentidos, imaginei “antolhos”, dispositivos usados em equinos para limitar a visão periférica (Figura 8). A ideia de antolhos ilustra o bloqueio da visão diante das circunstâncias trazidas com a pandemia. Outra inspiração foi o filme “não olhe para cima”, lançado como uma crítica à atuação de governos negacionistas diante de uma crise global. Dessa forma, o negacionismo foi visualmente representado por meio de mãos negras que emergem em momentos de negligência, envolvendo aqueles que negam a realidade e a ciência, ocultando o que não queiram ver. A fim de estabelecer um jogo de palavras, essas mãos foram intituladas de “Nãos”.

Figura 8 - Antolhos para cavalo.



Fonte: wikipedia

3.4. ARMANDO

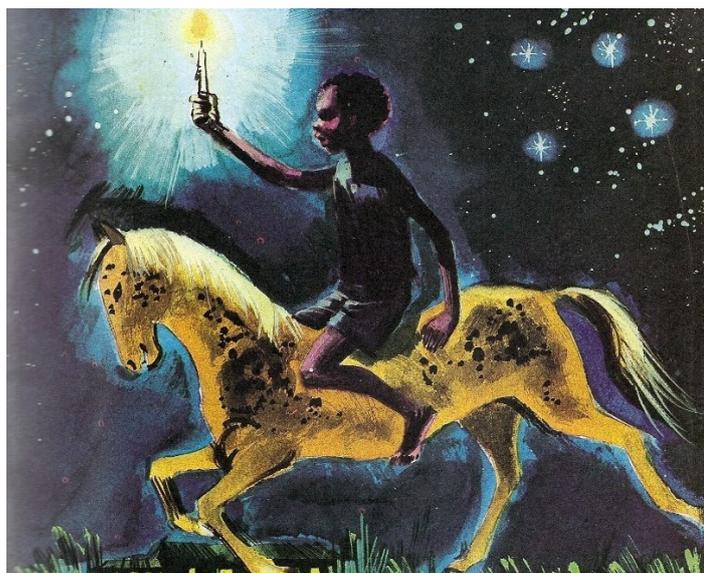
O conceito do “Armando” foi concebido como uma alegoria às políticas de armamento da população implementadas pelo governo Bolsonaro. O personagem foi concebido para provocar situações perigosas e violentas ao fornecer armas para a população, incluindo aqueles que não possuem aptidão para usá-las. O personagem em questão não possui uma forma física definida, pois ele age de forma dissimulada e nunca se expõe. Sendo assim, optei por representá-lo apenas como silhuetas humanas, o que nos leva a crer que poderia ser qualquer pessoa. O nome atribuído ao personagem, “Armando”, foi selecionado com um propósito intencional devido ao seu duplo sentido. Além de ser um nome próprio, ele sugere a intenção do personagem em armar a população.

3.5. PASSADOR DE BOIADA

O termo “passador de boiada” surgiu a partir de uma discussão sobre a declaração feita pelo ex-ministro do Meio Ambiente, Ricardo Salles, durante uma reunião ministerial divulgada pelo Supremo Tribunal Federal (STF) em 2020. O ex-ministro sugeriu que o momento em que o país se encontrava, com a atenção voltada para a pandemia de Covid-19, seria propício para “passar a boiada”. Essa expressão implicava em desrespeitar regras e simplificar normas ambientais relacionadas à

proteção do meio ambiente, com o intuito de evitar críticas e processos judiciais. A concepção física do personagem foi derivada de uma metáfora baseada na expressão utilizada pelo ex-ministro. Essa representação foi desenvolvida de forma literal, buscando retratar visualmente a essência da frase. Além disso, a construção visual do personagem foi influenciada pela lenda do negrinho do pastoreio (Figura 9), personagem do folclore brasileiro que montava um cavalo, sendo adaptado para o boi.

Figura 9 - Negrinho do Pastoreio, 2022.



Fonte: <https://www.neipies.com/a-linguagem-simbolica-da-lenda-o-negrinho-do-pastoreio/>

O personagem também foi inspirado em relatos sobre o aumento da criação de pastagens em áreas previamente desmatadas da Floresta Amazônica (Figura 10). Essas informações foram utilizadas tanto como referências conceituais quanto visuais.

Figura 10 - Gado em área de desmatamento na Amazonia, 2021.



Fonte: <https://ipam.org.br/pastagem-ocupa-75-da-area-desmatada-em-terras-publicas-na-amazonia/>

4. ETAPAS DA ANIMAÇÃO

Neste capítulo, serão apresentadas as etapas de produção do projeto desenvolvido nas disciplinas de TCC 1 e TCC 2, que se inicia com a fase de esboços e estudos de personagem, seguida pela etapa de pintura digital das personagens e cenas. Posteriormente, ocorreu a produção da animação intitulada "Lendas da Pandemia", a qual incorpora os conceitos, estudos e produções elaborados neste projeto. O processo de criação teve início gradual durante a disciplina de Ateliê de Pintura, em que foram realizados os primeiros passos para a concretização da animação. Essa etapa inicial serviu como base para a continuidade do projeto nas disciplinas subsequentes.

4.1. Criando as lendas

Este capítulo aborda a produção artística e visual do projeto, que teve início com a elaboração de esboços e rascunhos em suporte físico, que foram posteriormente digitalizados utilizando os programas Photoshop e Clip Studio Paint. Foram criadas aproximadamente 24 ilustrações digitais, englobando os personagens e os cenários de cada história. Essas imagens foram utilizadas para dar vida à animação, seguindo uma organização específica do processo de produção.

Inicialmente, foi realizada a etapa de rascunhos dos personagens, visando a definição de suas características e aparências. Em seguida, as primeiras versões das artes digitais foram produzidas, buscando refinar os traços e atributos visuais dos personagens retratados. Por fim, todas as ilustrações digitais foram aprimoradas até sua versão final, a qual serviu como base para a criação da animação. Cada etapa do processo de produção foi cuidadosamente conduzida, com atenção aos detalhes e à qualidade estética almejada. Nos próximos tópicos, serão apresentados os procedimentos adotados em cada uma dessas fases, descrevendo as técnicas utilizadas e os resultados obtidos.

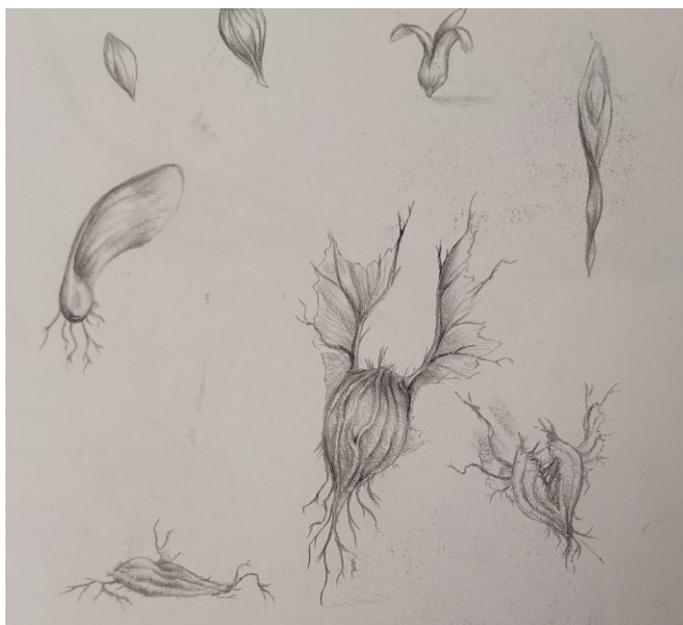
4.2. Rascunhos e Estudos

Com exceção da sementirosa e do fanatismo, cujos rascunhos e artes conceituais iniciais foram elaborados anteriormente na disciplina de PIPE 7, todos os rascunhos iniciais dos personagens, assim como suas primeiras versões digitais, foram desenvolvidos na disciplina de Ateliê de Pintura durante o segundo semestre do ano letivo de 2021.

A concepção de cada personagem teve origem em diversas fontes, principalmente por meio de pesquisas relacionadas aos eventos da pandemia, além de discussões e conversas com colegas e amigos sobre a proposta do projeto. Este capítulo incorpora virtudes dos clubes de gravura ao produzir trabalhos por meios tradicionais, buscando abordar questões sociais e políticas como conceito para a criação das imagens.

Os rascunhos foram elaborados utilizando materiais variados, tendo como objetivo o teste de cores e efeitos que pudessem ser incorporados na produção final da animação. Os desenhos (Figura 11) foram feitos em grafite, usando sementes variadas como inspiração para auxiliar na concepção do design final da “sementirosa”. Com o design já definido, a próxima foto (Figura 12) mostra estudos de cor feitos em aquarela.

Figura 11 - Estudos da “Sementirosa”, Grafite, 2022



Fonte: Acervo do autor

Figura 12 - Estudos em aquarela: “Sementirosa”, Aquarela, 2022.



Fonte: Acervo do autor

O desenho abaixo (Figura 13) mostra um estudo do personagem “fanatismo”, feito em grafite para a disciplina de “Ateliê de Pintura”. Na ilustração, o personagem toma uma forma infantil para enganar suas vítimas.

Figura 13 - *Concept art*: Fanatismo, Grafite, 2022.



Fonte: Acervo do autor.

Seu rosto aberto ao meio revela sua verdadeira natureza. O conceito foi inspirado em criaturas do filme “A Coisa” (Figura 14), que usam a forma humana como disfarce para se misturar entre as pessoas e capturar suas vítimas.

Figura 14 - Criatura “*Split face*” do filme “A Coisa”, 1982.



Fonte: https://thething.fandom.com/wiki/Split_Face Acesso em: 15 mai. 2023.

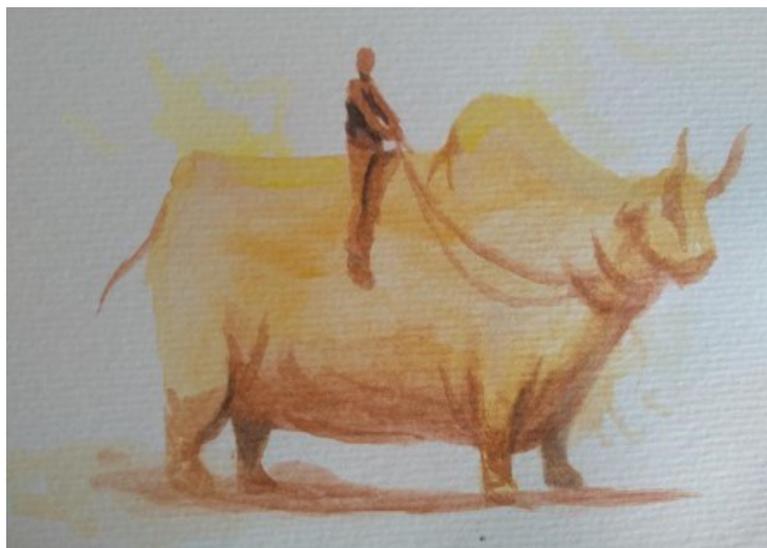
As imagens a seguir consistem em estudos iniciais do personagem passador de boiada montado em seu boi, feitos respectivamente de grafite e aquarela. O primeiro estudo foi realizado com o intuito de criar uma forma mais robusta (Figura 15). Já o segundo partiu da premissa de que o boi, ao ser forçado a devorar tudo em seu caminho, teria adquirido um peso excessivo, tornando-se uma vítima do passador de boiada (Figura 16). O resultado final abrangeu ambos os conceitos.

Figura 15 - Estudo: “Passador de boiada”, Grafite, 2022.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 16 - Estudo: “Passador de boiada”, Aquarela, 2022.



Fonte: Acervo do autor

O desenho (Figura 17) mostra um estudo de aquarela das personagens “nãos”, que se constitui na forma de mãos imateriais que tapam a visão das pessoas para o que elas não queiram ver.

Figura 17 - Conceito inicial das “Nãos”, Aquarela, 2022.



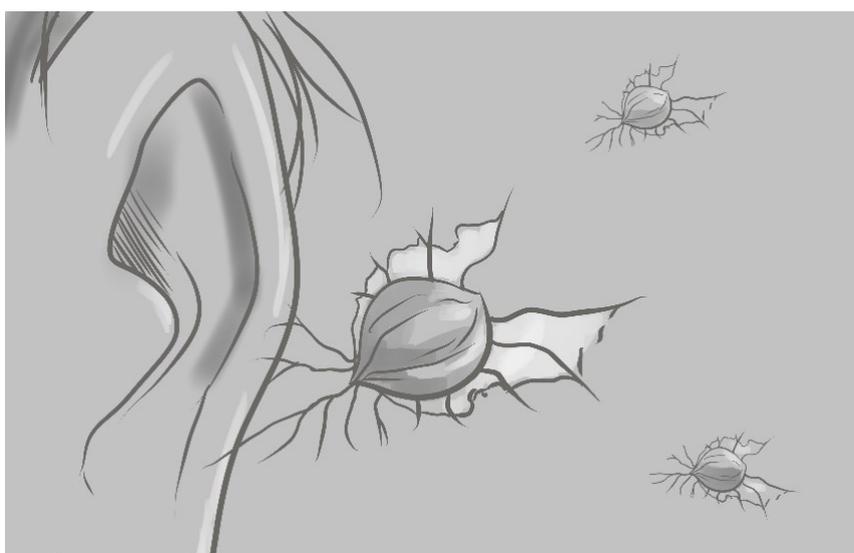
Fonte: acervo do autor

4.3. Passando para o digital

A partir dos estudos da etapa anterior, foram produzidas as primeiras ilustrações digitais. Esta etapa teve como objetivos a finalização dos estudos de design de personagem e o planejamento do roteiro das cenas finais da animação, que posteriormente seriam incorporados à versão final do projeto. Como abordado anteriormente, tais estudos foram feitos em algumas disciplinas da graduação, tendo a sua maioria sido produzida na disciplina de ateliê de pintura durante o segundo semestre do ano letivo de 2021. O roteiro foi elaborado com base nos estudos e pesquisas realizadas no meio digital. Como o projeto tinha o objetivo de transformar ilustrações digitais finalizadas em uma animação, a criação de um storyboard detalhado não se mostrou essencial. Assim, a produção das ilustrações subsequentes ocorreu de maneira intuitiva, buscando representar a continuidade por meio da inspiração em eventos da pandemia e notícias.

As seguintes imagens correspondem a ilustrações digitais que exploram cenas relacionadas à personagem "sementirosa". No primeiro caso (Figura 18), temos um estudo preliminar de roteiro, retratando as sementes sendo dispersas pelo vento, prestes a adentrar o ouvido de um indivíduo. A segunda imagem (Figura 19) consiste em um estudo mais detalhado, explorando cores e texturas, na qual a sementirosa se enraíza no ouvido.

Figura 18 - *Concept art* da sementirosa, arte digital, 2022



Fonte: Acervo do autor

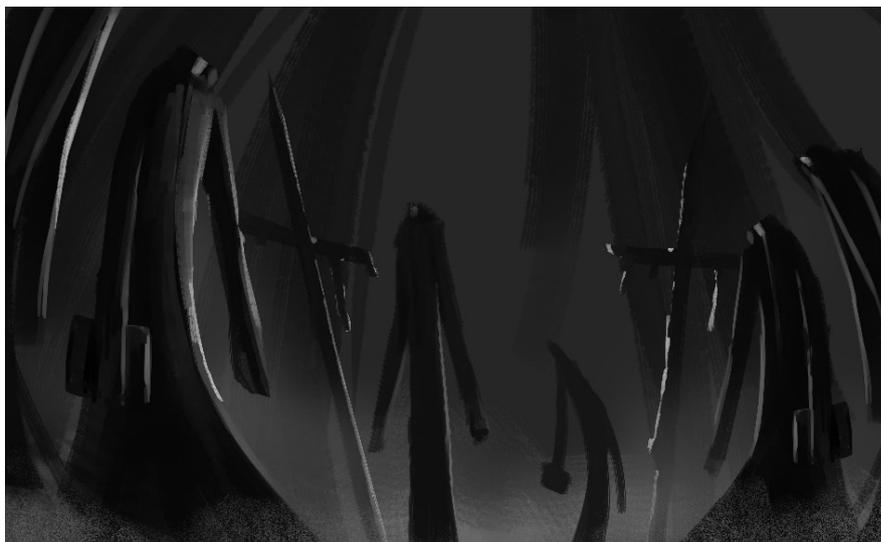
Figura 19 - “Sementirosa” se enraizando no ouvido. Arte digital, 2023



Fonte: Acervo do artista

A próxima pintura (Figura 20) se trata da elaboração de uma cena que aborda o tema do fanatismo religioso, na qual se buscou criar uma atmosfera intimidadora por meio da representação de figuras imponentes vestidas com batinas, sem corpos visíveis, simbolizando a falta de humanidade em certas congregações religiosas.

Figura 20 - *Concept art* de fanatismo religioso, arte digital, 2022



Fonte: Acervo do artista

As ilustrações que se seguem apresentam conceitos artísticos e estudos digitais de personagens para a representação de uma das manifestações do

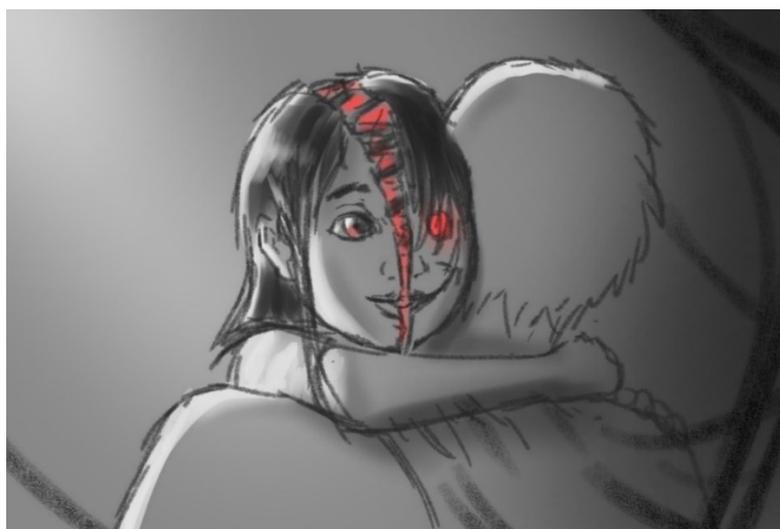
fanatismo, caracterizada por uma aparência infantil. Essa forma busca explorar a fragilidade e vulnerabilidade dos fanáticos. Supostamente, o fanatismo toma essa forma em resposta a hipocrisia de pessoas que apelam para discursos em prol da preservação das crianças, para mascarar suas intenções violentas e justificar seus atos irresponsáveis. O rosto da criatura se parte ao meio quando ela está prestes a atacar, revelando sua verdadeira natureza desumana (Figura 21). Na figura em questão (Figura 22), o uso da cor vermelha em certas partes foi empregado com o intuito de evocar perigo e aumentar a tensão da cena.

Figura 21 - Esboço de fanatismo na forma de criança, arte digital, 2022



Fonte: Acervo do artista

Figura 22 - *Concept art* de fanatismo mostrando sua face, arte digital, 2022

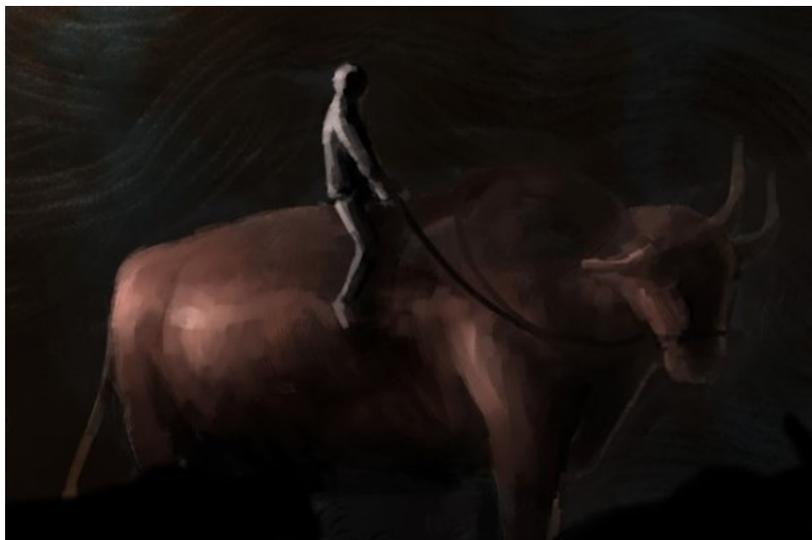


Fonte: Acervo do artista

O estudo seguinte (Figura 23) mostra uma arte de conceito do passador de boiada em sua versão digital. No presente desenho, foram conduzidos testes de cor

e iluminação com o objetivo de explorar o contraste entre luz e sombra e assim criar formas visuais impactantes.

Figura 23 - *Concept art* do passador de boiada, arte digital, 2022



Fonte: Acervo do artista

Para a proposta final da disciplina de ateliê de pintura, foi produzida uma arte digital contendo todos os personagens (Figura 24), e a partir dela, uma mini animação. Essa produção serviu de teste para que eu pudesse estabelecer a versão final dos personagens e definir o estilo de animação incorporado no produto final do TCC.

Figura 24 - Arte final das lendas para ateliê de pintura, arte digital, 2022



Fonte: Acervo do autor

4.4. Pintando as Cenas da Animação

Esta etapa tem como objetivo a finalização das cenas da animação “Lendas da Pandemia” (ANDRÉAS, 2023), que apresenta os cinco personagens criados em seus respectivos cenários e contextos. As pinturas foram feitas na linguagem digital e incorporaram todos os estudos e conhecimentos que foram agregados nas etapas anteriores. Uma grande inspiração nesta etapa do processo foram os cenários de filmes do *Studio Ghibli* (Figura 25), como *A Viagem de Chihiro* (2001), escrito e dirigido por Hayao Miyazaki, considerado um mestre da animação japonesa. Sua perícia e cuidado com o processo de animação me inspirou, especialmente na construção e pintura de cenários que criassem a ilusão de profundidade através de seus planos, desempenhando um papel crucial na narrativa.

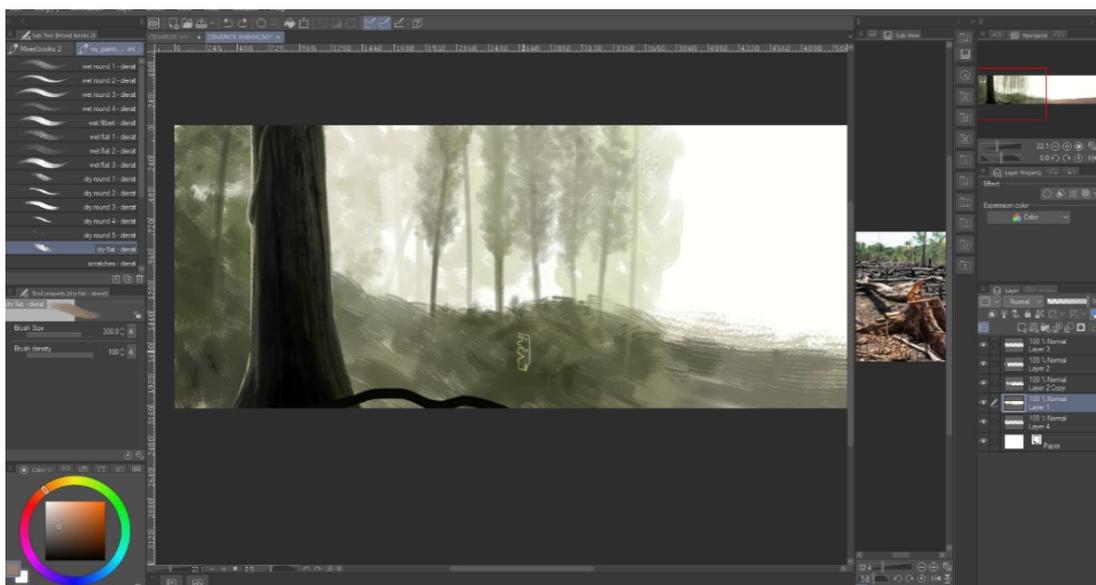
Figura 25 - Cena do filme *A Viagem de Chihiro*, 2003.



Fonte: Imagem retirada do filme.

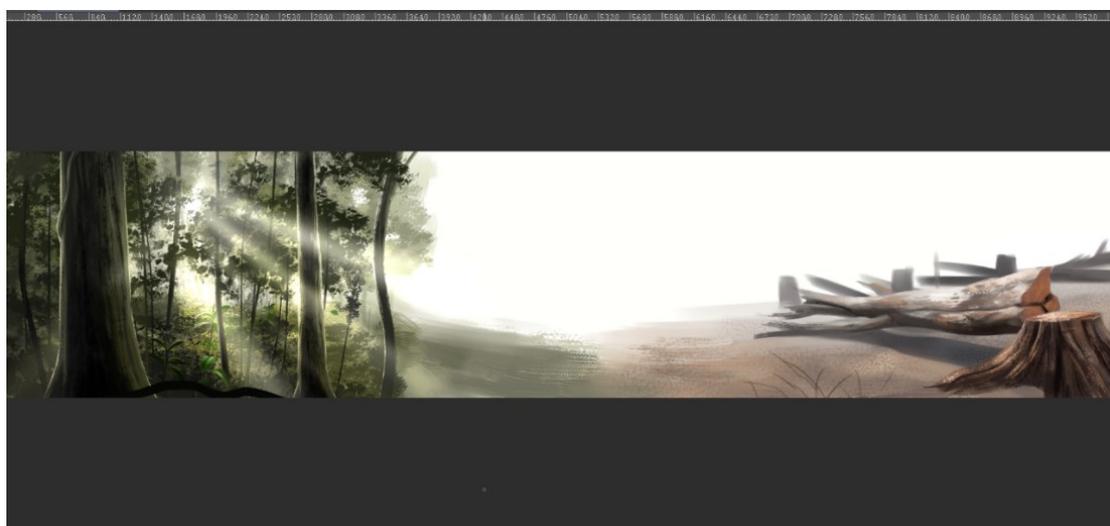
As cenas subsequentes mostram o processo de pintura digital de um dos cenários da animação, onde procurei trabalhar com pelo menos três planos, de modo a ilustrar a profundidade na imagem. A primeira se encontra em um estado inicial (Figura 26), enquanto a segunda está mais avançada e mostra uma visão mais ampla do cenário (Figura 27). O cenário foi pintado desta forma alongada para criar o efeito de movimento durante a animação final, onde a câmera percorre por todo o cenário.

Figura 26 - Pintura de cenário - 1. Arte Digital, 2023



Fonte: Acervo do autor

Figura 27 - Pintura de cenário - 2. Arte Digital, 2023



Fonte: Acervo do autor

As próximas imagens fazem parte da primeira cena, que retrata o nascimento das sementirosas. A primeira cena (Figura. 28) representa o momento de propagação da *fake news*, enquanto a segunda (Figura 29) mostra as sementes nascendo diretamente da boca de uma pessoa.

Figura 28 - Fake news: “Lendas da Pandemia”. Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 29 - Nascimento das sementirosas: “Lendas da Pandemia”. Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

As cenas apresentadas retratam a progressão da sementirosa em seus estágios de disseminação. A primeira cena (Figura 30) representa a versão finalizada de um estudo anterior (Figura 18), onde a sementirosa está prestes a adentrar o canal auditivo de um indivíduo. Em seguida, ela é retratada voando através desse canal

(Figura 31) que, por fim, alcança seu estágio final ao se fixar no ouvido da vítima (Figura 32).

Figura 30 - Sementirosa entrando no ouvido: “Lendas da Pandemia”. Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 31 - Sementirosa no canal auditivo: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

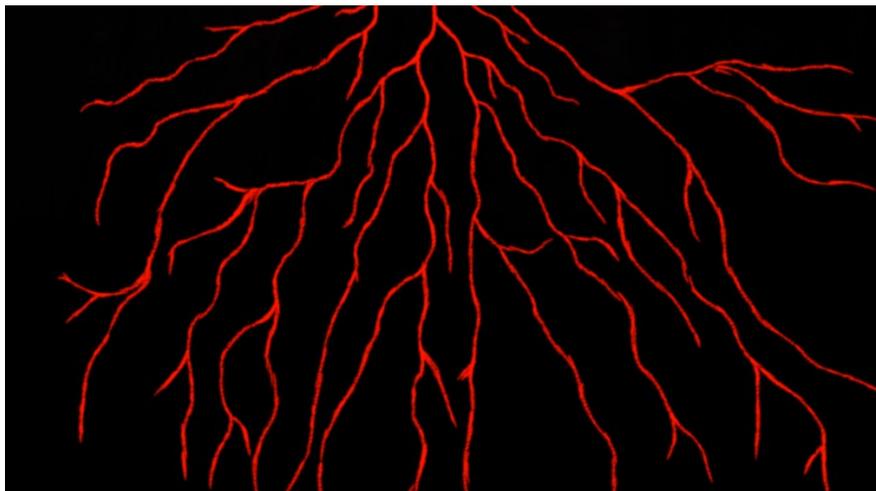
Figura 32 - Enraizando-se: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

A imagem subsequente (Figura 33) mostra as raízes da sementirosa se fixando no ouvido de sua vítima até chegar no cérebro. Esta cena foi feita no estilo de animação quadro a quadro, diferenciando-se do resto. Este formato foi escolhido para representar o crescimento das raízes de forma mais dinâmica.

Figura 33 - Raízes: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023.

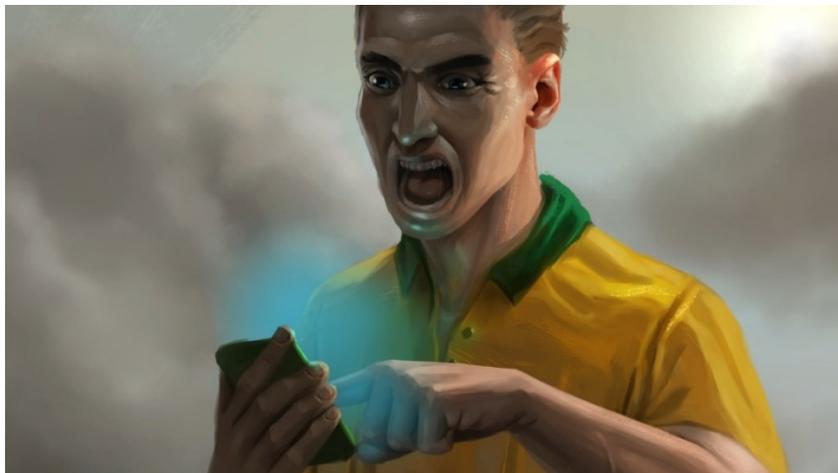


Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

O próximo momento (Figura 34) ilustra a vítima que já sofreu alterações decorrentes da presença da sementirosa enraizada em seu ouvido, manifestando o

mesmo comportamento hostil da pessoa que deu origem às sementes, simulando a disseminação das *fake-news*.

Figura 34 - Espalhando *fake news*: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Nesta cena, as pessoas são retratadas afundando em seu fanatismo (Figura 35). As mãos erguidas sugerem um fanatismo ideológico, como o político. A mão à esquerda simboliza o gesto de arma, uma das marcas e pautas do governo Bolsonaro.

Figura 35 - Fanáticos afundados: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

A cena seguinte (Figura 36) foi feita a partir de um estudo prévio (Figura 20, p. 49) e retrata o fanatismo religioso. A figura robusta de batina representa um líder religioso autoritário, enquanto os fiéis se prostram em concordância. A presença das

correntes que cercam a cena simboliza os rosários, sugerindo tanto o comprometimento quanto a sensação de aprisionamento experimentada pelos indivíduos fanáticos.

Figura 36 - Fanatismo Religioso: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Essa cena (Figura 37) foi inspirada em um estudo anterior (Figura 7, p.40) sobre o conceito do fanatismo. A representação da luz no fim do túnel simboliza uma falsa sensação de segurança, que neste contexto, pode ter atraído as pessoas ao extremismo. Ao longo do caminho, telas de aparelhos eletrônicos são visualizadas em ambos os lados, simbolizando o papel das mídias digitais na disseminação de ideologias extremistas. Na saída, encontra-se o fanatismo retratado em uma forma infantilizada, que é utilizada como artifício enganador para manter as pessoas aprisionadas em suas crenças.

Figura 37 - Luz no fim do túnel: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

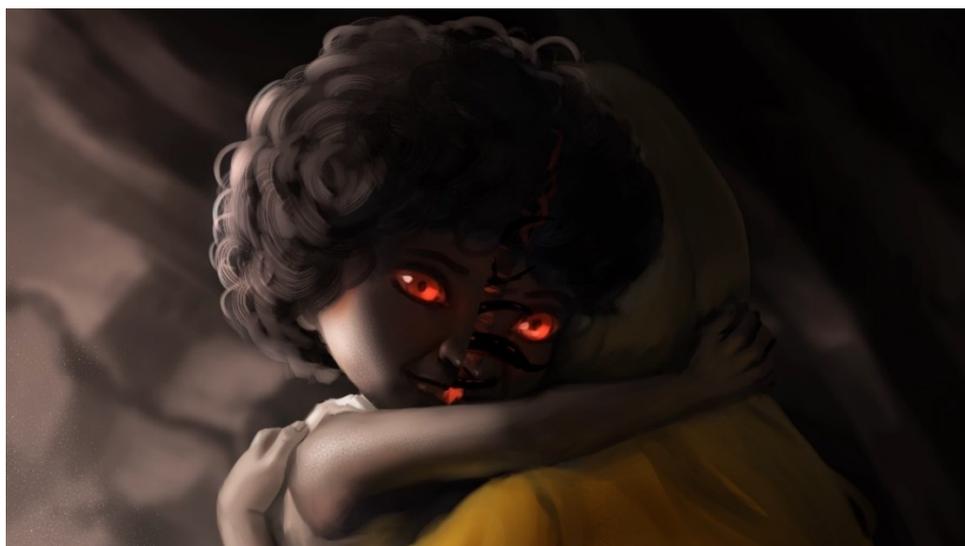
As cenas seguintes retratam o fanatismo em sua aparência infantil atraindo e capturando uma vítima (Figuras 38 e 39). A figura feminina adulta nessas cenas carrega uma arma e está vestida com as cores da bandeira, as quais foram, de certa forma, apropriadas pelo governo de Jair Bolsonaro.

Figura 38 - Fanatismo em forma infantil: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

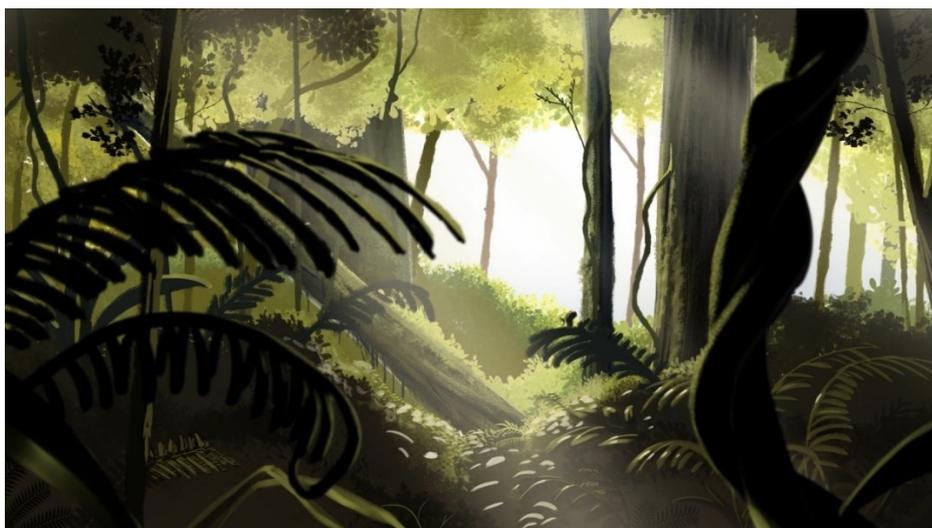
Figura 39 - Fanatismo mostrando a face: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

A próxima imagem (Figura 40) apresenta a cena de abertura da lenda do passador de boiada, onde é retratada a vegetação de uma área da floresta amazônica antes de sofrer desmatamento. Em contraste, a cena subsequente (Figura 41) mostra o momento em que o passador de boiada e seu rebanho se aproximam da floresta através de uma paisagem já descampada devido à atividade humana.

Figura 40 - Floresta amazônica: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



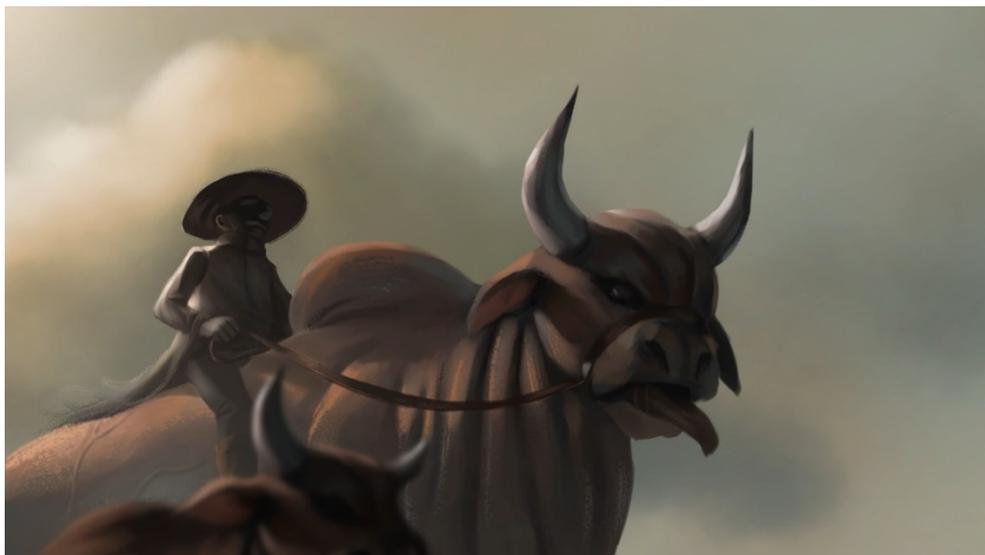
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 41 - Boiada: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 42 - O Passador de Boiada: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

As próximas cenas ilustram a entrada do passador de boiada e os efeitos resultantes de sua passagem pela vegetação. É possível observar o boiadeiro guiando seu rebanho pelo interior da floresta (Figura 43), enquanto na imagem seguinte, é retratado o desmatamento provocado pela breve interação do personagem com a vegetação (Figura 44).

Figura 43 - Passando a Boiada(antes): “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 44 - Passando a Boiada(depois): “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

As cenas que se seguem representam a lenda do negacionismo, personificada pelos elementos denominados como "nãos", que crescem progressivamente em cada cena. Para a elaboração dessas imagens, utilizou-se como inspiração fotos e contextos específicos da pandemia. Os contextos selecionados foram diretamente afetados por indivíduos negacionistas, que questionaram a gravidade e a veracidade dos eventos ocorridos.

O personagem que percorre todas as cenas, sem voltar sua atenção para os acontecimentos, foi fisicamente inspirado em Eduardo Pazuello, o terceiro ex-ministro da saúde do governo Bolsonaro, simbolizando seu mandato pautado em negacionismo. Na imagem a seguir (Figura 45), é retratado o ambiente de internações por COVID-19, apresentando uma ala hospitalar com pacientes entubados. A arte foi inspirada na cena seguinte (Figura 46), com a intenção de reaproximar o público da realidade vivida há alguns anos, retratando estas cenas de forma mais fidedigna.

Figura 45 - Negacionismo no hospital: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 46 - Pacientes internados no hospital Gilberto Novaes, Manaus, 2021.



Fonte: Michael Dantas/AFP

A próxima cena (Figura 47) ilustra o procedimento cuidadoso adotado durante a pandemia para a realização de sepultamentos. Nesse contexto, os funerais foram conduzidos sem a realização de velórios, enquanto os responsáveis pelos enterros utilizavam equipamentos de proteção individual, conforme mostrado também na cena seguinte (Figura 48), que serviu de referência.

Figura 47 - Negacionismo no cemitério: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 48 - Enterro em Manaus durante pandemia da Covid-19, 17.jan.2021.



Fonte: Bruno Kelly/Reuters

A imagem seguinte (Figura 49) marca o início do processo de vacinação no Brasil, destacando em primeiro plano a enfermeira Monica Calazans, que foi a primeira pessoa a ser vacinada contra a COVID-19 no país, como mostrado na foto oficial (Figura 50).

Figura 49 - Negando a vacina: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 50 - Primeira pessoa vacinada no Brasil, 17.jan.2021



Fonte: CNN

Na próxima imagem (Figura 51), é representada a devastação causada por queimadas e incêndios florestais, que se espalham em várias áreas da região amazônica. A imagem que serviu de inspiração para esta ilustração foi obtida nas proximidades de uma área florestal protegida no estado do Pará, documentando os impactos resultantes desses eventos. (Figura 52).

Figura 51 - Negando o desmatamento: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Figura 52 - Área queimada perto de floresta protegida no Pará, outubro de 2019



Fonte: Fernando Martinho/Repórter Brasil

Na próxima imagem (Figura 53), podemos observar as representações completas das entidades conhecidas como "nãos", as quais personificam a alegoria do negacionismo. Nesta cena, a perspectiva do negacionista é apresentada em primeira pessoa, buscando inserir o público no contexto. Em seguida, as mãos fantasmagóricas obstruem nossa visão, encerrando a cena.

Figura 53 - “Nãos”: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

As imagens a seguir apresentam o personagem denominado como "Armando", o qual representa uma alegoria das políticas de armamento promovidas pelo governo Bolsonaro. A cena (Figura 54) retrata a distribuição de armas para indivíduos despreparados para usá-las. O contexto foi mostrado através de sombras projetadas na parede, buscando representar a ilicitude do ato, além de sugerir o desconhecimento da verdadeira identidade de Armando.

Figura 54 - Armando a população: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Na cena subsequente (Figura 55), observa-se um momento de conflito desencadeado pelo personagem, que ao entregar a arma ao atirador, exerce uma influência direta no incidente.

Figura 55 - Briga envolvendo armas: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Em sequência, é ilustrado o atirador e a vítima (Figura 56), sendo observados por uma representação simbólica de Armando, caracterizada por uma silhueta negra. A escolha da paleta de cores pouco saturada contrasta com as cores vibrantes da cena anterior, transmitindo a ideia de que a vida se esvaiu da cena.

Figura 56 - Atirador e a vítima: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

A próxima cena (Figura 57) carrega um caráter mais simbólico, na medida em que retrata um adulto instruindo uma criança a fazer o gesto de arma com as mãos. A imagem foi inspirada em uma situação semelhante envolvendo o ex-presidente Jair Bolsonaro, que realizou esse gesto publicamente. A intenção da cena é mostrar a influência social em conjunto com a perpetuação de comportamentos violentos, que são passados desde cedo para os mais jovens.

Figura 57 - Fazendo gesto de arma: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

Após a conclusão do processo de pintura de todas as cenas, foi identificada a necessidade de criar uma transição que contribuísse para a narração da história das lendas, mantendo coerência entre as cenas. Para abordar essa questão, desenvolvi uma cena adicional que simula um livro físico, contendo as lendas criadas ao longo do projeto (Figura 58). A aparência do livro foi inspirada em exemplares antigos de capa dura, frequentemente confeccionados em couro. No início de cada cena, são apresentados o título e uma ilustração correspondente à respectiva lenda nas páginas do livro. Essa abordagem visa tornar a animação mais intuitiva e inserida no contexto das lendas.

O livro apresenta uma espessura considerável e contém páginas não exibidas, indicando a possibilidade de continuidade da série desenvolvida neste projeto, as quais podem ou não ser reveladas em um futuro próximo.

Figura 58 - Livro das Lendas: “Lendas da Pandemia”, Animação, 2023



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs

4.5. Animação - Lendas da Pandemia

Este capítulo abrange a etapa final da produção prática, cujo objetivo foi consolidar todas as etapas anteriores, resultando na criação do produto final, a animação intitulada "Lendas da Pandemia". A animação teve como propósito abordar criticamente o contexto político, social e sanitário da pandemia de COVID-19 por meio de seus personagens. Seguindo a proposta de produzir uma animação engajada social e politicamente, o longa de animação “O menino e o mundo” (ABREU, 2014) se mostrou uma referência interessante, justamente por sua crítica ao retratar uma sociedade marcada pela pobreza e pela exploração da classe trabalhadora (Figura 59).

Figura 59 - Cena do filme “O menino e o Mundo”, 2014.



Fonte: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2016/02/animacao-brasileira-o-menino-e-o-mundo-fatura-premio-nos-eua-4969825.html>

No início, houve questionamentos em relação ao estilo de animação mais adequado para expressar a proposta. Levando em consideração o desejo de retratar as cenas como gravuras ou ilustrações de um livro didático, um estilo de animação mais estático revelou-se a melhor opção. Com base em estudos prévios sobre animação realizados no mesmo estilo, tanto na disciplina de "Ateliê de Pintura" quanto em projetos pessoais, optou-se por empregar a mesma técnica na animação final. A fim de exemplificar a aplicação profissional do estilo de animação escolhido, utilizou-se como referência a animação intitulada "A Magia Ascende: Una-se a Sylas", pertencente ao jogo "League of Legends"³(Figura 60).

Figura 60 - Cena da animação "A Magia Ascende: Una-se a Sylas", 2019.



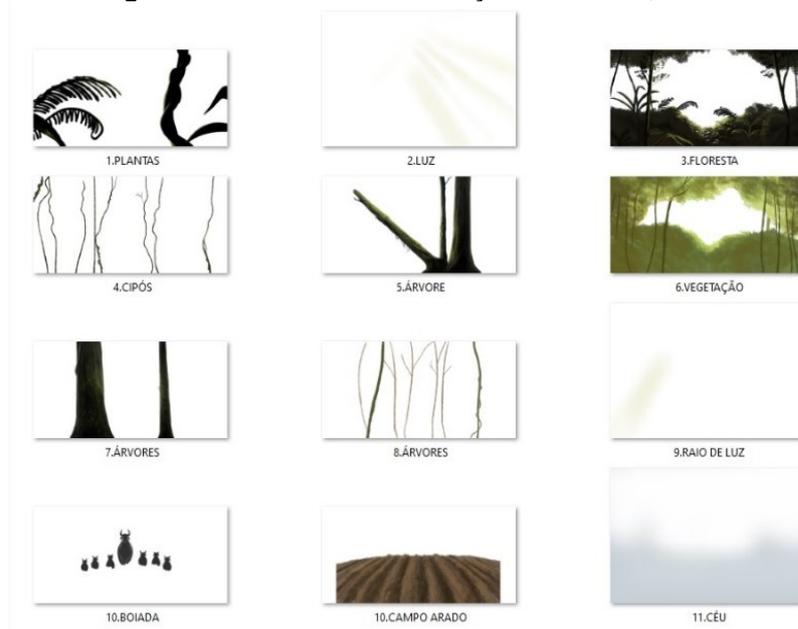
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=0K-Vmtha9aY>

O estilo de animação adotado neste projeto baseia-se no movimento de ilustrações estáticas em múltiplos *layers*⁴, visando criar o efeito de animação. A fim de animar as cenas, as ilustrações digitais produzidas na etapa anterior tiveram seus segmentos organizados em camadas separadas, que em seguida foram exportadas individualmente no formato PNG, com fundo transparente (Figura 61). Esse formato permite sobrepor as camadas sem ocultar completamente a imagem da camada subjacente, criando o efeito de profundidade nas cenas.

³ League of Legends é um jogo eletrônico do gênero multiplayer online battle arena desenvolvido e publicado pela Riot Games.

⁴ Um layer é uma "Folha", ou camada na qual se encontram elementos gráficos.

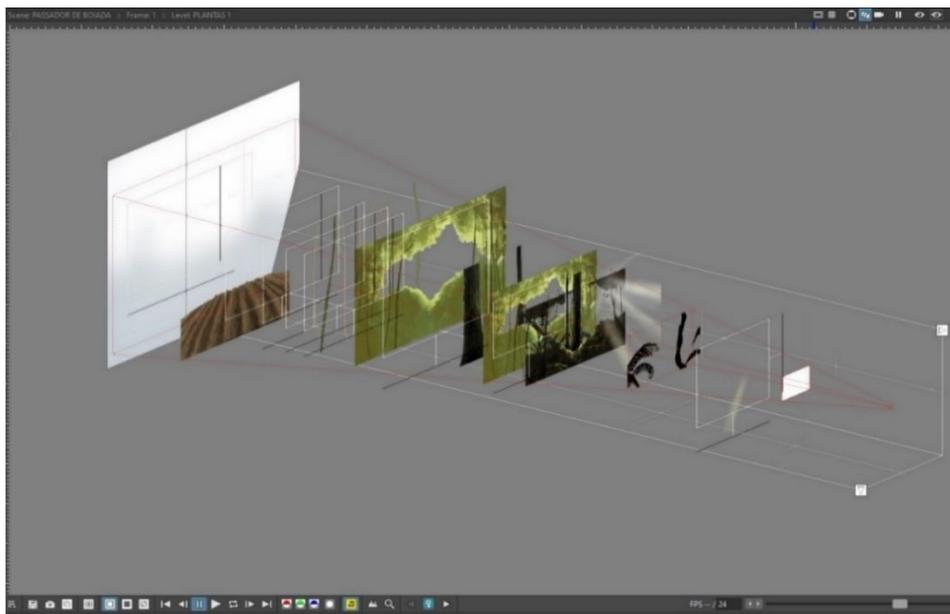
Figura 61 - Camadas de ilustração de cenário, 2023.



Fonte: Acervo do autor

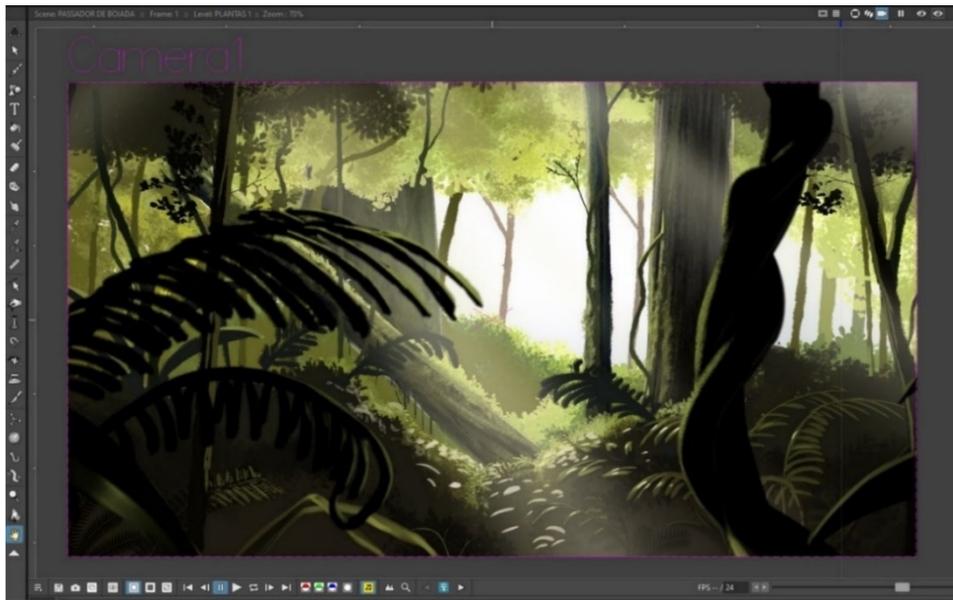
Após concluir a exportação dos *layers* das pinturas, as imagens foram importadas para o software de animação *Opentoonz*, onde foram organizadas em sequência conforme a ordem desejada (Figura 62). A próxima imagem mostra a visão frontal da cena após a organização das camadas (Figura 63).

Figura 62 - Visão lateral de camadas de cenário no software *Opentoonz*, 2023.



Fonte: Acervo do autor

Figura 63 - Visão frontal de cenário no software *Opentoonz*, 2023.



Fonte: Acervo do autor

A manipulação das imagens no software permitiu a definição de uma sequência visual das cenas, dando vida ao projeto por meio da animação das imagens estáticas, que foram animadas com o propósito de conferir a ilusão de movimento e profundidade das cenas. Através dos movimentos de câmera, a animação buscou proporcionar uma imersão do público, tomando a cena anterior (Figura 63) como exemplo, onde o espectador é convidado a percorrer o interior da floresta.

As cenas da animação foram organizadas de acordo com a linha temporal, (Figura 64) buscando ordenar as cenas de modo a introduzir cada personagem ao público.

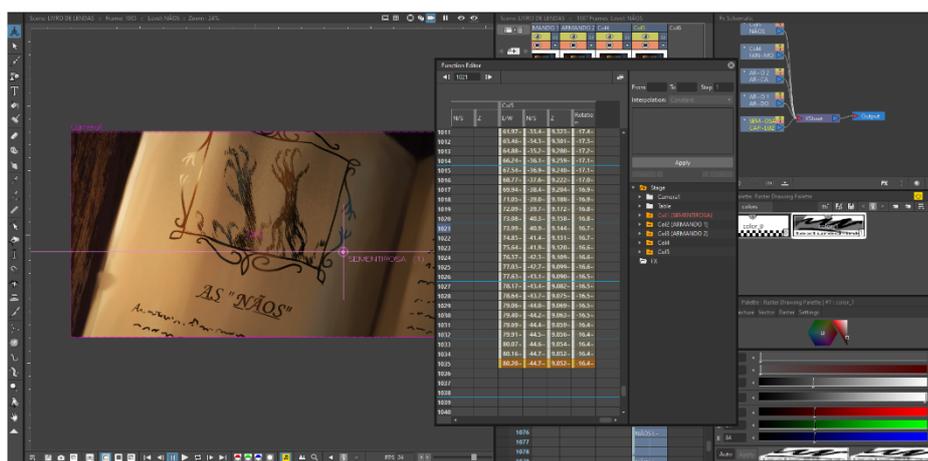
Figura 64 - Linha temporal da animação, 2023.



Fonte: Acervo do autor

A etapa de animação possibilitou ainda a configuração das transições entre as imagens, visando criar uma narrativa animada coesa e fluida. A próxima imagem (Figura 65) apresenta um exemplo do processo de definição dos *keyframes*⁵ de cena e suas respectivas velocidades na animação.

Figura 65 - Etapa de animação no software Opentoonz, 2023.



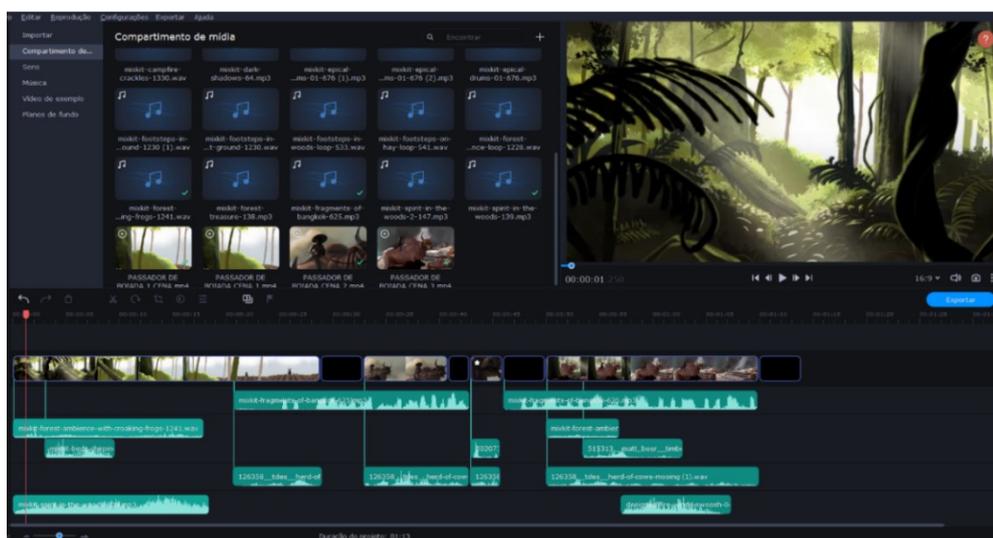
Fonte: Acervo do autor

A etapa final do projeto engloba a edição da animação, utilizando o software Movavi. Nesse estágio, foram incorporados os detalhes finais, como trilha sonora, efeitos sonoros, transições e legendas (Figura 66). A escolha das músicas teve como objetivo transmitir as sensações e emoções vivenciadas durante a produção de cada cena. Além disso, as músicas desempenharam um papel importante na criação de atmosferas adequadas e na complementação dos elementos visuais das cenas, contribuindo de forma positiva para a narrativa e proporcionando uma experiência mais imersiva ao público.

As legendas desempenham um papel essencial ao fornecer um resumo sucinto das lendas de cada personagem, com o objetivo de auxiliar na compreensão da narrativa. Contudo, é pertinente destacar que a narrativa é primariamente contada por intermédio das imagens, permitindo que elas transmitam visualmente as informações e conduzam a narrativa. Deste modo, as legendas complementam esse processo sem interferirem no fluxo visual da animação.

⁵ Um *keyframe* na animação e na produção cinematográfica é um desenho que define os pontos de início e fim de qualquer transição suave entre imagens.

Figura 66 - Visão frontal de cenário no software *Opentoonz*, 2023.



Fonte: Acervo do autor

Com a conclusão desta fase, o presente projeto encontra-se finalizado. A execução prática do curta-metragem animado intitulado "Lendas da Pandemia" estabeleceu uma conexão significativa com as temáticas exploradas, ao incorporar elementos da arte engajada e da lenda em seu conteúdo. Ao retratar situações que não receberam atenção do governo brasileiro atuante na pandemia, o material buscou despertar o interesse da população para tais situações e alertar o público sobre questões sociais que lhe são pertinentes. A inclusão de seres fantásticos na trama visou enriquecer a proposta, partindo da premissa de que os mistérios provenientes das lendas despertam o imaginário do espectador, capturando sua atenção em relação à natureza do projeto.

Dentre os variados exemplos de expressão artística engajada no contexto brasileiro, como desenho, pintura, performance, entre outros, é possível observar que a presente produção adota uma narrativa audiovisual para contar as histórias. Essa escolha estética permite explorar um conjunto diversificado de recursos visuais, narrativos e técnicos para transmitir suas mensagens e ideias ao público. Essa abordagem busca ampliar as possibilidades artísticas e comunicativas da animação como meio de expressão engajada.

De modo geral, durante a pandemia, artistas tiveram que se adaptar para expor suas obras. As opções se direcionaram para plataformas virtuais, possibilitando a disseminação das expressões artísticas pela internet de maneira segura e eficiente. Apesar do coronavírus (COVID-19) não representar mais a mesma ameaça, este projeto, iniciado durante a pandemia, deu continuidade à proposta de uma produção audiovisual e virtual, avançando com a crítica aos eventos ocorridos durante esse período.

Com a construção deste projeto, foi possível compreender o papel social da arte devido sua capacidade de comunicação com o público, assim como o da lenda, que atua historicamente como uma literatura coletiva, contribuindo para a propagação de ensinamentos humanos, auxiliando na formação de uma identidade cultural. A abordagem dos temas na forma de alegorias busca incentivar reflexões aprofundadas sobre os temas. Ao utilizar uma abordagem metafórica, o material produzido estimula interpretações e análises diversas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao explorar a potencialidade da arte engajada em comunicar questões sociais, históricas e contemporâneas à população, a produção do referido trabalho buscou utilizar esta contribuição em conjunto com as lendas, na produção de um curta de animação que retratasse acontecimentos da realidade, no contexto da pandemia de COVID-19.

Ao percorrermos uma trajetória histórica analisada por artistas e intelectuais, percebemos como a arte social e engajada influencia o pensamento das pessoas e as desperta para os acontecimentos sócio-políticos de seu país. A personificação de fenômenos da pandemia em conjunto com a história das lendas permitiu uma imersão visual nestes acontecimentos, buscando inserir o espectador nas situações provocadas pelas personagens. Em virtude da narrativa fantasiosa, o material chama a atenção do público ao estimular seu imaginário para tais situações inspiradas em nossa realidade, conscientizando-os de forma objetiva.

A adaptação do material foi feita em uma linguagem visual de mídia acessível, visando alcançar em um futuro próximo públicos variados e chamar sua atenção para a natureza da proposta, considerando a crescente importância da mídia visual como meio de comunicação e expressão artística. A elaboração do projeto proporcionou oportunidades para experimentar e aprofundar o aprendizado no campo da animação, com o objetivo de explorar o potencial técnico e criativo dessa modalidade de expressão artística no contexto da narrativa visual.

Executar todas as etapas do projeto de forma individual representou um desafio, considerando que em circunstâncias habituais, as responsabilidades seriam distribuídas entre um maior número de pessoas. No entanto, essa circunstância proporcionou a oportunidade de realizar estudos aprofundados visando aprimorar minhas habilidades em cada uma das áreas envolvidas, o que resultou em um impacto positivo no meu desenvolvimento pessoal e profissional, me incentivando a futuramente dar continuidade no projeto.

REFERENCIAS

ANDRÉAS, Roberto. “Lendas da Pandemia”. **Youtube**, 21 jun. 2023. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2wP_JI8kEfs> Acesso em: 20 jun. 2023.

AMARAL, Aracy. **Arte para que? a preocupação social na arte brasileira 1930-1970**. São Paulo: Editora Studio Nobel, 2003.

BAYARD, Jean-Pierre. **História das Lendas**. Edição eletrônica: Ridendo Castigat Mores. Disponível em < <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/lendas.html>> Acesso em: 16 mai. 2023.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Desinformação e notícias falsas barraram combate à Covid-19, diz ONU**. 27 mar. 2022. Disponível em <<https://news.un.org/pt/story/2022/03/1784042>> Acesso em: 16 maio. 2023.

MACHADO, Leandro; IDOETA, Paula. Brasil duplica armas registradas em um ano, e mortes violentas crescem na pandemia. **BBC NEWS Brasil**. 15 jul. 2021. São Paulo. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-57844477>> Acesso em: 16 mai. 2023.

VENDA DE REMÉDIOS À BASE DE CLOROQUINA DISPARA, MESMO SEM EFICÁCIA COMPROVADA. **CNN Brasil**. 02 mai. 2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/venda-de-remedios-a-base-de-cloroquina-dispara-mesmo-sem-eficacia-comprovada/>> Acesso em: 12 mai. 2023.

RATHSAM, Luciana. **Negacionismo na pandemia: a virulência da ignorância**. Campinas, 14 abr. 2021. Disponível em <<https://www.unicamp.br/unicamp/noticias/2021/04/14/negacionismo-na-pandemia-virulencia-da-ignorancia>> Acesso em: 12 mai. 2023.

NÃO olhe para cima. Direção: Adam McKay. California: Netflix, 2021. 1 filme (145 min), son., color.

O MENINO e o mundo. Direção: Alê Abreu. Produtora: Filme de Papel, 2014. 1 filme (80 min), son., color.

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produtora: Studio Ghibli, 2001. 1 filme (125 min), son., color.

COSTA, Anna Gabriela. Ministro do Meio Ambiente sugere ‘passar boiada’ enquanto o foco é coronavírus. **CNN Brasil**, São Paulo, 22 mai. 2020. Disponível em

<<https://www.cnnbrasil.com.br/politica/ministro-do-meio-ambiente-sugere-passar-boiada-enquanto-o-foco-e-coronavirus/>> Acesso em: 16 mai. 2023.

ROCHA, Lucas. Radicais invadem e depredam Planalto, Congresso e Supremo. **CNN Brasil**, São Paulo, 08 jan. 2023. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/politica/radicais-invadem-e-depredam-planalto-congresso-e-supremo-veja-imagens/>> Acesso em 16 mai. 2023.

BARRUCHU, Lucas. “Os próprios policiais buscavam orientar os manifestantes”, diz bolsonarista que participou de invasão em Brasília. **BBC News Brasil**, São Paulo, 17 jan. 2023. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-64267386>> Acesso em 13 mai. 2023.

LEAGUE OF LEGENDS. A Magia Ascende: Una-se a Sylas | League of Legends. **Youtube**, 25 jan. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0K-Vmtha9aY>> Acesso em 15 mai. 2023.