

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES

RENAN VALALA RIBEIRO

SONHOS, MEDOS E DESEJOS:
Manifestações do Subconsciente

Uberlândia
2023

RENAN VALALA RIBEIRO

SONHOS, MEDOS E DESEJOS:

Manifestações do Subconsciente

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel.

Área de concentração: Artes Visuais

Orientador: Paulo Angerami

Uberlândia

2023

RENAN VALALA RIBEIRO

SONHOS, MEDOS E DESEJOS:

Manifestações do Subconsciente

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Federal de Uberlândia
como requisito parcial para obtenção
do título de bacharel.

Área de concentração: Artes Visuais

Uberlândia, 23 de junho de 2023

Banca Examinadora:

Professor Dr. Paulo Mattos Angerami – Presidente

Professor Dr. Renato Palumbo Dória

Professor Dr. Rodrigo Freitas Rodrigues

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, por todo apoio e confiança depositados em mim.

Agradeço também aos professores, que me acompanharam e compartilharam seus conhecimentos, vivências e aprendizados.

Agradeço a minha namorada Giovanna Domenegetti por estar sempre ao meu lado me motivando e impedindo que eu desista.

Agradeço a meus amigos, em especial Érico Teodorak, Patrick Miranda e Matheus Bueno, por estarem cotidianamente impulsionando meu fazer artístico, seja produzindo em conjunto ou discutindo referências.

Agradeço ao orientador Paulo Angerami, por todo acompanhamento com discussões enriquecedora para meu processo, pela amizade e paciência.

Agradeço ao Alf por todo apoio emocional que um pet pode nos transmitir.

Agradeço a todos que passaram por minha vida neste período enriquecedor de graduação em Artes Visuais.

RESUMO

Desenvolvido durante o período de 2022 a 2023, este Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia é um relato de percurso onde compilo experiências que me levaram a cursar Artes Visuais e aprendizados obtidos enquanto discente. Neste contexto compreender e analisar tanto minhas escolas como minhas primeiras escolhas. Objetivando ressignificar minha produção que até o momento do trabalho em questão, tinha como foco adquirir habilidades técnicas. Por fim, faço uma breve análise das imagens produzidas durante a pesquisa.

Palavras-chave: Relato; Resignificar; Habilidades técnicas; Conceito; Processo.

ABSTRACT

Developed during the period from 2022 to 2023, this Completion of Course Work in Visual Arts at the Federal University of Uberlândia is a journey report where I compile experiences that led me to attend Visual Arts and lessons learned as a student. In this context, understand and analyze both my schools and my first choices. Aiming to reframe my production, which until the moment of the work in question, was focused on acquiring technical skills. Finally, I make a brief analysis of the images produced during the research.

Keywords: Report; Resignify; Technical abilities; Concept; Process.

Sumário

RAIZES – À GUISA DE UMA INTRODUÇÃO	8
INFÂNCIA.....	8
PIXO.....	11
CINEMA	15
GAMES	19
A FACULDADE.....	28
TCC.....	33
MINHAS PRIMEIRAS ESCOLHAS	39
MEUS TRABALHOS E PROCESSOS	43
CONCLUSÃO.....	56
REFERÊNCIAS.....	8

RAIZES – À GUIA DE UMA INTRODUÇÃO

Nas páginas a seguir apresento as origens da minha produção visual, algumas relações com manifestações culturais populares e como ela se desenvolveu até esse momento de finalização da minha formação no Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia. Início falando da minha infância e adolescência, fase em que meus pais e tios foram uma importante influência para meu interesse em artes, assim como o ambiente em que vivia. A seguir, conto um pouco das escolas que ainda me influenciam e então relato meu percurso durante a graduação. Por fim conto sobre meus trabalhos desenvolvimentos durante a conclusão de curso.

INFÂNCIA

Reanalizando minha história, percebo sempre ter sido interessado por diversas formas de arte. Ainda criança descobri uma paixão pelas cores: fazendo uso de lápis de cor e canetinhas, me aventurava em misturas “malucas”, segundo os mais velhos, como cabelos coloridos e árvores roxas - paixão esta que aparecerá com intensidade na minha produção atual. Por não gostar muito de desenhar, pintava diversos tipos de desenhos prontos ou qualquer imagem em escala de cinza que tivesse acesso, de jornais a revistas infantis, até que comecei a fazer meus próprios desenhos para poder colorir aquilo que realmente tivesse vontade. Desde muito novo, já muito autocrítico e perfeccionista, me esforçara com afinco para reproduzir personagens de animes, espadas e monstros de jogos para pintá-los, e assim acabei tomando um certo gosto pelo desenho à medida que ia desbravando e adquirindo um pouco mais de habilidade.

A música, juntamente com o PIXO, o cinema e a literatura, também foram algo que sempre estiveram presente na minha história. Tive contado com diversos estilos musicais logo cedo: aos meus 5 anos de idade, meu pai (nos seus 23 anos) formava uma banda de Samba e Pagode com amigos, onde os ensaios eram na garagem de casa, enquanto minha mãe me mostrava a MPB e alguns Rocks internacionais. Na casa de meu bisavô materno, imigrante Italiano, ele se orgulhava de mostrar seus discos de ópera italiana. Já meu tio paterno, o mais novo dos irmãos de meu pai, me apresentava o Reggae e o Rap. Além de,

por conta própria, me aventurar em tentar entender gêneros aos quais acabava tendo acesso, mas que ainda não haviam me apresentado. Essa relação com a música foi importante para que eu interpretasse a arte como um todo, de mente aberta, sem pré-conceitos.

Por volta deste período, também ajudava minha avó paterna na construção de quebra-cabeças: ela fazia uma espécie de colagem com imagens de revistas ou jornais que, em seguida, ela unia a um papelão ligeiramente denso e então o cortava em pequenas peças para que eu as montasse, me despertando o interesse para a técnica de colagem - mesmo sem saber ainda que era uma forma de expressão artística que futuramente apareceria também em sala de aula com os exercícios de recortes e colagens propostos pelos docentes do ensino infantil e fundamental, aumentando cada vez mais meu interesse a cada possibilidade que aprendia. Essa é uma importante influência que atualmente domina minha produção, as colagens digitais.

Nascido na década de 90, morador de bairros marginais e aluno de escola pública, desde cedo, outra expressão artística que fez parte da minha vida foi o PIXO, principalmente na infância, onde os via espalhadas pelas casas, prédios, escombros banheiros de escola, bancos de ônibus e onde mais minha visão alcançava. Sempre o admirei como forma de expressão e imagino que tenha sido minha primeira interpretação de algo como arte. Em certos locais mais fechados, como um banheiro todo Pixado, era como entrar em um portal para outra dimensão, parecia estar em uma realidade paralela. O PIXO transformava o ambiente, era quase como entrar em uma instalação visceral constituída pela sociedade local, como ouvir a cidade falando. E essa sensação de ser um portal para outra dimensão é que desejo transmitir em minha produção atual, que o espectador consiga adentrar ao universo de cada cena.

O cinema sempre esteve presente em minha vida. Influenciado por pais cinéfilos, não faltavam filmes em casa, do VHS ao DVD. Uma das memórias mais fortes de minha infância é de passar horas desbravando os corredores de locadoras, enquanto minha mãe procurava algo que ainda não tivesse visto. Com um olhar ainda infantil, locava muitas animes, animações e algum ou outro filme, por indicação de minha mãe. Com o passar do tempo, aos poucos, fui amadurecendo um senso crítico, conhecendo mais filmes e à medida que envelhecia, descobria a ambientação de filmes como Blade Runner e O Senhor

dos Anéis, instigando-me a pensar em civilizações fantásticas e futuros distópicos, ao ponto de começar a ser absorvido por esses mundos fantásticos, fosse em um ponto de ônibus ou qualquer momento em que minha mente estivesse em ócio, transformava o mundo ao meu redor, imaginando coisas absurdas.

Durante a pré-adolescência e adolescência, começo a me interessar por poesia. Uma de minhas professoras de português lia o “Inferno de Dante” nas aulas, passava trabalhos sobre Os Lusíadas de Camões, e eu, que nunca havia tido interesse em literatura, lia-os vorazmente, inspirando-me a experimentar poemas próprios, desenvolvendo assim um gosto pela escrita – que vem a ser uma parte importante do meu processo de criação atualmente.

Por fim, durante o ensino médio, tive a sorte ter 2 ótimos professores de artes que traziam para sala de aula diversas propostas de produções e transmitiam seu conhecimento sobre a história da arte de maneira simples e encantadora, me instigando a querer compreender mais sobre este universo e, principalmente, a me aprofundar nas práticas artísticas, além de matérias interdisciplinares no curso técnico (integrado ao ensino médio) em que tive como trabalhos produzir jogos, com criação de personagens, roteiro, entre outras práticas criativas. Foi neste momento em que eu pesquisava e descobria que era possível viver de coisas como pintura, escultura, fotografia, animação, desenvolvimento de jogos, entre outras diversas áreas da arte. Pode parecer obvio, mas para mim isso talvez fosse uma ideia muito distante. É claro que alguém produz e vive com esse tipo trabalho, mas em meu ambiente isso já não era falado, muito menos palpável, ficava no espaço em que enxergava, com uma visão romântica de produção por inspiração, os artistas clássicos ocupando esses lugares. Nesse momento, também começo a ficar mais atento ao que identifico como arte, e ao pensar em como, por que e com qual pretexto tal trabalho foi produzido, o que chega a inclusive mudar minha percepção perante as animações, animes e jogos de videogame. Nessa época estava começando a trocar animação e animes por filmes, mas retomei minha atenção as animações onde via vídeos de suas produções, ficava abismado com cenário elaborados enormes pintados à mão para ser plano de fundo de cenas, movimentos sendo feitos no papel folha a folha. No caso dos jogos (um de meus maiores passatempos), começava a lembrar dos que não eram distrativos

comuns feitos para dar play e distrair, mas sim carregados de sentimento de simbolismo, algo que na época só sentia, mas ainda não compreendia como era possível.

Nasce, então, a vontade de experimentar todo os meios possíveis: colagem, pintura, escultura, desenho, fotografia, o que pudesse ter acesso, assim como, o desejo de me aprofundar na história da arte, o que acaba por me interessar no curso de Artes visuais, ao qual discorrerei sobre, mais à frente no tópico “A Faculdade”. Pois é primeiramente importante falar das minhas escolas, o PIXO, o Cinema e os Games, contextualizando como influenciam minha produção hoje.

PIXO

Figura 1 – PIXO



Fonte: FALÉCO JR. [PIXO]. 1 fotografia. 30x30 cm

"Quem somos nós? Que sociedade é essa que forma uma geração inteira de jovens que precisam se expressar através da destruição?" (PIXO, O; 00:55:49)

Migrado do movimento Punk, no começo da década de 80, o PIXO foi inspirado pelos logos das bandas de Punk e de Heavy Metal, que por sua vez foram inspirados nas runas anglo-saxônicas (o primeiro alfabeto europeu usado por germânicos, escandinavos). Ou seja, o PIXO é o resultado de um processo antropofágico¹.

Do ponto de vista estético, sempre apreciei os ambientes pixados, eram visualidades mais interessantes, pois despertavam a curiosidade de entender o que ali estava escrito, quem havia escrito e o porquê de estar ali, transportava minha mente para um lugar analítico e observador, tornando o cotidiano mais interessante sempre que surgia um novo PIXO - era incrível como ele também surgia nos lugares mais inesperados. De um banco de ônibus a uma casa, locais públicos, locais privados e banheiros de escola, o PIXO, que para alguns, assim como eu, é um grito que não se ouve, uma agressão ao espectador passivo, uma afronta cheia de ódio ao sistema, para outros é um esporte que transborda adrenalina e irreverência, desafogando o pixador, colocando sua *tag*² em foco, ao mesmo tempo em que pode receber uma resposta da sociedade, seja apagando o PIXO e reforçando a segurança local, como também atraindo mais tentativas de PIXO em locais mais altos ao redor.

"Eles são indivíduos que como muitos sofrem da síndrome da invisibilidade, o que move eles a deixar sua marca é uma vontade de dizer: "eu existo, eu valho a pena"" (PIXO, O; 00:58:12). É uma das formas que certa parcela da população enxerga como forma de expressão e protesto contra uma sociedade que os negligência.

O PIXO é uma forma de grafite que se originou em São Paulo, Brasil, na década de 1980. Ele é caracterizado por letras, palavras e símbolos pintados com spray em espaços urbanos, como muros, edifícios e pontes. Diferentemente do grafite tradicional, o PIXO geralmente é feito em lugares inacessíveis, como paredes altas ou tetos, e as letras são escritas em forma vertical, ao invés de

¹ Metáfora simbolizando que a influência cultural de outros países foi devorada e assimilada.

² Assinatura podendo ser própria ou de um grupo.

horizontal. Além da cena visual, ele também influencia a cultura hip-hop no Brasil da época, especialmente no desenvolvimento da arte de grafite.

Do ponto de vista sociológico, o PIXO pode ser visto como uma forma de resistência cultural e política que surge em contextos urbanos marcados por desigualdades sociais e econômicas. Através do ato de pixar, os jovens e adultos marginalizados, muitas vezes vindos de periferias e favelas, reivindicam a cidade e seus espaços públicos como sendo também deles, e não apenas de determinados grupos ou classes sociais.

Em um contexto urbano onde o acesso à arte e à cultura são muitas vezes limitados, o PIXO se apresenta como uma forma de expressão criativa e autêntica para esses grupos, permitindo-lhes expressar suas identidades, sentimentos e desejos de pertencimento. Além disso, pode ser visto como uma forma de resistência simbólica, uma vez que desafia as normas e convenções estabelecidas de como os espaços urbanos devem ser utilizados.

Por outro lado, ele é visto por muitos como uma forma de violência simbólica, já que muitas vezes é feito sem a permissão ou consentimento dos proprietários dos imóveis (D'OLIVEIRA; ZANETIC, 2012, p. 764) e pode ser considerado uma forma de poluição visual que “prejudica” a estética urbana. Além disso, o ato de pixar muitas vezes envolve riscos, como a possibilidade de ser preso ou sofrer violência policial, bem como o perigo físico de subir em prédios ou atravessar vias movimentadas.

Em resumo, o PIXO pode ser visto como uma forma de resistência cultural e política (CIDADE, 2011, p. 23), que permite a expressão de identidades e desejos de pertencimento de grupos marginalizados, que reivindicam o espaço e chamam a atenção para questões como a desigualdade social e a exclusão urbana (TELLES; MARIANO, 2017, p. 124). No entanto, ao ser visto como uma forma de violência, pode apresentar riscos significativos para seus praticantes, por ser interpretado como um ato de vandalismo e uma forma de poluição visual. Ainda assim, mesmo com os riscos e ocupando o lugar de uma ação “violenta”, o PIXO tem uma presença significativa em São Paulo e outras cidades brasileiras, existindo competições e eventos onde pixadores se reúnem para mostrar suas habilidades e competir uns com os outros. "O ato de pixar desafia

as normas e convenções estabelecidas de como os espaços urbanos devem ser utilizados" (SIQUEIRA, 2013, p. 182).

Já do ponto de vista artístico, o PIXO pode ser visto como uma forma de arte urbana que se distingue por sua estética e técnica próprias. Apesar de muitas vezes ser considerado vandalismo ou simplesmente uma forma de pichação, o PIXO pode ser entendido como uma manifestação cultural e artística legítima, com suas próprias regras, estilos e significados.

Uma das principais características do PIXO é a sua estética gráfica e tipográfica, que envolve letras e formas abstratas que são construídas de forma a criar um efeito visual impactante e estilizado. O PIXO também se destaca pelo seu uso de cores vibrantes e contrastantes, que ajudam a enfatizar a forma e a presença visual da obra. Alguns praticantes do PIXO também incorporam elementos figurativos ou temáticos em suas obras, como símbolos políticos, frases de protesto ou imagens simbólicas.

Além da estética única, o PIXO também é conhecido por sua técnica desafiadora, que envolve escalar prédios e estruturas urbanas para criar suas obras em locais de difícil acesso. Isso exige não apenas habilidade física, mas também coragem e determinação, já que os praticantes do PIXO muitas vezes correm riscos significativos para criar suas obras.

Porém, apesar do reconhecimento de sua estética e técnica, o PIXO também é frequentemente criticado por seu impacto visual e simbólico nas cidades, especialmente quando é feito sem a permissão dos proprietários dos imóveis ou em locais históricos ou culturais importantes. É importante lembrar que, como qualquer forma de arte, o PIXO também está sujeito a questões de gosto, contexto e interpretação, e que suas práticas e significados variam de acordo com cada comunidade e contexto cultural.

Em resumo, o PIXO pode ser visto como uma forma de arte urbana legítima, com sua própria estética e técnica distintas. Apesar de seu impacto visual e simbólico controverso, o PIXO continua a ser uma forma importante de expressão cultural e artística nas cidades contemporâneas.

O pixo é uma forma de intervenção urbana que busca romper com a monotonia visual da cidade e chamar a atenção para questões sociais e políticas que muitas vezes são ignoradas ou esquecidas (Amaral, 2013, p. 39).

Perceber no PIXO sua essência subversiva e seu poder de confrontar as normas estabelecidas despertou em mim uma inquietude criativa e uma vontade

de romper minhas convenções e assim explorar diversas formas de se fazer arte, sendo um dos gatilhos que me motivaram a entrar no curso. Mesmo que pareça difícil relacionar diretamente o PIXO com minha produção, ele é uma grande referência no peso emocional que desejo transmitir. Me esforço para que cada trabalho seja carregado de um sentimento genuíno e, assim como no PIXO, sem a pretensão de que seja totalmente entendido ou absorvido pelo leitor, mas que ainda sim o faça sentir algo, seja apreciação, seja repulsa, mas que sinta.

CINEMA

O cinema tem sido uma das formas mais populares de arte desde sua criação. Ao longo das décadas, ele evoluiu e se transformou em "[..] uma forma de arte capaz de criar experiências emocionais e de influenciar a consciência social, ajudando a educar e conscientizar a sociedade sobre diferentes questões culturais e políticas" (GOULDING, 2013).

Em sua criação, o cinema começa como forma de entretenimento e ao longo do tempo, como podemos ver no cinema russo, vai adquirindo caráter não somente de diversão, mas um espaço de experimentação artística e de críticas sociais e políticas. Assim, o cinema se tornou um importante meio de expressão artística, que teve um impacto significativo em muitas pessoas ao longo das décadas (BATISTA, 2017).

Da década de 1980 para cá, houve um crescimento exponencial da indústria cinematográfica, principalmente a americana. O cinema estava passando por uma mudança significativa, com uma série de filmes que buscavam contar histórias de uma forma mais profunda e emocional. Esses filmes, muitas vezes independentes, tratavam de temas como amor, amizade, família, esperança e superação, entre outros - eles eram diferentes dos filmes de Hollywood tradicionais, que muitas vezes se concentravam em efeitos especiais e ação.

Nesse contexto, é essencial destacar que o que mais me chamava e talvez ainda chame a atenção em um filme é sua ambientação no universo cinematográfico. Dentro disso, Blade Runner (1982) se destaca como uma obra icônica que utiliza de forma brilhante a ambientação para transmitir mensagens e explorar temas profundos. Ao criar uma atmosfera futurista e distópica, o filme

de Ridley Scott estabelece um mundo imersivo e evocativo que desempenha um papel fundamental na narrativa e na experiência do espectador.

Figura 2 – Poster “Blade Runner”



Fonte: WIKIPEDIA. [Blade Runner Pôster]. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner>. Acesso: 16 de jun. 2023

O filme se passa em um futuro distante, onde a cidade de Los Angeles (EUA) é retratada como uma metrópole superpovoada, decadente e permeada por neon e chuva constante. Essa ambientação sombria e caótica cria uma atmosfera única que reflete os problemas sociais, ambientais e éticos presentes na trama. A cidade é apresentada como um espaço hostil, onde a tecnologia avançada contrasta com a sujeira e a desumanização. Sua arquitetura e cenários são elementos visuais fundamentais para estabelecer a ambientação. Os edifícios gigantescos, as ruas congestionadas, os letreiros luminosos e a poluição visual constante criam uma sensação de opressão e desorientação. A

mistura de elementos arquitetônicos tradicionais com avanços tecnológicos futuristas, como carros voadores e anúncios holográficos, adicionam camadas de complexidade ao mundo retratado.

A iluminação desempenha um papel crucial na ambientação de *Blade Runner*. A predominância do neon e das luzes difusas em contraste com a escuridão acentua a atmosfera de mistério e suspense; a paleta de cores do filme, composta principalmente por tons de azul, vermelho e amarelo, contribui para a criação de um clima sombrio e melancólico; essas escolhas visuais amplificam a sensação de alienação e isolamento experimentada pelos personagens e transmitem a decadência da sociedade retratada. A riqueza de detalhes e objetos de cena acrescenta profundidade à sua ambientação e a presença constante de elementos como a fumaça, a chuva, as janelas embaçadas e os letreiros em constante movimento contribuem para a construção de um ambiente opressivo e imersivo. Além disso, objetos como animais sintéticos, figuras de origami e fotografias antigas ressaltam a dualidade entre o natural e o artificial, explorando questões de identidade e humanidade.

Enquanto construção de um mundo distópico, *Blade Runner* é visualmente deslumbrante, com sua arquitetura impressionante, cenários opressivos, paleta de cores meticulosamente selecionada, atmosfera futurista e distópica. Sua ambientação sombria, caótica e cheia de contrastes reflete não apenas os problemas sociais e ambientais presentes na trama, mas também levanta questões sobre a natureza humana, a tecnologia e a busca por identidade. Questões estas que me faziam refletir sobre o futuro da humanidade, me perguntar para onde estamos caminhando e se realmente seria possível que o futuro seria como *Blade Runner* aponta.

Em contrapartida, pego outro filme para entender a ambientação, *O Senhor dos Anéis* (2001), que transcende a tela e nos transporta para a Terra-média. Essa imersão me envolvia em uma jornada épica repleta de aventura, heroísmo e mitologia, através de suas paisagens deslumbrantes, arquitetura meticulosa, figurinos detalhados e criação de criaturas fantásticas. Minha imaginação voava imaginando como seria viver em meios a tantas criaturas mágicas ou como seria nosso mundo hoje se ele tivesse evoluindo de uma civilização assim.

Figura 3 – Poster “Senhor dos Anéis”



Fonte: OMELETE. [Senhor dos Anéis Pôster]. Disponível em:

<<https://www.omelete.com.br/filmes/bilheteria-usa-o-um-filme>>. Acesso: 16 de jun. 2023.

Uma das características mais marcantes da ambientação da adaptação do para o cinema livro do Tolkien, é a beleza das paisagens naturais. Filmado principalmente na Nova Zelândia, o filme nos presenteia com cenários espetaculares, como montanhas majestosas, florestas densas, vales exuberantes e rios serenos. Essas paisagens grandiosas e intocadas transportam o espectador para a Terra-média, tornando-se personagens por si mesmas. Através delas, a ambientação cria uma sensação de maravilha e vastidão, contribuindo para a jornada épica dos personagens. A ambientação ainda é enriquecida pelo detalhado design de produção e pela arquitetura impressionante. Desde as colinas verdejantes do Condado até a grandiosidade da cidade de Minas Tirith e a opressiva escuridão de Mordor, cada localidade é cuidadosamente construída e projetada para transmitir uma atmosfera única. A

arquitetura dos reinos étnicos, como os majestosos elfos e os rústicos anões, é explorada em detalhes, adicionando profundidade e autenticidade ao mundo da narrativa - que também é expressa através dos figurinos detalhados e da caracterização dos personagens. Cada raça, como os hobbits, elfos, anões e humanos, possuem seu próprio estilo de vestimenta e características visuais distintas. Os figurinos elaborados, com detalhes minuciosos e materiais ricos, transmitem a cultura, o status e a personalidade de cada personagem. Esses elementos visuais fortalecem a imersão e a identificação do público com o mundo ficcional.

Não menos importante, a ambientação de O Senhor dos Anéis é enriquecida pelos efeitos visuais impressionantes e pela criação de criaturas fantásticas. Desde os hobbits e elfos até os gigantes trolls, dragões e criaturas sombrias como os Nazgûl, cada ser é visualmente concebido de maneira meticulosa e realista. Os efeitos visuais combinados com maquiagem e os dispositivos animatrônicos criam uma sensação tangível de presença e adicionam um toque de fantasia e mistério ao mundo da trilogia.

Em suma a ambientação de filmes como Blade Runner e O Senhor dos Anéis teve um impacto significativo na minha imaginação. Essas obras cinematográficas, com suas ambientações marcantes e visualmente deslumbrantes, despertaram minha criatividade, me motivando a reimaginar o mundo ao meu redor e provocando o interesse pelo equilíbrio entre o real e o imaginário, entre o familiar e o desconhecido. Isso despertou minha curiosidade sobre como transmitir atmosferas e emoções por meio da combinação de elementos visuais como luz, cor, textura e composição. Assim adquiri uma apreciação pelo cuidado e dedicação envolvidos na criação de um mundo fictício. Valores ao quais tento retratar em minha produção atual.

GAMES

Desde sua invenção, os jogos de videogame têm sido uma das formas de entretenimento mais populares entre crianças e jovens. No entanto, acreditava-se que eles eram apenas uma distração ou uma atividade lúdica sem nenhum valor educativo ou artístico. No entanto, assim como muitos, hoje relato a importância dos jogos de vídeo game para meu desenvolvimento artístico e como eles foram uma fonte de inspiração para meus trabalhos futuros.

Figura 4 – Poster “Shadow of the Colossus”



Fonte: MEDIUM. [Shadow of the Colossus Pôster]. Disponível em:

<https://joshli1997.medium.com/the-restrained-use-of-music-as-part-of-game-design-a-case-study-of-shadow-of-the-colossus-21737b2b0d3c>. Acesso em: 16 de jun. 2023.

Nunca esquecerei a primeira vez que adentrei o universo de Shadow of the Colossus, jogo de Fumito Ueda e Kō Ōtani, lançado em 2005 pela Team Ico e Sony Interactive Entertainment para o console PlayStation 2 e remasterizado em 2018 para PlayStation 4. Naqueles primeiros minutos, fui tomado por uma emoção indescritível, que me deixou sem fôlego. Contemplava-o atraído por um magnetismo inexplicável e a cada passo minha admiração aumentara ainda mais. A jornada se desenrolava, o sentimento se perdurava e sentia-me cada vez mais envolvido, cada vez mais conectado, cada vez mais curioso com aquele

mundo misterioso e grandioso. Era algo novo, um sentimento raro que poucas vezes havia experienciado, mas que se alojou em mim como fonte de inspiração. Até então, não saberia como descrevê-lo, hoje chamo de arte.

E assim como nos primeiros minutos de “O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel” com a narração sussurrante de Galadriel, trilha sonora épica e uma direção instigante a cada segundo me envolvia mais na narrativa, não presenciava somente uma história, mas sim protagonizava.

Primeiramente, é importante destacar que os jogos de videogame podem sim ser obras de arte. Eles são produzidos por equipes de artistas, designers, músicos, escritores e muitos outros profissionais criativos. Essas pessoas trabalham em conjunto para criar um mundo único, envolvente, com o objetivo de contar histórias, falar de determinados sentimentos e trazer questões à tona, o que é muito semelhante a qualquer outra forma de arte.

Shadow of the Colossus é um jogo que apresenta inspirações visuais do Romantismo, especialmente as pinturas de paisagens montanhosas e a ideia de que a natureza é sublime e majestosa, assim como é o trabalho do artista alemão Caspar David Friedrich, cujas pinturas são frequentemente vistas como representações da solidão e do isolamento humano na paisagem natural.

No caso, Shadow of the Colossus apresenta um mundo vasto e desolado, repleto de paisagens deslumbrantes, sublimes e sombrias, incluindo planícies abertas, cavernas subterrâneas e ruínas antigas, cada qual com uma atmosfera única. Uma comparação interessante pode ser feita entre Shadow of the Colossus e a pintura "Wanderer Above the Sea of Fog" ("Viajante sobre o mar de névoa ") do artista alemão Caspar David Friedrich. Ambas as obras apresentam um personagem solitário em um ambiente vasto e imerso em uma paisagem desolada e contemplando seu destino incerto. Tanto o jogo quanto a pintura são capazes de evocar emoções profundas nos espectadores, como solidão, admiração, reflexão e paz. Além disso, a escolha da paleta de cores em ambos os trabalhos é notável. Shadow of the Colossus e a pintura de Friedrich apresentam uma paleta de cores escuras, com um uso intenso de sombras e tons de cinza. Isso contribui para a sensação de isolamento e solidão do personagem principal, bem como para a sensação de perigo e tensão. O design

dos colossos, em particular, é impressionante e revela uma grande atenção aos detalhes.

Figura 5 – Viajante sobre o mar de névoa



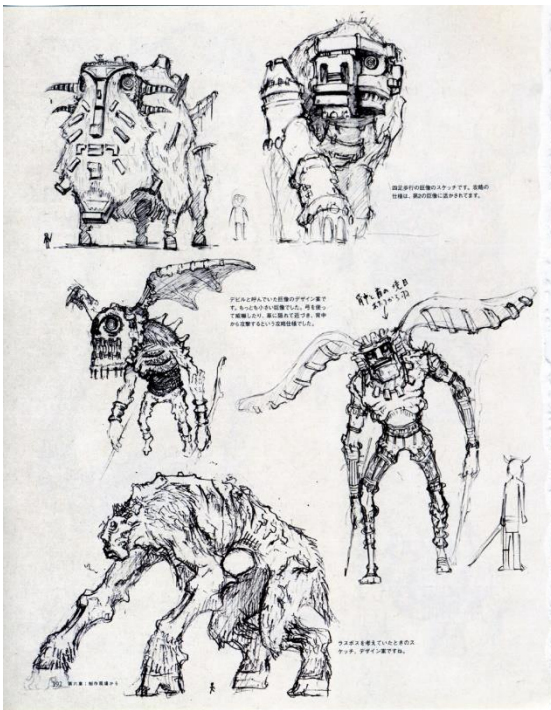
Fonte: FRIEDRICH, Caspar. **[Viajante sobre o mar de névoa]**. 1818. Oléo sobre Tela, 94,8x74,8cm.

Figura 6



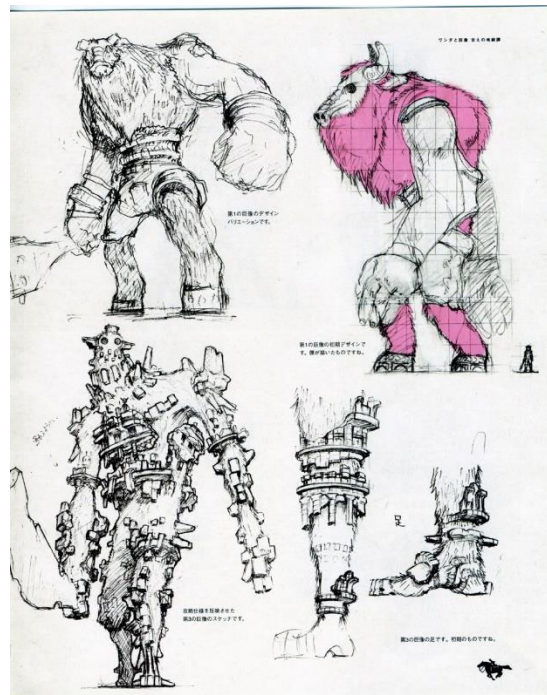
Fonte: MeuPS. Disponível em: <<https://meups.com.br/novidades/notas-que-o-remake-de-shadow-of-the-colossus-vem-recebendo/>> Acesso em: 01 de jun. 2023

Figura 7



Fonte: Shadow of the Colossus Artbook (p.198)

Figura 8



Fonte: Shadow of the Colossus Artbook (p.178)

Figura 9



Fonte: The Washington Post. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2018/02/02/a-stunning-new-take-on-shadow-of-the-colossus/>> Acesso em: 01 de jun.

2023

Segundo Ueda (2006), o objetivo estético do jogo Shadow of the Colossus era criar uma experiência que evocasse uma sensação de isolamento e melancolia, enquanto ao mesmo tempo oferecia um senso de maravilha e admiração pela beleza da natureza e da escala monumental dos colossos. Para alcançar esse objetivo, a equipe de desenvolvimento do jogo se inspirou em diversas formas de arte, incluindo pintura, escultura e cinema. O trabalho do cineasta Akira Kurosawa foi uma grande influência para o desenvolvimento de Shadow of the Colossus, em especial seus filmes de samurais épicos. Fumito procurou capturar a sensação de escala e grandiosidade desses filmes por meio das batalhas contra os colossos, buscando criar uma experiência que fosse tão emocionante e imersiva quanto assistir a um filme de Kurosawa. Além disso, ele também se inspirou no estilo visual do cineasta, em particular na maneira como o cineasta utiliza a paisagem natural para criar uma atmosfera de isolamento e solidão. Como resultado, a equipe de desenvolvimento do jogo buscou criar um mundo que fosse não apenas visualmente impressionante, mas também emocionalmente ressonante, evocando a sensação de que o jogador está explorando um mundo vasto e solitário que fosse imersivo e emocionalmente poderoso.

A estética visual de *Shadow of the Colossus* também pode ser comparada à descrição poética de *Beowulf*, 1000 A.C.. O poema épico anglo-saxão usa linguagem vívida e descritiva para pintar uma imagem do mundo antigo, e a estética de *Shadow of the Colossus* é igualmente impressionante, com vastas paisagens e criaturas fantásticas. Cada colosso é único e apresenta uma variedade de texturas e formas que fazem com que eles pareçam parte da fauna local que habitam.

A questão da honra e da reputação são outros temas comuns entre as duas obras. Em *Beowulf*, a reputação é muito importante e o protagonista se esforça para se tornar um herói lendário, capaz de vencer qualquer desafio. No jogo, Wander também busca provar sua coragem e sua habilidade, derrotando os Colossus. Em ambos os casos, a honra e a reputação são fundamentais para a sobrevivência e a realização dos objetivos do protagonista.

Além disso, trilha sonora desenvolvida é um dos elementos mais marcantes do jogo. A música, que foi composta por Kō Ōtani, é uma combinação de instrumentos orquestrais e eletrônicos, criando uma atmosfera épica, emocionante e imersiva. Com melodias emotivas e intensas, cada música é usada de forma estratégica para enfatizar a ação e os momentos emocionais do jogo. Por exemplo, durante as batalhas com os Colossus, a música aumenta gradualmente conforme a batalha se desenrola, gerando intensidade e urgência. Isso cria uma sensação de tensão e empolgação, aumentando a imersão do jogador, sendo também usada para enfatizar a beleza da paisagem e do ambiente do jogo. Quando o jogador está explorando o mundo aberto, a música é mais suave e tranquila, criando uma sensação de paz, calma e vastidão. Isso ajuda a criar uma atmosfera de contemplação, admiração, mas também de solidão encorajando o jogador a explorar o mundo e descobrir os segredos que ele esconde.

Em resumo, a trilha sonora foi criada com cuidado e atenção aos detalhes para enfatizar as emoções e a atmosfera do jogo, tornando a experiência de jogar ainda mais especial e única.

Não menos importante, um dos principais pontos de *Shadow of the Colossus* é a sua narrativa. A história do jogo é contada de forma visual e poética, com poucas palavras e muitos símbolos. O jogador é levado em uma jornada emocional, na qual é necessário sacrificar a própria vida para salvar a vida de

outra pessoa. Essa narrativa épica e impactante, transmite uma mensagem sobre amor, sacrifício e consequências em que o protagonista, Wander, é enviado em uma jornada para derrotar os colossos, criaturas gigantes que foram criadas pelos deuses para proteger o mundo. Essa premissa lembra a mitologia grega, em que os heróis são frequentemente enviados em missões impossíveis por deuses poderosos.

Em outro paralelo ao mundo da arte, o jogo tal como o filme *O Sétimo Selo - *Det sjunde inseglet** (1959), dirigido por Ingmar Bergman, exploram temas existenciais profundos, como a morte, a fé e a busca por um significado na vida. Tanto o jogo quanto o filme apresentam personagens em uma jornada solitária e perigosa, enfrentando desafios e ameaças para alcançar seus objetivos. Ambas as obras também possuem um ritmo lento e contemplativo, permitindo que os espectadores (ou jogadores) reflitam sobre os temas abordados.

Ambos os trabalhos tratam da busca por um significado na vida e da tentativa de encontrar uma resposta para questões existenciais difíceis. No jogo, o protagonista Wander está disposto a sacrificar tudo para trazer sua amada Mono de volta à vida, e para isso precisa derrotar os Colossus, criaturas gigantescas que habitam um mundo vasto e misterioso. Já no filme, o cavaleiro Antonius Block retorna da Cruzada e encontra a Suécia assolada pela peste negra. Ele joga xadrez com a Morte na esperança de adiar seu fim e ganhar tempo para encontrar um sentido para sua vida.

Outro tema comum entre as obras é a morte e como lidar com a inevitabilidade do fim. Tanto Wander quanto Antonius Block estão cientes de sua mortalidade e enfrentam situações perigosas em busca de um propósito maior. Essa luta contra a morte é um tema recorrente na arte e na literatura e é abordado de maneiras diferentes em *Shadow of the Colossus* e *O Sétimo Selo*, entretanto, ambos os trabalhos conseguem transmitir uma sensação de inquietude e medo diante da finitude da vida.

A comparação, entre essas obras, mostra como ambos os trabalhos são capazes de transmitir ideias profundas e complexas tratando de temas existenciais universais que ressoam com o público, seja através de um jogo eletrônico ou de um filme clássico, ajudando a reforçar a ideia de que jogos também podem ser considerados formas de expressão artística.

A narrativa não-linear de *Shadow of the Colossus* também pode ser comparada à estrutura narrativa do romance modernista *Mrs. Dalloway* (1925) de Virginia Woolf, que usa a técnica do fluxo de consciência para contar uma história complexa e fragmentada. Ambas as obras empregam técnicas narrativas inovadoras para contar histórias profundas e emocionantes. Essa é a maneira como ambos os trabalhos exploram a solidão e o isolamento. Enquanto Wander é um personagem solitário que busca ajuda para encontrar e derrotar os Colossus, Clarissa Dalloway, a protagonista de *Mrs. Dalloway*, é uma mulher presa em sua própria mente, lutando com sua solidão e sua necessidade de conexão com os outros. Em ambos os casos, a solidão é uma força poderosa que influencia o curso da história e a jornada do protagonista.

Outra semelhança entre as duas obras é que elas exploram a experiência humana através da perspectiva dos personagens. O livro é famoso por sua técnica de fluxo de consciência, que nos permite entrar na mente dos personagens e experimentar suas emoções e pensamentos de maneira mais íntima. O jogo não usa exatamente o mesmo método, mas o jogador tem acesso a informações limitadas sobre a história e os personagens, o que cria uma sensação de mistério e ambiguidade semelhante à técnica do fluxo de consciência.

Mrs. Dalloway é uma reflexão sobre a vida de uma mulher envelhecida que sente que sua vida está se esgotando, enquanto *Shadow of the Colossus* é uma jornada de autodescoberta e confronto com a mortalidade através da luta contra os Colossus. A comparação, entre o jogo e o livro, destaca a maneira como ambos os trabalhos exploram a condição humana e a complexidade da experiência de maneiras diferentes, mas igualmente poderosas. Essas comparações mostram que desde a sua estética visual até a sua narrativa e jogabilidade, o jogo apresenta elementos que demonstram o seu valor artístico e cultural.

O jogo em si pode ser visto como uma forma de arte interativa. A forma como o é projetado, com puzzles complexos e batalhas épicas, é uma forma de expressão criativa que exige habilidade e reflexos do jogador. O fato de o jogador poder explorar livremente o universo do jogo e interagir com ele de várias formas são aspectos únicos e emocionantes da sua experiência.

Em suma, *Shadow of the Colossus* desempenha um papel significativo tanto ao despertar meu interesse em cursar artes visuais, como em produção atual. A influência deste jogo foi além da estética, inspirando-me a transmitir emoções profundas e reflexões sobre a condição humana em meus trabalhos atuais. Ele representa não apenas uma experiência de jogo inesquecível, mas também uma fonte rica de inspiração artística que continua a moldar e enriquecer minha prática como artista.

A FACULDADE

Ingressando no curso de Artes Visuais da UFU, fazendo parte da segunda turma a não ter prova de habilidade específica, fico admirado pelos diversos meios de produção e estrutura aos quais eram inimagináveis ter contato, como cerâmica, gravura, escultura, laboratório de revelação analógica, produção própria de argila, entre outras.

No primeiro ano, passamos por algumas aulas de fundamentos, ou seja, aulas de aprendizados técnicos, como técnicas de desenho com medição de lápis, luz e sombra; técnicas de tridimensionalidade para futuras produções em cerâmica; escultura e afins; conhecimentos que seriam bases para produzir nos anos posteriores. Já neste começo, percebia dificuldades com as técnicas, afinal não eram práticas que tinha afinidade, porém a sensação de descoberta, o aprendizado e vontade de estar inserido em um meio criativo eram surpreendentes e inibiam qualquer surgimento de frustração. Eu sabia que era apenas o começo de uma jornada a qual me sentira contemplado e vira potencial. Paralelamente, começamos a aprender um pouco sobre o surrealismo, um movimento da arte moderna a qual eu já detinha certo apreço, que seria uma importante referência tanto para minha produção quanto no meu modo de produzir atual.

Em outubro de 2016, na metade do último semestre do ano letivo, deu-se início a uma paralização geral dos docentes e discentes da UFU, porém com laboratórios abertos para produzirmos, continuo com calma me aventurando pelas práticas, enquanto começo a procurar e a pedir indicações de materiais complementares que ensinassem técnicas.

Passado a greve e a retomada do calendário, damos início ao segundo ano letivo, com matérias de meios produtivos como xilogravura, cerâmica, escultura, gravura em metal - diferente das aulas técnicas, as matérias práticas cobravam um conceito. Neste primeiro contato, ainda estávamos aprendendo a usar recursos básicos, porém desta vez, são específicos referentes a cada meio que dá nome a aula. Aqui já começamos a sentir, principalmente nos trabalhos propostos após o meio do semestre, que o mais importante era o conceito que eles carregavam. É claro que o processo é importante, mas o principal era o que te motivava a produzir tal trabalho, o que te instigava, abominava, dava ânsia ou ansiava a ponto de ter que expressá-la de tal maneira. Ali, a técnica entrava somente nas próximas perguntas, “E por que de tal maneira?”, “Como a técnica e o uso dos materiais conseguiram comunicar e dialogar com sua proposta?”

Percebia, então, um pouco mais nítida a frustração das coisas não saírem como eu planejava nos trabalhos, fosse por falta de prática, habilidade ou até conhecimento. Surgia também o sentimento de atraso frente aos colegas mais hábeis que já carregavam uma bagagem maior. Eu pouco entendia sobre o processo de criação, mas havia uma sede por conhecimento técnico. Entretanto, ainda precisava encontrar minha área de foco.

Em meio a esse segundo ano letivo, descubro em quais meios gostaria de me especializar, e o primeiro deles que viria a ser meu foco principal e base de minha produção: o desenho. Com a famosa frase “é preciso saber construir para desconstruir”, de Picasso, em mente, meu objetivo agora era estudar tudo que abrangia técnicas de desenho para depois “encontrar meu estilo”, buscando construir um leque de habilidades que me fizessem apto a produzir o que quisesse sem muito esforço. No sonho não há atalhos a serem pegos, mas sim um trabalho de aprimoramento constante, frustrante e que tem o seu tempo. Assim, começo a me aprofundar mais e mais em conhecimento técnico, lendo livros de luz e sombra, perspectiva, anatomia humana, baixando vídeo aulas de mestres e errando, errando muito, mas aprendendo também.

Nunca fui uma pessoa disciplinada, e em alguns momentos lidar com outros métodos de produção para o curso pareciam só dificultar meu processo pessoal e aumentar minha frustração. Ao mesmo tempo que, em outros momentos, me proporcionavam um descanso mental ou algum tipo de insight de como resolver certo problema do desenho de uma maneira mais simples. Com

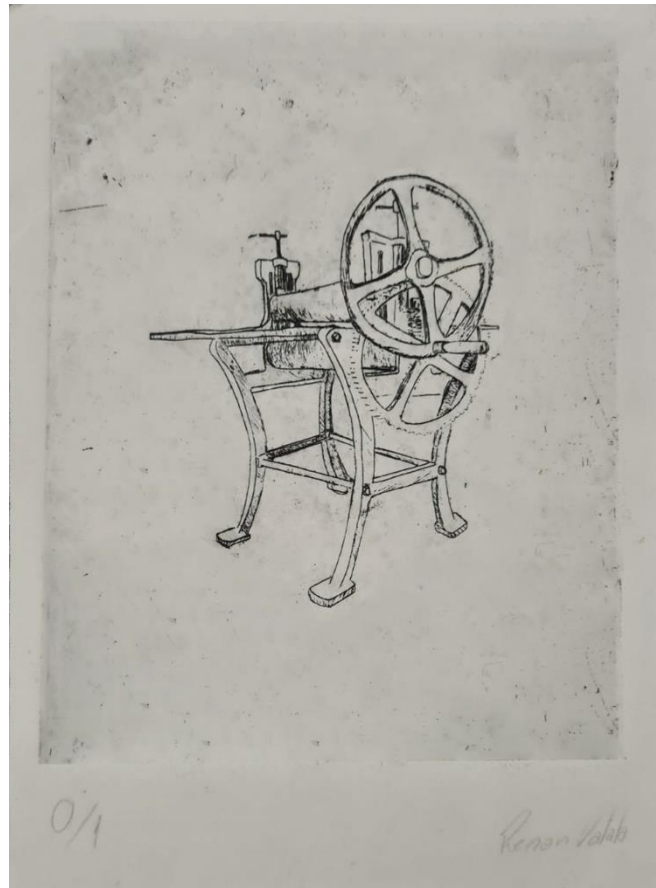
o passar do tempo me aprofundava mais ou me afundava mais na técnica. Ao mesmo tempo em que me tornara mais hábil e produzia com mais facilidade, mais eu esquecia do conceito.

O conceito não se cria de uma hora para outra, pode até acontecer um raio de inspiração, um insight, mas um conceito sólido que produzirá trabalhos consistentes, vem do exercício diário de produção embasada, de pesquisa e de análises. Algo que, talvez no momento apesar de eu gostar, não via como mais importante para mim, acreditava que deveria focar na técnica primeiramente, e assim negligenciei o conceito.

Deste modo, meus terceiro e quarto anos letivos foram complicados e muito frustrante em diversos momentos. Investigávamos mais a fundo o conceito tanto em matérias teóricas, mas principalmente nas chamadas aulas “Ateliê”, onde o discente deveria propor uma pesquisa e o docente orientar sua produção. Em minha grade curricular, deveriam ser feitos quatro Ateliês em linguagens distintas. Acabei por fazer Gravura em metal, Desenho, Pintura e por fim fotografia.

No Ateliê de Gravura em metal, com o foco em ponto seca, sentia que aquele conhecimento me ajudaria no desenho em geral - ter que produzir com as limitações deste material, resolver tudo por meio das linhas, sem muito controle de sua intensidade ou grossura, apesar de não gostar muito do momento de impressão, me faziam acreditar que esses desafios desenvolveriam habilidades mais precisas para o desenho.

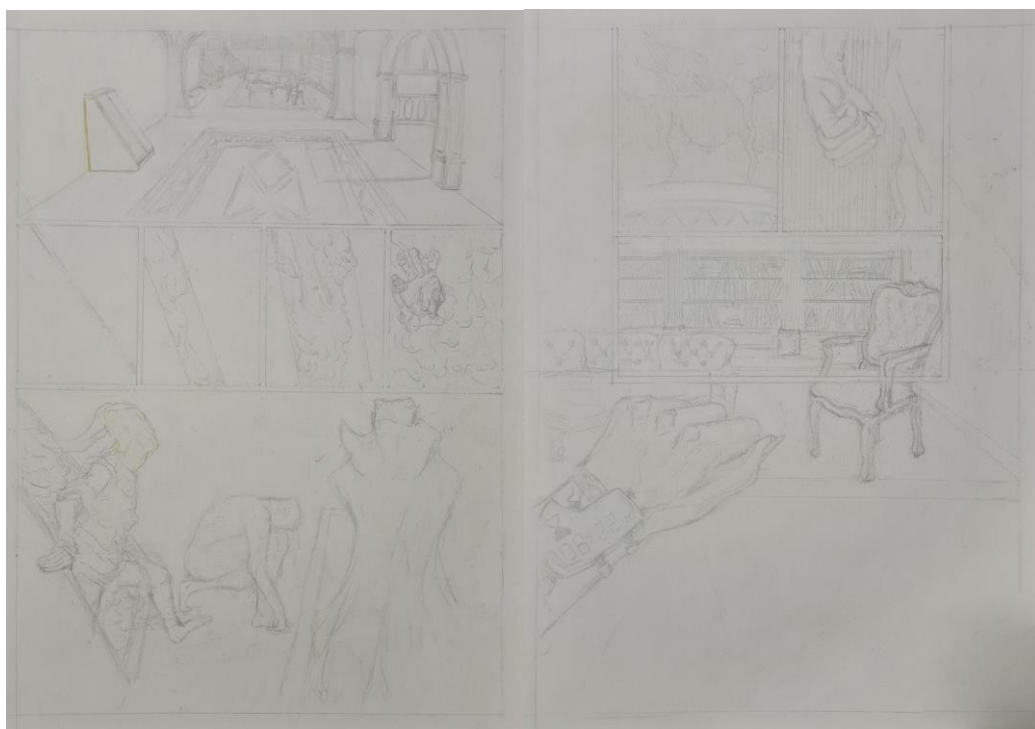
Figura 10



Fonte: acervo pessoal do artista

Já no Ateliê de Desenho, no trabalho de descobrir como é o processo de criação de uma HQ, nunca tendo produzido uma e não tendo história, escolho uma música como base e me esforço adaptá-la em quadrinhos. Não havia necessariamente visado a ideia original da música, mas sim ao que ela me remetia. Meu objetivo era aprender a pensar em sequência de quadros, cena, posicionamento, leitura.

Figura 11



Fonte: acervo pessoal do artista

Me aventurei pela aquarela no Ateliê de pintura, fiz alguns retratos e cenas do apartamento onde morava, minha vontade e objetivo eram aprender a lidar com a linguagem e a matéria era uma desculpa para estudá-la.

Figura 12



Fonte: acervo pessoal do artista

Por fim, no Ateliê de Fotografia, foco em manipulação digital, queria entender melhor como fazer montagens “realistas”, coloco entre aspas pois ao ver minha produção como na imagem a seguir percebo claramente não ser real.

Figura 12



Fonte: acervo pessoal do artista

Como já havia dito, a técnica é importante sim, mas para mim ainda faltava o conceito. Já era o momento de eu desenvolver algo com expressão, mas quando me perguntavam, eu ficava de rodeios, parecia estar inventando uma resposta. A verdade é que a minha sede era de conhecimento técnico no momento e não conseguia me sentir pronto o suficiente para produzir algo ao qual tivesse que lidar com a expressão de forma significativa, mesmo que em alguns momentos tinha um insight, eu o anotava e guardava para depois, pois parecia algo longe demais em termos de habilidade técnica para ser produzido.

TCC

E, assim, chegou no final do curso, o momento do TCC. Minha primeira proposta era desenvolver o conceito de um jogo, desde seus personagens, cenários, ao universo e história. Sem desenvolver jogabilidade, não seria jogável, produziria puramente seu conceito estético. Comecei a misturar temas e estéticas de meu gosto pessoal, porém as coisas não pareciam funcionar, sentia que meu tema era muito complexo, com muitas histórias, muitos personagens um universo para se construir. Não conseguia sintetizar os processos, não conseguia achar um método de produção, todo novo personagem/cenário carregava uma dificuldade e procurando conhecimento sobre como desenvolver um personagem, por onde começar e coisas do tipo,

sentia que elas aumentavam. Eu percebia que de nada sabia sobre o assunto, não era algo que dominava. Era novamente como nos ateliês: não dominava o que estava fazendo e não conseguia sintetizar o ato de produzir com um conceito, pois não me achava pronto o suficiente para manifestar exatamente o que queria.

Recomeço meu TCC com uma nova proposta: fazer retratos de pessoas com quem convivo, mesmo que sejam pessoas com as quais nunca troquei uma palavra, mas que estão presentes em meu dia a dia e me atraem o olhar a retratá-las da maneira que as enxergo - ainda sem uma proposta estética muito clara. A verdade é que eu queria realmente concluir o curso, descansar um pouco a mente e recomeçar projetos pessoais arquivados com calma.

Porém, graças as conversas semanais com meu orientador, aos poucos meu trabalho de conclusão foi tomando outro rumo. Ele sempre me questionava sobre o porquê dos retratos e o que eu gostaria de comunicar, mesmo que não fosse claro ao expectador. Sempre tentava entender também como funcionava o meu processo e me incentivou a fazer uma autoanálise e a me autoquestionar. Por isso explico todo meu processo, desde a motivação para entrar no curso, passando por como me aprofundi na técnica, até o momento do TCC, onde não sei mais realmente o porquê produzir e nem sobre o que falar, e ainda tento convencê-lo sobre os retratos.

Começo a ver meu trabalho, principalmente o momento de planejamento, como uma análise do meu consciente e inconsciente, procurando achar o meu caminho e descobrir o que eu quero comunicar e por que quero. Começo a tentar materializar meu subconsciente, tentar entender o que há lá. Descobrimos que entro em conflito quando produzo algo subjetivo. Começo pela vontade de expor o que quer que esteja preso e, pouco depois, estou analisando o pequeno esboço feito, pensando em valores, cores, anatomia, enquadramento, teorias e técnicas afins, principalmente sobre as que ainda estão subdesenvolvidas, até chegar ao ponto onde não sei mais sobre o que estou falando, sinto que o propósito se perde em meio ao perfeccionismo e resta somente técnica.

Meu orientador me pergunta se consigo escrever sobre esses momentos que sinto ou senti, idealizando a separação de motivação e técnica, compilando os sentimentos num lugar onde eu não o perca, para partir para materialização daquilo. Estava tão armazenado que já havia esquecido, mas durante todo meu

ensino médio tinha o hábito de escrever poemas sobre o que mexia comigo, nada muito complexo, mas puro e sincero. Era a forma a qual eu sentia prazer em me expressar e que me aliviava.

Começo a escrever coisas pequenas como “Esgotamento” e “Janela” mostradas a seguir e a registrar, por fotografia, momentos que me faziam pensar no que escrevi e a escrever olhando registro que resgatam sentimentos. Nesse momento, a ideia dos retratos já não cabia mais, o sentimento impresso na escrita era poderoso, mexia comigo, e eu precisava ver aquilo em imagem. Decido, então, partir dos registros fotográficos e trabalhar sobre eles com colagem, pintura e manipulação. Não havia nada claro ainda sobre onde eu gostaria de chegar, mas me sentia confiante em ter as ferramentas dispostas. Meu objetivo agora era analisar e escolher como unir, para assim comunicar.

ESGOTAMENTO

Estar lá e não estar

O presente impresente

O vazio súbito da bateria social

OU do esgotamento mental

A vontade de ficar

De estar

De aproveitar

O momento que a tempos adiará

A tempos não tinha tempo

A tempos não dava tempo

Mas será que hoje dava tempo?

Esqueça e se de tempo

Respira e curta o momento

Aproveite os rolês e o amigos

Para eles sempre deve ter tempo

Se não os stress e a solidão

Matam com o tempo

JANELA

*Um respiro,
Um descanso
Um retiro*

*Que acomoda
O sonho
O pensamento
A curiosidade*

*Janela que desafoga
Mas também pesa
Tira de orbita
Mas afunda na terra*

*Portal que acalenta
E desespera
Te acode
E te ferra*

*Te dá ânsia, poder,
E te extorque na guerra
Guerra do querer e poder
Do lembrar e superar*

*Não importa o que há do outro lado
O efeito vem do buraco
Que nos faz evadir
O local habitado*

*E transporta nosso ser sem jeito
Bagunçando tudo que há direito,*

*Amarra, desamarra,
Tira e da tiro no peito*

Resgatar a escrita foi algo que me fez voltar a exprimir de maneira mais pura o sensível, foi incrível o sentimento de ler os primeiros versos e perceber que ainda existia aquilo alocado em mim. Começo com algumas propostas, que de início ia bem: ficava com o texto ao lado, começava pelo registro, manipulava com cortes, recortes e distorções, me referenciando em artistas que tinham uma estética que me agradava; buscava me apropriar de coisas que achava cabíveis para colagem, retocava com pintura digital e seguia trabalhando neste processo. Porém, sempre tem um porém, não conseguia finalizar nenhuma das propostas, algo me travava e eu não sabia ao certo por que.

Com o tempo percebi que, em determinado momento, o trabalho parecia se romper do texto, o trabalho tomava seu próprio rumo: não sabia onde queria chegar, então entrava em conflito entre não conseguir materializar puramente a escrita em imagem e não saber seguir o rumo que a imagem havia tomado.

Meu orientador, então, me propõe uma dinâmica onde devo partir de uma escrita rápida de 5 a 10 minutos, depois trabalhar na imagem pelo mesmo tempo, e então voltar a escrita, para assim voltar a produção, ficando nessa dinâmica entre escrever e produzir, para assim analisar para onde isso me levava.

Em meio a este momento, começo a tentar resgatar em minha memória quais foram minhas escolas até ter decidido cursar artes e a analisar, também, o que me atraiu após os conhecimentos adquiridos durante a faculdade ao ponto de serem uma referência para minha produção.

Ao decorrer de minhas conversas com meu orientador, sempre falo sobre a “dualidade” do poder e querer, da vontade e falta de força, do inconsciente e consciente, das escolhas que fizemos e das que fizeram por nós. Como lidamos com essa instituição da liberdade que sentimos ter, quando na verdade o ambiente sociocultural em que vivemos nos molda através da educação e repressão com referências que se passam como obrigatórias e normais chegando a formar em nosso inconsciente hábitos, sejam eles de ações ou de pensamentos.

Recomeço uma última vez meu TCC, agora com um intuito de me autoconhecer, analisar quais foram minhas escolas artísticas, fazendo uma

breve reanálise da infância, buscando meus primeiros contatos com a arte, minha escolas, mesmo que inconscientes naquele momento; captando também o que me atraiu com base nos conhecimentos adquiridos durante o curso a ponto de se tornar uma referência consciente, a qual dissertarei sobre, no próximo tópico “Minhas Primeiras Escolhas” que desejo imprimir em meu trabalho, visando ressignificar minha produção que até então tinha como único objetivo o desenvolvimento de habilidade técnica. E, por fim, entender, ou ao menos deixar mais claro, como aliar ambos com o método de produção desenvolvido durante a orientação. Antes minha primeira escolha e irei discorrer sobre a seguir

MINHAS PRIMEIRAS ESCOLHAS

Figura 13 – Os Amantes



Fonte: MAGRITTE, René. **[Os Amantes]**. 1928. Óleo sobre tela, 54 x 73 cm.

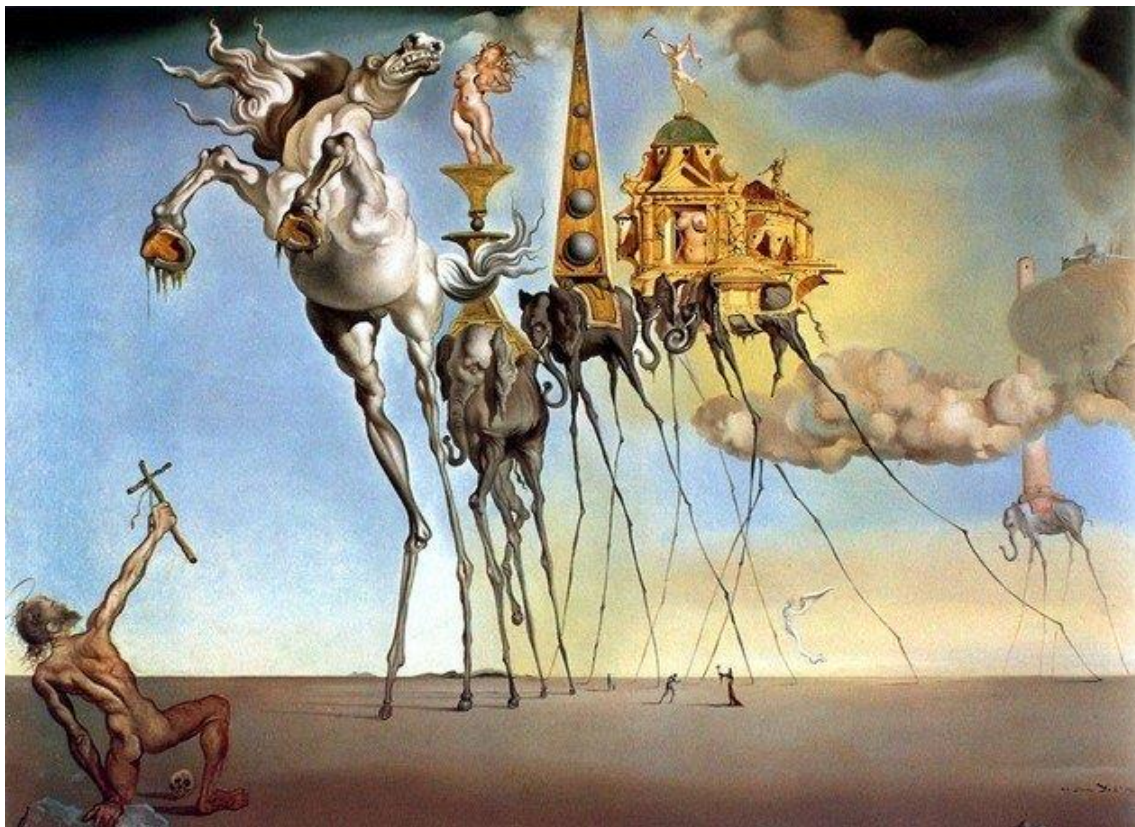
Os surrealistas acreditavam que o pensamento racional e a lógica limitavam a imaginação humana e, portanto, restringiam a liberdade criativa. Em vez disso, eles buscavam explorar o mundo dos sonhos, do inconsciente e do subconsciente para criar arte e literatura. Além da arte e literatura, o surrealismo teve um impacto significativo em outras áreas, como cinema, teatro e psicologia. Ele foi um dos primeiros movimentos a explorar o poder do subconsciente e influenciou o surgimento do psicodrama e da terapia de arte.

O surrealismo se baseia na crença na realidade superior de certas formas de associação negligenciadas até agora, na onipotência do sonho, no jogo desinteressado do pensamento. Tende a destruir definitivamente todos os outros mecanismos psíquicos e a substituí-los por ele na resolução dos principais problemas da vida (BRETON, 1924, p. 14).

O surrealismo foi um movimento artístico e literário que surgiu na França, na década de 1920, e que se espalhou pelo mundo. Ele se caracterizou por uma visão do mundo baseada no surreal, no inconsciente e na imaginação. Alguns

dos artistas e escritores mais famosos associados ao surrealismo incluem Salvador Dalí, René Magritte, Max Ernst, André Breton e Paul Éluard. Esses artistas criaram obras que frequentemente eram estranhas, enigmáticas e perturbadoras - muitas vezes incorporando elementos como a distorção da realidade, o uso de objetos cotidianos fora de contexto, a combinação de imagens aparentemente contraditórias e a representação de criaturas fantásticas.

Figura 14 – A tentação de Santo Antônio



Fonte: DALÍ, Salvador. **[A tentação de Santo Antônio]**. 1946. óleo sobre tela, 197 x 249,4 cm.

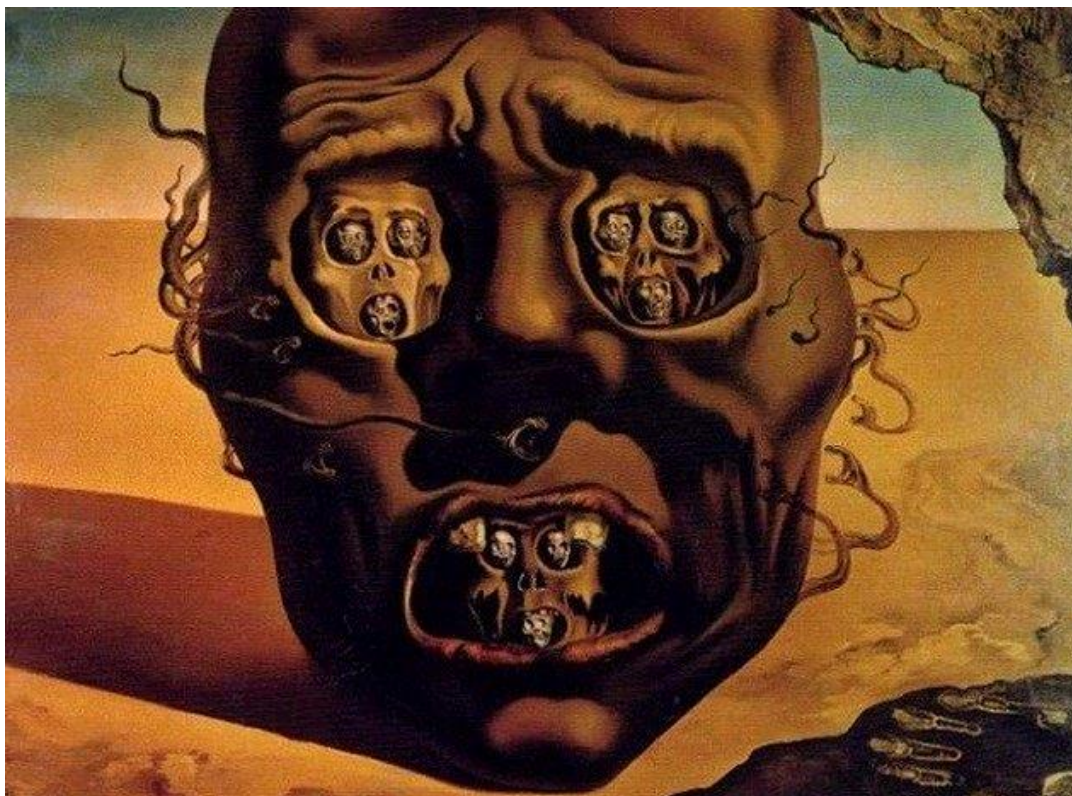
O movimento foi criado como uma reação ao mundo racionalista e materialista da Europa pós Primeira Guerra Mundial. Os artistas e escritores surrealistas acreditavam que a sociedade havia se tornado excessivamente dominada pelo pensamento racional e pela ciência, o que tinha levado a uma perda da imaginação e da criatividade. Eles queriam explorar uma nova forma de pensar e criar, que fosse baseada na liberdade da mente e na espontaneidade da imaginação. Pare eles, “o surrealismo não é uma simples revolução artística, mas uma revolução total da mente e da vida.” (BRETON, 1924, p. 29).

Uma das principais influências para a criação do movimento surrealista foi a obra do psiquiatra suíço Carl Jung, que acreditava que o inconsciente era uma fonte importante de energia criativa e que as artes visuais e literárias poderiam ser usadas para explorar as profundezas do inconsciente. Além disso, os surrealistas também foram influenciados pelo movimento dadaísta, que tinha surgido na década de 1910 e pregava a rejeição das convenções estéticas e culturais.

Outra motivação importante para seu surgimento foi a necessidade de uma nova linguagem artística que pudesse refletir as mudanças sociais e políticas que ocorriam na Europa na época. A guerra havia deixado uma sensação de desolação e desesperança na Europa, e muitos artistas e escritores sentiam que a arte tradicional não era adequada para expressar esses sentimentos.

Por todas essas razões, os artistas e escritores surrealistas procuraram criar uma forma de arte que fosse livre da razão e do controle consciente, e que pudesse explorar as profundezas do inconsciente humano.

Figura 15 – A face da guerra



Fonte: DALÍ, Salvador. **[A face da guerra]**. 1940. óleo sobre tela, 64 x 79 cm.

O movimento, à época, foi recebido com muita polêmica e controvérsia, e muitos consideravam as obras surrealistas perturbadoras e pertencentes ao reino do absurdo e do incompreensível. Por um lado, o movimento atraiu uma série de seguidores entusiasmados, especialmente entre os artistas e escritores jovens e rebeldes além de intelectuais que estavam descontentes com a ordem social estabelecida e acreditavam que a arte e a literatura deveriam ser usadas para expressar ideias subjetivas e inconscientes.

No entanto, muitas pessoas comuns foram chocadas com as imagens perturbadoras e bizarras, alguns críticos acusavam o movimento de promover o caos e o desconforto em vez de beleza e ordem, sendo visto também como uma ameaça à ordem social e política estabelecida. Muitos surrealistas foram perseguidos e presos por suas atividades políticas e ideológicas. Em alguns países, a arte surrealista foi censurada e banida, e os artistas que a produziam eram frequentemente considerados subversivos.

O surrealismo tem sido criticado por ser obscuro, ininteligível e perturbador. Mas essas críticas são precisamente o que fazem do surrealismo uma arte tão importante e relevante (RICHARDSON, 2006).

No entanto, apesar das críticas e da perseguição, o surrealismo continuou a crescer e influenciar a arte e a literatura nas décadas seguintes.

MEUS TRABALHOS E PROCESSOS

O VÁZIO

ESCREVE 1

*A tempos não o sentira por perto
Doentio e gélido
tenta me sugar
Como um buraco negro
quero, mas nao consigo me afastar
Será que ele vem ou sou eu quem vou?
Alô vazio!
Nem vem que nao vou!*

Figura 16



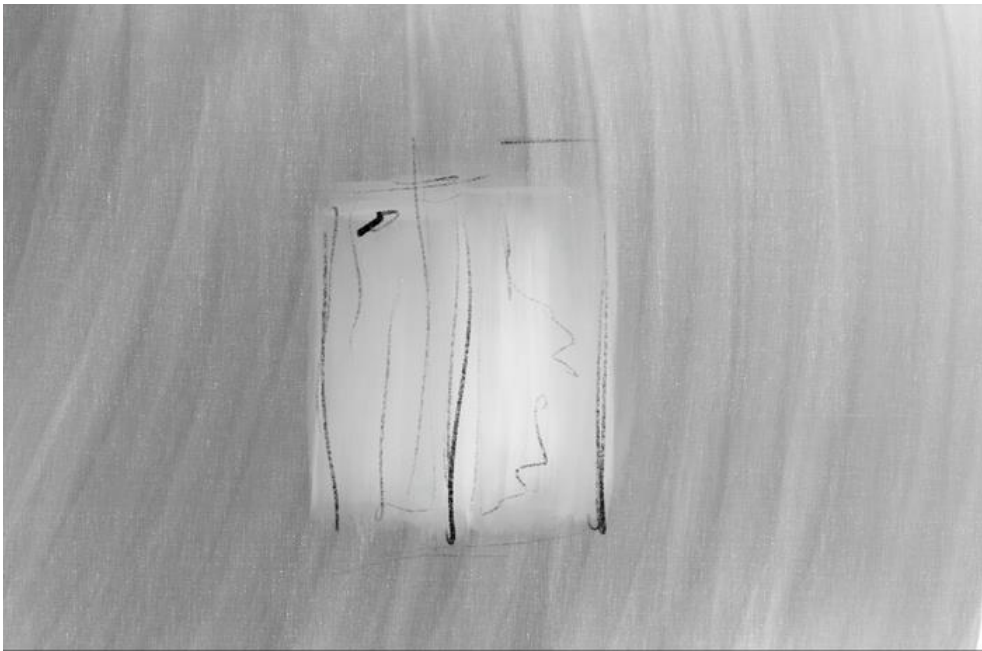
Fonte: acervo pessoal do artista

ESCREVE 2

*Parece um olho
talvez seja o vazio me olhando
mas o que é o vazio?
uma sensação?*

*um sentimento?
um ser que devora a percepção de tempo?
joga sua vontade ao relento
de tanto frio erradica a empatia
um lugar sem serventia!*

Figura 17



Fonte: acervo pessoal do artista

ESCREVE 3
*Um lugar no infinito
um campo gravitacional
Um portal entre aberto
Será que se fecha?
Nunca em sua força total
Mas talvez nunca te deixa*

Figura 18



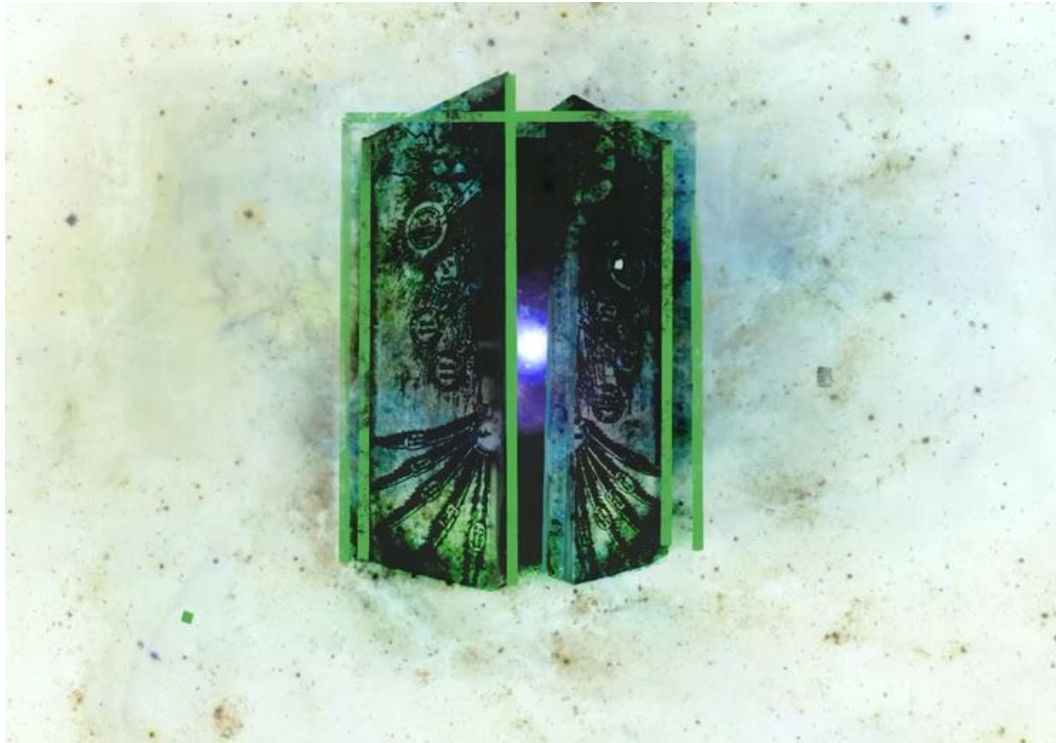
Fonte: acervo pessoal do artista

Figura 19



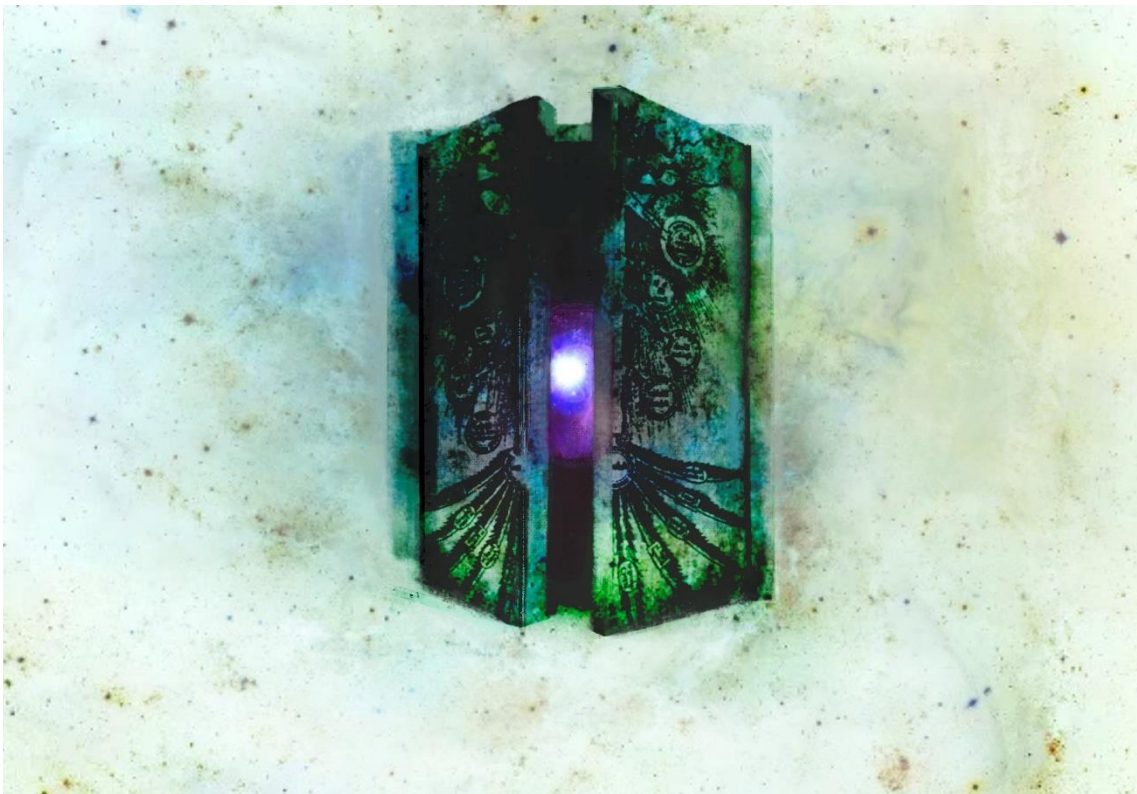
Fonte: acervo pessoal do artista

Figura 20



Fonte: acervo pessoal do artista

Figura 21 – O Vazio



Fonte: VALALA, Renan [O Vazio]. 2023. Colagem digital, 101 x 70cm.

Buscando retratar o vazio interior, ao qual entendo como, além de um estado emocional e psicológico, um lugar com força gravitacional que atrai para o nada, como um buraco negro sugando sua vontade e sobrecarregando de desconexão, deixando a carência de propósito e significado. Neste contexto imagino a entrada deste lugar, com sua porta que nunca se fecha, entre aberta que instiga a curiosidade, atraindo sua atenção a tentar entender o que tem após a porta. Você não quer entrar, mas não consegue fugir, o vazio o encara enquanto é encarado. Procuro trazer algo semelhante ao que Magritte faz em sua obra *O Filho do Homem* (1964).

Figura 22 – O filho do Homem



Fonte: MAGRITTE, René. [O Filho do homem]. 1931. óleo sobre tela.

Bom, então tens o rosto aparente, a maçã que esconde o visível, mas oculto o rosto da pessoa. É algo que acontece constantemente. Tudo o que vemos esconde outra coisa e queremos sempre ver o que está escondido por aquilo que vemos. Há um interesse pelo que está oculto e que o visível não nos mostra. Esse interesse pode assumir a forma de um sentimento bastante intenso, uma espécie de conflito, pode dizer-se, entre o visível que está oculto e o visível que está presente (MAGRITTE).

Já no uso das cores, penso que estes tons de verde e amarelo retratam um colapso doentio. Porém dentro da porta, o vazio talvez seja predominantemente frio, como tons roxos e muito escuro, tirando a visão de tudo que não seja ele mesmo.

O ARREPENDIMENTO

ESCREVE 1

*Curo com o tempo
A dor de perder o momento
De deixar passar
De não agir a tempo
Tem tempos...
Que sim,
Bate um arrependimento
Tem tempos...
Que a tempos
não sinto o tempo
Somente a dor
de perder o tempo
O tempo que ficou
no momento*

Figura 24



Fonte: acervo pessoal do artista

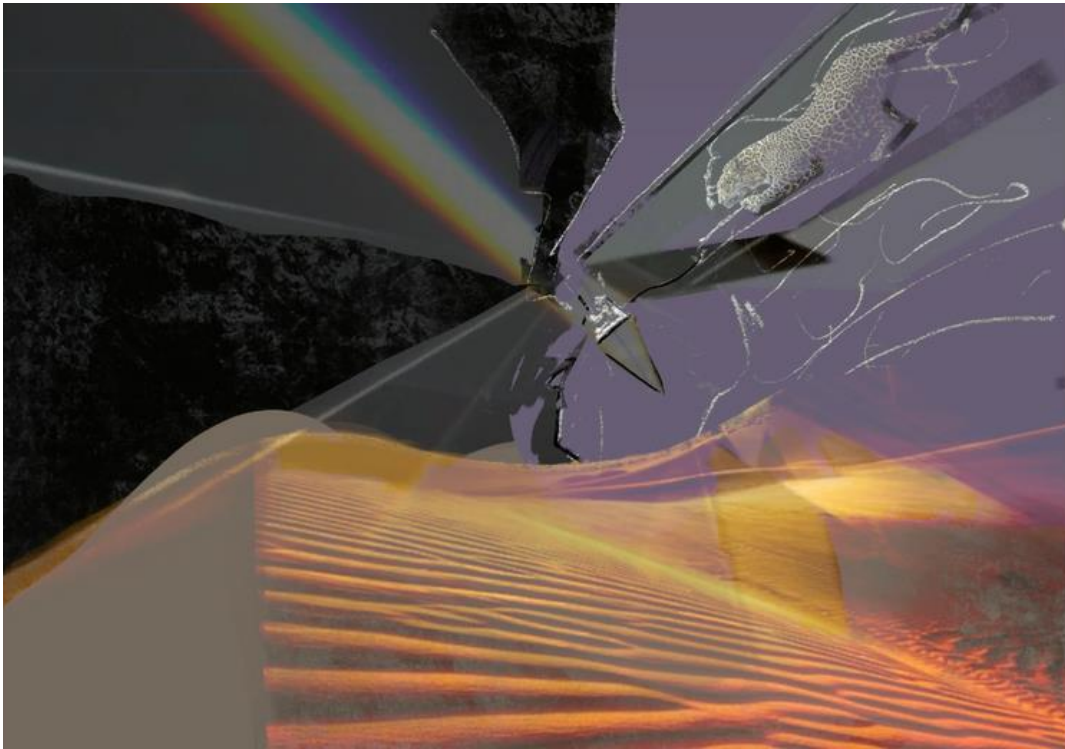
ESCREVE 2
*um raio de luz
clareia as areias do tempo
traz à tona momentos
Ainda não soterrados no tempo.
Inertes, não esperam
não tem vontade própria
estátuas?
Eu que não me esqueço
do arrependimento
algum gatilho
vez ou outra
me leva de volta
a esse sentimento.*

Figura 25



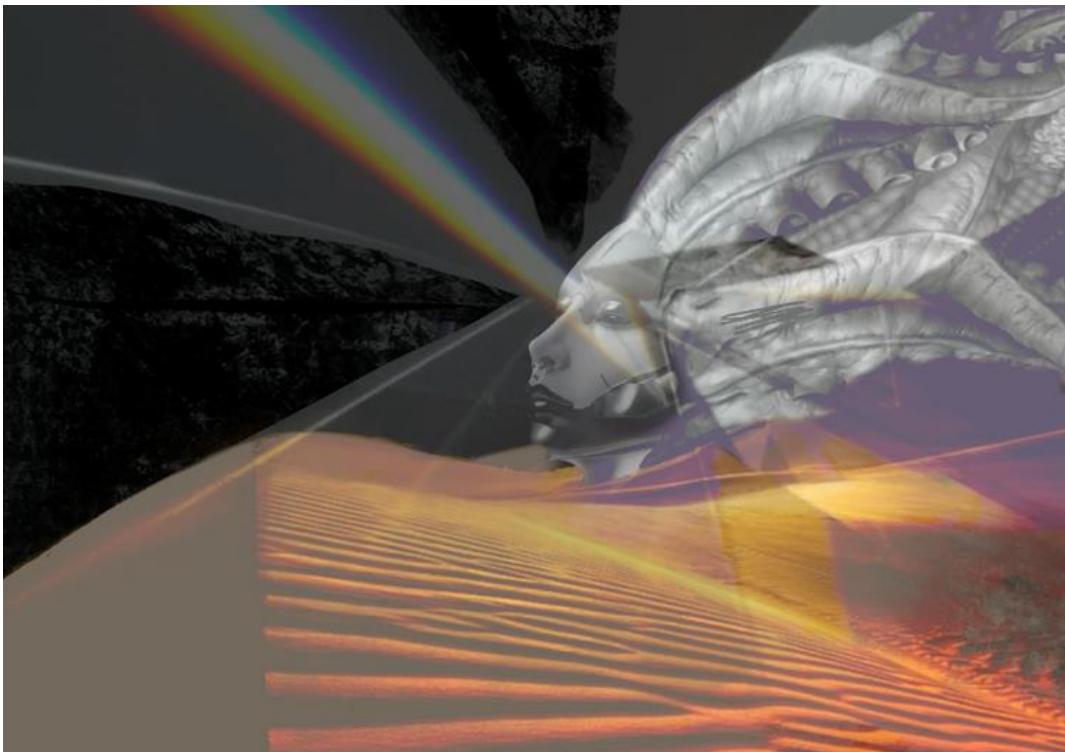
Fonte: acervo pessoal do artista

Figura 26



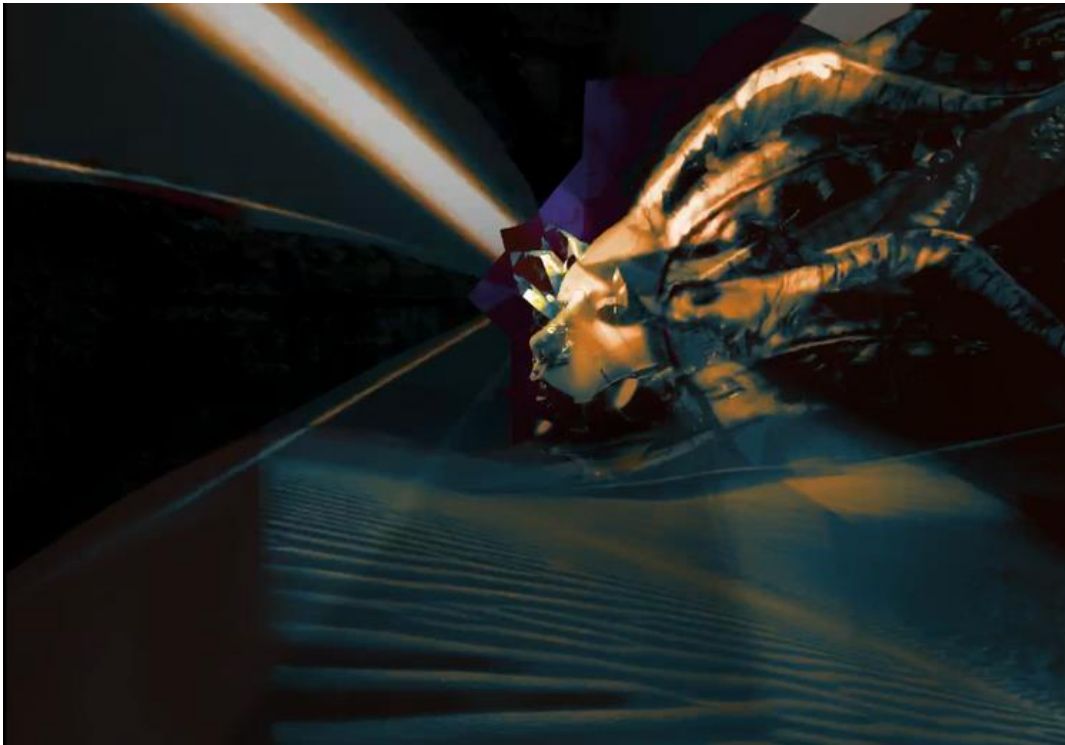
Fonte: acervo pessoal do artista

Figura 27



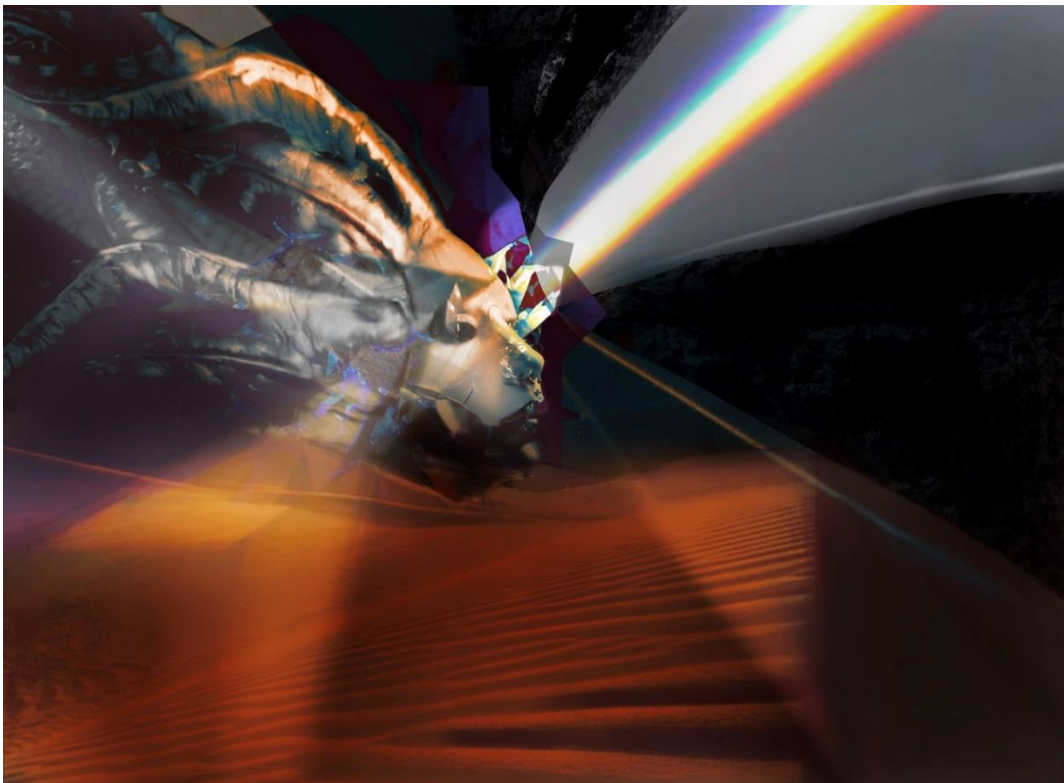
Fonte: acervo pessoal do artista

Figura 28



Fonte: acervo pessoal do artista

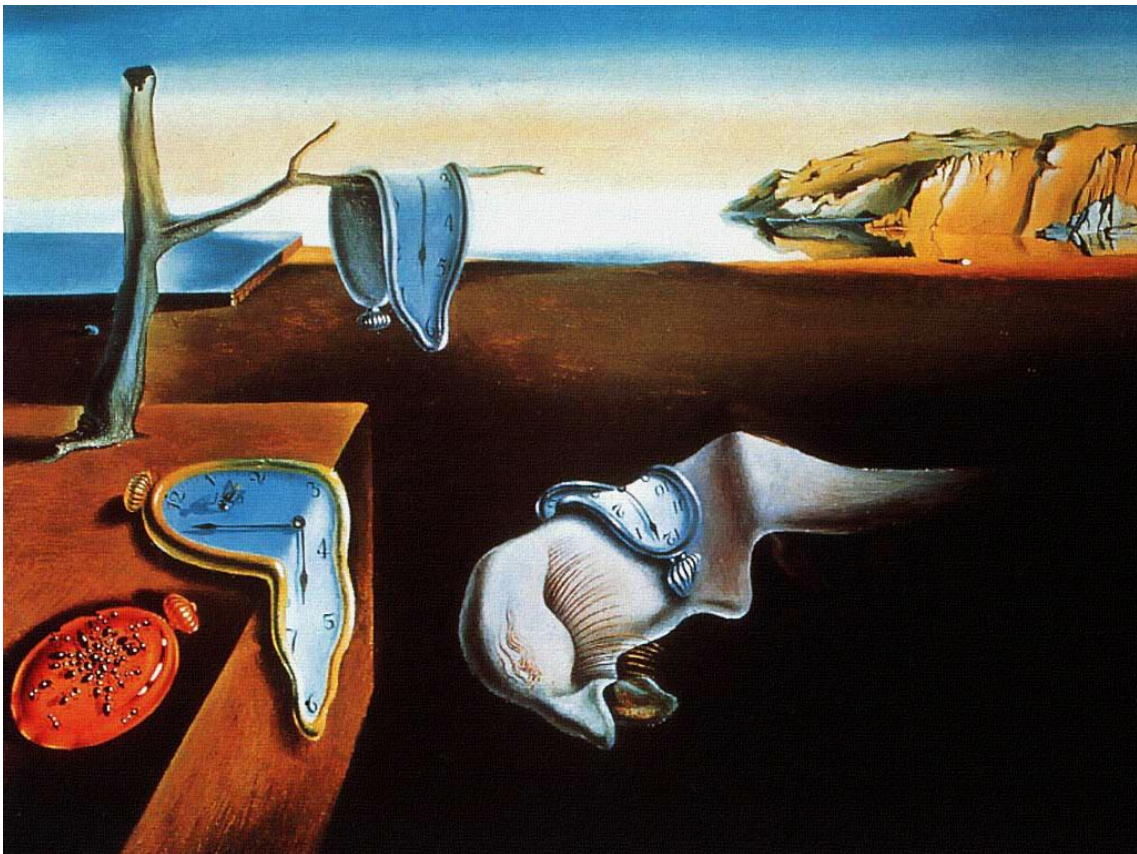
Figura 29 – O Arrependimento



Fonte: VALALA, Renan. **[O Arrependimento]**. 2023. Colagem digital, 92 x 64cm.

O arrependimento, um raio de luz que clareia as areias do tempo, trazendo à tona momentos que pareciam esquecidos, mas que ainda não foram totalmente soterrados ou superados pelo tempo. Esses momentos são como estátuas, não se moldam, não saem do lugar e persistem ao tempo, demorando mais e mais para se enterrar. O que me remete a pintura de Dalí que, embora o arrependimento não seja o foco principal de *A Persistência da Memória* (1931), a imagem dos relógios derretidos pode sugerir a passagem inexorável do tempo e a perda irreversível de momentos que poderiam causar sentimentos de arrependimento.

Figura 30 – A Persistência da Memória



Fonte: DALÍ, Salvador. **[A Persistência da Memória]**. 1931. óleo sobre tela, 24 x 33 cm.

ABSORTO

Do absorto infelizmente não tenho o processo, somente o primeiro texto.

ESCREVE 1

Enjaulado

na minha própria existência

Nas minhas escolhas

Nas que escolheram por mim

Desfragmentando o passado

No presente

As vezes falante

As vezes low profile

crente ou descrente

não importa o que tente

me acostumei a viver sempre

na beira do consciente

geralmente inconsciente

o que seja conveniente.

Figura 23 - Absorto



Fonte: VALALA, Renan. **[Absorto]**. 2023. Colagem digital, 100 x 100cm.

ab·sor·to. (ô)

adjetivo

1. FIGURADO. voltado para os próprios pensamentos; distraído, alheado, abstraído.

2. que se absorveu; absorvido.

Rotineiramente me pego neste estado, imerso em pensamentos aleatórios e alheio ao que o rodeio, parece uma prisão é como se eu fosse sugado para dentro da psique, deixo de existir fisicamente e por alguns segundos (talvez até minutos) tudo se desfaz, até que alguém me pesque de volta ou eu mesmo perceba e com esforço quebre a ilusão.

CONCLUSÃO

Ainda estou aprendendo sobre esta nova forma de produção e como ela reflete em meu trabalho, mas de forma geral busco transcender as fronteiras da realidade, assim como minhas escolas me faziam me sentir. Procurando nas profundezas de meu subconsciente como expressar sentimentos inexplicáveis partindo da soma entre escrita e automatismo. Para depois ser transpassado em imagens por meio da combinação de elementos desconexos e a justaposição de imagens.

O uso da técnica do "automatismo" é uma ferramenta fundamental no início do processo, permitindo que minha imaginação se expresse livremente produzindo um texto inicial que carrega minha psique com alguma emoção que seguidamente será despejada em um esboço. Feito o sketch inicial, começo uma dinâmica de tentar entender quais elementos meu subconsciente derramou no mesmo, o porquê de eles estarem lá, qual deveria ter mais peso na imagem e como vou caminhar para a renderização final do trabalho, visando uma análise um pouco mais crítica sobre o que está no papel por meio da dinâmica "escreve, produz, escreve produz" vou entendendo a relação entre o que está na psique e o que está no papel e sentindo o que deve ou não ficar na imagem. Assim, meu trabalho se torna uma manifestação visual de meus sonhos, medos, desejos e pensamentos subconscientes.

REFERÊNCIAS

PIXO. Direção: João Wainer e Roberto T. Oliveira. Produção: Sindicato Paralelo Filmes. São Paulo, 2009. YouTube. 2014. 61 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=skGyFowTzew>>.

RICHARDSON, M. *Surrealism and Cinema*. Nova Iorque: Berg, 2006.

BRETON, André. **Manifestos do Surrealismo**, 1924. Tradução: Sergio Pachá. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2001. E-book Kindle, 2012.

Cidade, R. A. **Pixo: resistência e transgressão na cidade**. Annablume. 2011.

D'Oliveira, A. F. & Zanetic, J. **Pixo: estética, arte e transgressão**. Revista FAMECOS, 2012.

Siqueira, L. B. **Pixação, política e violência simbólica**. Revista de Sociologia e Política, 2013.

Telles, V. S., & Mariano, M. **Pixação, cultura visual e sociabilidade: olhares sobre a cidade de São Paulo**. Revista Alceu, 2017

Amaral, A. **Pixação: arte ilegal na cidade**. Senac São Paulo, 2013.

Herscovici, C. & Blavier, A. **Rene magritte: ecrits complets – 1ªED**, 2016. Flammarion Editora.

Nick Suttner. **The Last Guardian: An Extraordinary Story**. Future Press, 2017

Famitsu. **Shadow of the Colossus Official Artbook**. Enterbrain Inc, 2017.

BATISTA JR., E. N.. Cinema e revolução: o construtivismo russo e a montagem dialética, bases da pedagogia política das imagens. **Lutas Sociais**, São Paulo, vol. 1, n. 39, p. 64-76, jul./dez., 2017