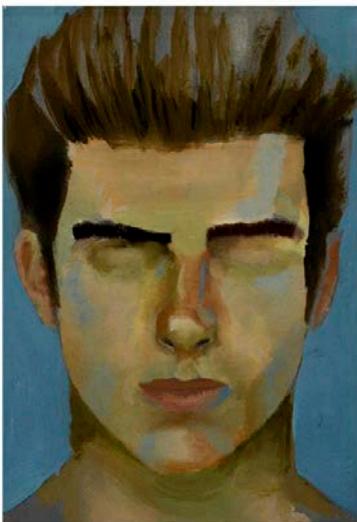




**CORPO TRANSITÓRIO**  
construções visuais sobre o corpo como objeto

Victor Antonio de Araujo







**CORPO TRANSITÓRIO**  
construções visuais sobre o corpo como objeto

Victor Antonio de Araujo



Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Centro de Letras e Artes Escola de Belas  
Artes  
Curso de Graduação em Pintura 2016/2  
Victor Antonio de Araujo  
DRE: 109077712  
Orientador: Lícius Bossolan

## AGRADECIMENTOS

Á Olodumare por iluminar meus dias.

Aos meus orixás.

Á minha amada mãe, por andar cada passo comigo nessa caminhada e pela compreensão de ver sua sala transformada em atelier, por todo o amor e por todo carinho e por ser a melhor m'ae que alguém poderia ter.

Á minha avó pelo apoio e carinho.

Á memoria de meu pai.

Aos meus mestres Licius Bossolan e Martha Werneck pela sabedoria, compreensão e por me ensinarem o ofício da pintura.

Aos amigos do grupo de pesquisa Leticia Nascimento, Andressa Lamarca e Ana Clara Guinle, pelas boas conversas, pela oportunidade de crescer junto e por ter aprendido tanto.

Aos meus amigos, por compreenderem a ausência.







# Sumário

<b>RESUMO</b>	<b>11</b>
<b>OBJETIVOS GERAIS</b>	<b>15</b>
<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>19</b>
<b>1.0 DO QUE COMPÕE A POÉTICA: CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>25</b>
<b>2.0 DO QUE COMPÕE A PESQUISA PLÁSTICA</b>	<b>35</b>
<b>CONCLUSÕES</b>	<b>103</b>
<b>NOTAS</b>	<b>104</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>105</b>



## RESUMO

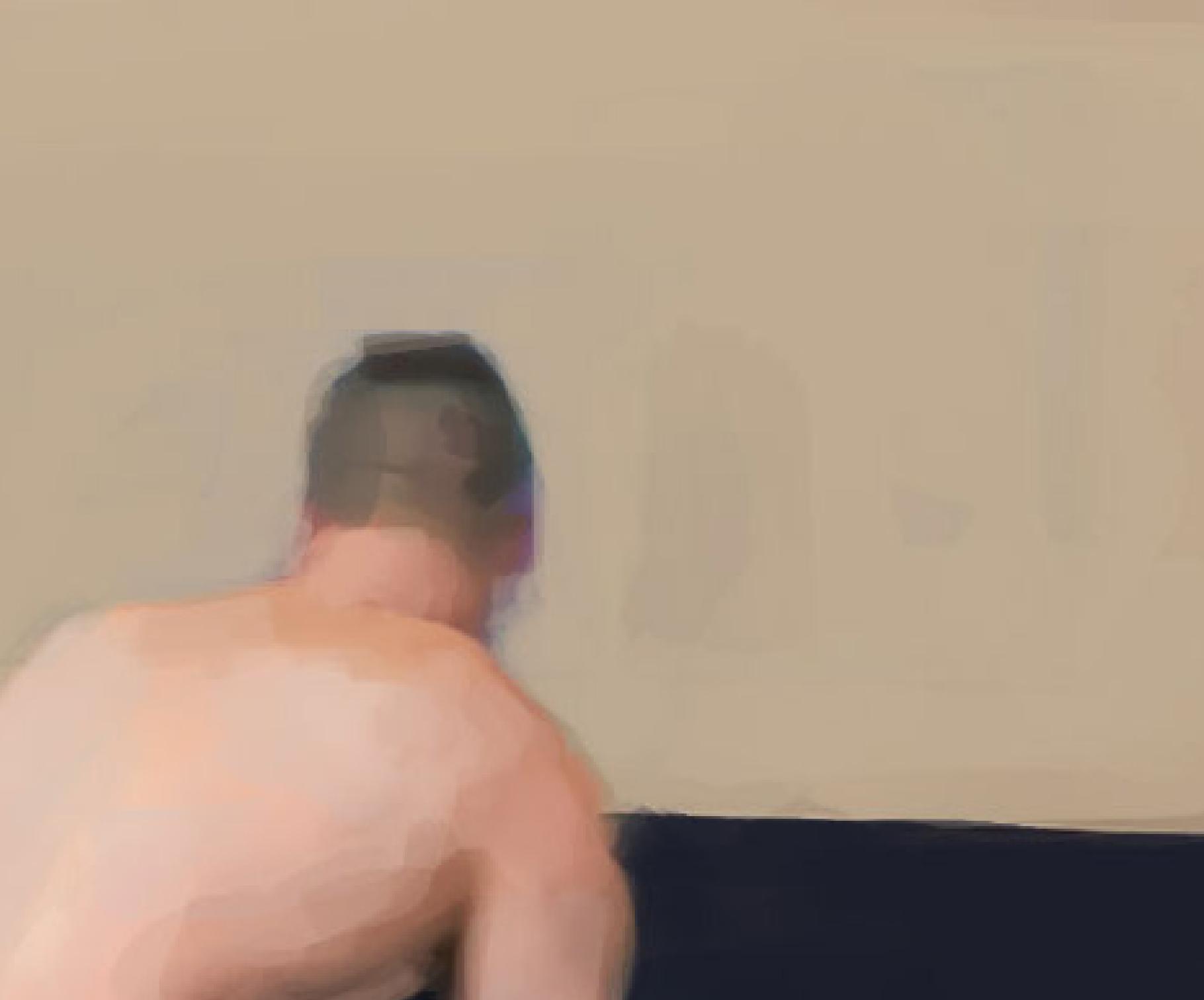
Corpo Transitório é um projeto de pesquisa plástico teórico desenvolvido para o trabalho de conclusão do Curso de Graduação em Pintura na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. O presente trabalho envolve minha produção pictórica e digital no período de 2016 a 2017. Tal produção traz consigo uma reflexão teórica acerca de referências que serviram como suporte para o processo poético e de construção pictórica.

É a partir do trabalho pictórico que proponho a investigação poética visual referente às relações existentes entre a linguagem imagética de vídeos, presentes como referências através de frames específicos, e da pintura. A pesquisa concentra-se na transformação da imagem inicialmente dinâmica dos vídeos baixados de forma anônima de sites da internet, para a pintura dentro do processo criativo, e na evidência da transformação da imagem apropriada.

O corpo é o motivo e o tema da pesquisa fazendo-se presente no trabalho artístico. A pesquisa analisa a construção da imagem do corpo, através de frames de filmes pornográficos masculinos solo, focando nos momentos em que os atores estão se despindo ou se vestindo. Com base nessas imagens abordo a espetacularização do corpo. O universo da pesquisa se concentrou na representação do corpo masculino nesse contexto.

**PALAVRAS CHAVES: PINTURA, CORPO, VÍDEO, GÊNERO, PORNOGRAFIA, CONSUMO, IMAGEM DIGITAL**







## OBJETIVOS GERAIS

A Pesquisa “Corpo transitório – Construções visuais sobre o corpo como objeto” constitui uma investigação voltada para a construção de imagens pictóricas que possuem por referência primordial determinado conjunto de imagens, estas direcionadas por uma poética que trata do corpo masculino e de questões pós-modernas relacionadas a reproduções midiáticas e da representação do corpo enquanto objeto.

Composta por dois procedimentos: o teórico e o prático, a presente pesquisa é constituída pelo texto aqui apresentado, por pinturas que considero a materialização desse processo, por estudos em diversos diários de pesquisa, por referências imagéticas editadas digitalmente, por pinturas digitais e por materiais digitais diversificados que auxiliam na compreensão e no desenvolvimento do trabalho. Fazem parte desse processo trabalhos mais antigos, que demonstram o caminho de elaboração da poética.

O objetivo do presente trabalho é expor a metodologia do processo criativo e sua conexão com o desenvolvimento teórico, contextualizando assim o trabalho prático.



**I like the indefinite, the boundless. I like continued un-  
certainty.**

**[RICHTER, Gehard. 2010.]**



## INTRODUÇÃO

A pesquisa “corpo transitório – construções visuais sobre o corpo como objeto” foi desenvolvida como trabalho de conclusão de curso da Graduação em Pintura da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro no decorrer de 2016/2017. A pesquisa abrangeu os meios da imagem digital: vídeos encontrados na internet foram transformados em um conjunto de imagens estáticas através do uso de softwares de captura de imagens. Depois de analisadas e selecionadas em um minucioso processo, com a ajuda de programas de gerenciamento de mídia, tais imagens foram editadas em programas de edição e pintura digital, para então serem projetadas em suportes matéricos, para serem finalmente transformadas em pinturas.

O processo de transformação da imagem digital para a pintura construída foi fator determinante da pesquisa, assim como outros fatores que compõem semanticamente a imagem tais como a exposição do corpo, o entendimento sobre a espetacularização do corpo em vídeos pornográficos, a construção da masculinidade e a relação entre corpo e mídia, subjacentes ao foco principal da pesquisa. Todo universo poético é identificado e explorado textualmente, de maneira auxiliar a reflexão e a compreensão da poética proposta.

Considero fundamental a reflexão de Bourriaud (2004), que nos aponta ser mais pertinente elaborar propostas artísticas a partir de elementos já existentes no mundo. A atualidade pede ao artista um novo método no consumo daquilo que já é existente, utilizando como suporte de criação o pré-determinado. O ato artístico inicia-se ao escolher entre diversos elementos, aquele que é pertinente à sua linguagem. A escolha é algo pessoal e é o princípio da transformação do objeto pré-existente em um trabalho artístico individual.

O título da pesquisa contém em si as questões fundamentais a serem abordadas. Segundo o dicionário Aurélio, “Transitório” é “aquilo que dura pouco”, “passageiro, breve”, “mortal”. Evidencia então a principal matéria prima da construção imagética da pesquisa: o frame digital, ou aquilo que em cinema denominamos fotograma. Sendo ele efêmero, revela momentos do vídeo que seriam imperceptíveis se não fosse ele convertido em milhares de imagens contínuas. Quando isolo o frame, dou a ele um novo sentido como

imagem. Ele já não faz parte de uma sequência imagética. É reprogramado para diversos objetivos, diferentes dos originalmente propostos. Busquei com esse trabalho evidenciar a efemeridade do corpo representado. Sendo o corpo escolhido jovem e vigoroso, traz à tona o fato de que a juventude e a beleza também são finitas, também acabam, e que o corpo está sempre em transição, sempre em transformação.

Segundo Le Breton (2006) “o corpo é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída”. Entendo que quando exposto em um vídeo pornográfico, o corpo torna-se um objeto a ser consumido visualmente dentro da narrativa proposta pelo vídeo. Isolados, os frames que exibem o corpo se tornam parte de uma construção visual diferente. Ao serem transformados em pinturas, revelam fragmentos de momento, segundos quase imperceptíveis de uma existência. São ainda partes da construção na qual estavam inseridos, ainda que isolados, mas remetem contraditoriamente à permanência através da linguagem pictórica.

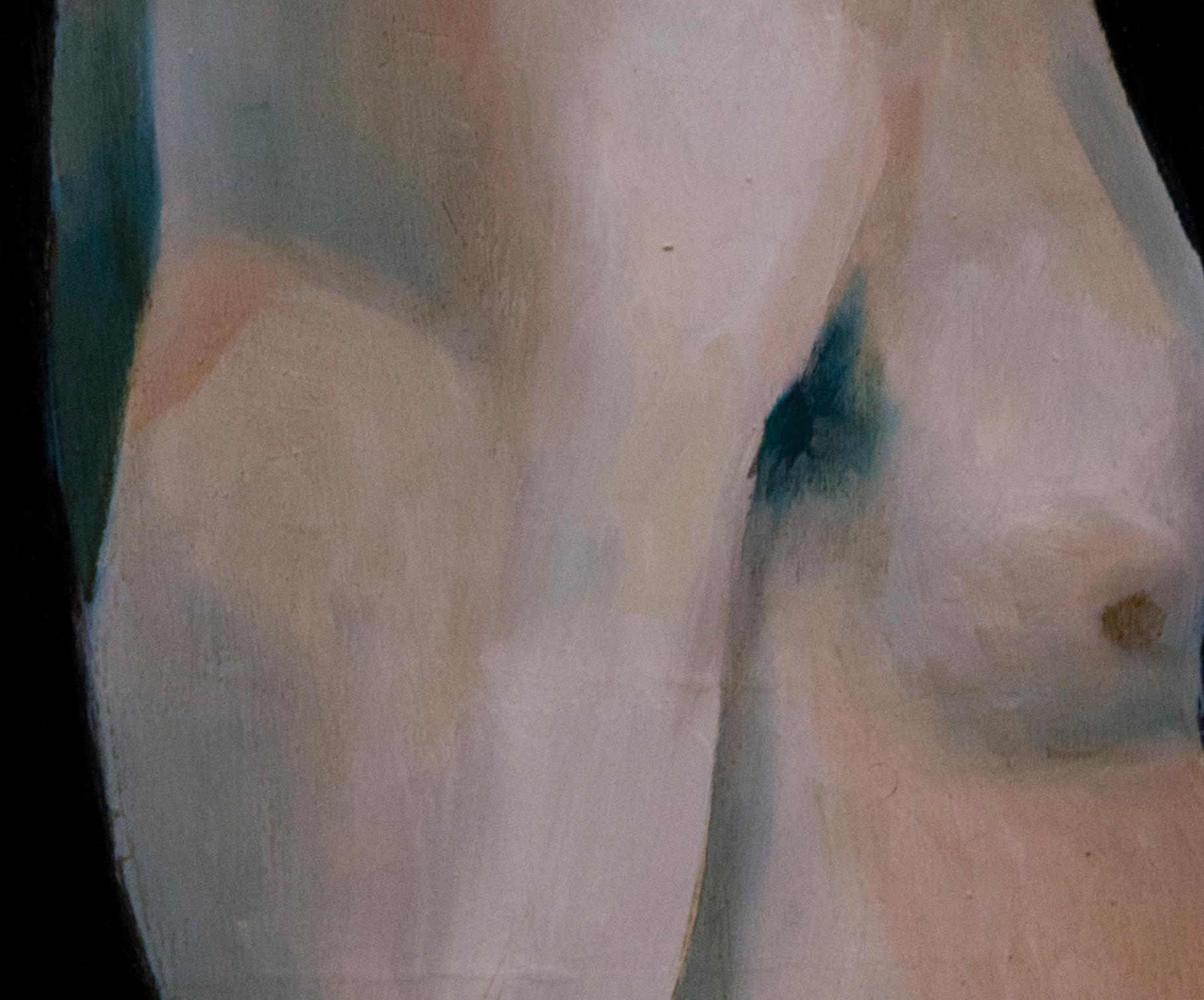
Considero em meu trabalho o “corpo como objeto” seria um corpo objetificado, um corpo usado como coisa. Quando exibido por meio das mídias digitais, torna-se um produto a ser consumido por espectadores. Nossa sociedade não cessa em cultuar, coisificar e comercializar o corpo. Vídeos de exibição individual pornográfica ganham espaço de destaque na sociedade do culto ao corpo, as diversas mídias encontram várias maneiras de transformar o corpo em objeto de adoração, de capas de revistas à exibição em webchat, o corpo é convertido em espetáculo.

Procurei trabalhar a poética acima descrita dentro de uma metodologia do processo criativo que vai do download de vídeos, retirados de sites de vídeos pornográficos<sup>1</sup>, à captura e transformação das imagens neles contidos, passando por estudos em diversos meios até chegar às pinturas como objetos finais da criação. Pensei em criar imagens que provoquem reflexões acerca da relação entre a imagem dos vídeos e as pinturas, também sobre as relações entre corpo, erotismo e consumo na nossa sociedade.

Todos os vídeos escolhidos possuem conteúdo pornográfico e contam com a atuação de um só ator. São chamados vídeos solo, com o roteiro repetitivo em que o ator procede se despindo, praticando masturbação e se vestindo. Para esse trabalho decidi me focar no ato de despir-se e de vestir-se dos atores e nas imagens que traduzissem essas ações.

O texto a seguir foi dividido em duas partes. Na primeira parte trato textualmente dos elementos que compõem a pesquisa teórica, desenvolvendo em tópicos esses elementos cruciais para o entendimento da pesquisa abordada. Na segunda parte abordo a metodologia do processo de construção plástica dos trabalhos pictóricos. Nessa parte explico a metodologia de pesquisa utilizada e detalho o processo prático do meu fazer artístico.









## **1.0 DO QUE COMPÕE A POÉTICA: CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA**

O campo poético da pesquisa cria relações entre as representações do corpo em mídias digitais, sobretudo em vídeos pornográficos de exibição solo, o masculino e a pós-modernidade. Trata-se sobre o corpo como espetáculo de si mesmo, corpo que se torna mercadoria, objeto, corpo que é adorado na sociedade do culto ao corpo. O texto a seguir busca contextualizar a poética desenvolvida na parte prática de modo a entender o trabalho desenvolvido plasticamente e seus demais desdobramentos.

## 1.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CORPO

*“Antes de qualquer coisa, a existência é corporal”*

David Le Breton, Sociologia do corpo p7

Na pós-modernidade o corpo se torna um dos mais relevantes objetos de estudo e pesquisa. O corpo é o vetor semântico pelo qual se constrói a relação entre o indivíduo e o mundo que o cerca, que ocorre por meio do contexto social e cultural no qual o indivíduo está inserido (Le Breton 2006). Na atualidade o corpo não é mais limitado a um organismo biológico, ele se caracteriza a partir de construções individuais e sociais.

O corpo encontra-se em plena metamorfose na pós-modernidade. Entretanto, esse corpo mutável é incentivado pelas diversas mídias contemporâneas a ser corrigido, transformado, reconstruído de maneira que o indivíduo encontre na sua forma corporal a expressão de sua identidade construída. É no decorrer das últimas décadas do século XX que o corpo ganha um lugar de destaque nas artes, na cultura e mais recentemente nas mídias digitais.

Percebemos na contemporaneidade uma forte cultura de culto ao corpo. Preocupações exageradas com beleza, juventude, e ideais de formas corporais fazem do corpo contemporâneo reflexo de uma sociedade hedonista e narcisista. Esse culto ao corpo se transforma em marca cultural da pós-modernidade, acaba gerando valores excludentes que refletem a sociedade ocidental.

Segundo Le Breton (2006 p.28) “o corpo é uma realidade mutante de uma sociedade”. O corpo é visto constantemente como massa de modelar, socialmente moldável

conforme o modo de vida e a personalidade do indivíduo. Na nossa sociedade a aparência física interfere na maneira como um indivíduo interage com outro. Isso estimula um excesso de cuidados com o próprio corpo, de modo a construir uma imagem corporal socialmente satisfatória que garanta ao indivíduo sucesso nas interações sociais.

Nas tribos urbanas o corpo ganha destaque, ele é transformado para se adequar e satisfazer o desejo de pertencimento do indivíduo. Ao corpo atribui-se a construção da identidade, através da construção da aparência e da criação de marcas e modificações corporais. É o grau de insatisfação com a própria imagem corporal que incentiva o sentimento de adequação, que acontece através da modificação corporal dos indivíduos contemporâneos. Esses indivíduos são incentivados não só a modificar apenas os próprios corpos, mas também criar estilos de vida que se adequem aos padrões socialmente impostos.

## 1.2 O CORPO OBJETO DE CONSUMO

Na contemporaneidade a preocupação com as aparências assume um aspecto significativo na vida dos indivíduos. Um conjunto de práticas e cuidados cotidianos com o corpo, que tem por objetivo torná-lo o mais próximo possível do padrão social ideal estabelecido, pode ser considerado o que se denomina culto ao corpo. Essa esfera de práticas e cuidados envolvem tratamentos estéticos simples, como clareamento dentário e tingimento dos cabelos, rigorosas dietas, treinos em academia, uso de suplementos e complementos metabólicos, chegando a interferências cirúrgicas.

As diversas mídias e a indústria da moda e da beleza são fatores centrais no culto ao corpo, compreendendo um mercado que vende necessidades e cria indivíduos cada vez mais insatisfeitos com o próprio corpo. Nesse sentido as mídias têm papel fundamental na divulgação de imagens do corpo e, portanto, de modelos e padrões que entram em conflito com as realidades corporais do indivíduo. Nas imagens difundidas cria-se uma comparação entre a imagem corporal do espectador e dos modelos que são apresentados. As imagens vendidas são tratadas de modo a se retirar qualquer marca de degradação ou fragilidade, criando um modelo praticamente inatingível.

As mídias não cessam em objetificar o corpo na forma de mercadoria. Vendendo a imagem de um corpo jovem, perfeito e ideal, associado à noções de saúde, bem estar e sucesso e sobretudo de beleza (CASTRO, 2007). Nesse sentido o corpo como objeto pode ser entendido como uma imagem ideal construída a partir de vários modelos de suposta perfeição, proliferada pelas mídias, visando o consumo. Associado a objeto de desejo, essas imagens

tornam-se parte de um padrão socialmente aceitável.

Na contemporaneidade a cultura de consumo é a maneira dominante pela qual o indivíduo se realiza de forma instantânea. Inserido e subordinado à essa lógica e persuadido através de diversas mídias, o indivíduo constrói novas necessidades ou falsas necessidades. O indivíduo torna-se então o próprio corpo objeto a ser manipulado, esculpido, moldado por si mesmo e por seus desejos, buscando se adequar aos padrões sociais vendidos pela cultura de consumo.

Assim, percebo que o próprio corpo e sua imagem passam a ser tratados como objetos, possíveis de serem comprados ou adquiridos. Enquadrado na lógica do consumo, o corpo se torna alvo de estratégias de mercado e marketing, reforçando o culto ao corpo. A imagem imposta parece ter uma dominância sobre o interior do indivíduo, ajuda a entender o poder que a exibição do corpo passa a ter na sociedade pós-moderna.

### 1.3

## O CORPO ESPETACULARIZADO

A noção de espetáculo desenvolvida por Guy Débord permite criar reflexões sobre as representações do corpo na pós-modernidade. O espetáculo constitui o modelo na vida das sociedades de capitalismo tardio contemporâneas, proliferando-se de diversas maneiras, principalmente através dos meios de comunicação (Débord, 1997). O mundo contemporâneo é representado por imagens. As representações disseminadas pelas mídias ganham lugar de destaque no cotidiano do indivíduo.

Podemos definir a espetacularização como a conversão de um evento, acontecimento ou objeto ao nível de um espetáculo, e propagá-lo, divulgá-lo, exibi-lo (Débord, 1997). Nesse caso o corpo torna-se um espetáculo de si mesmo, é exibido para um público que é incitado a consumi-lo como imagem. De novelas a reality shows, de programas de domingo a vídeos pornográficos, o corpo se torna centro desses eventos e todo resto é construído para colocá-lo em evidência.

O corpo ganha papel de destaque na sociedade consumista onde tudo é representado por imagens, tudo parece se transformar em espetáculo. Vem crescendo cada vez mais o exibicionismo. Formas de espetacularização do eu e da privacidade ganham destaque em nossa sociedade, onde os indivíduos não querem apenas se reconhecer na imagem do outro. Os indivíduos contemporâneos desejam, sobretudo, ser vistos. As redes sociais se transformaram em grandes espaços de exibicionismo e espetacularização da vida privada, onde “o que aparece é bom, o que é bom aparece”. (Débord, 1997 p17).

Se outrora a exibição íntima era limitada às salas de webchat, hoje em dia as nudes proliferam as redes sociais em demonstrações públicas da intimidade do indivíduo. O nu torna-se espetáculo nas mídias sociais. Quando divulgado por celebridades, “viralizam” e ocupam lugar de destaque em outras mídias como em sites de notícia e canais de comunicação. Segundo Débord (1997), o espetáculo só existe quando seus atos são visualizados e adorados, se possível por muitas pessoas.

No que tange os filmes pornográficos, muitas vezes o espetáculo é de

cunho narcísico. Nos filmes pornográficos solo, como os que serviram à essa pesquisa, observamos a exibição do ator frente a uma câmera simples e em geral caseira, utilizada para transmissões online: uma webcam, ligada ao computador. Ao filmar a si mesmo e transmitir essa imagem, o ator também se vê, como num espelho, através do retorno da própria webcam. O corpo exibido em filmes pornográficos solo deve tornar-se objeto de desejo e tem, no ator que observa a si mesmo através do retorno da câmera, um forte apelo narcísico. O corpo exibido é objetificado, coisificado, reduzido a objeto de desejo e motivo de autossatisfação para o espectador, mas também acaba traduzindo esse ator que se vê e que se satisfaz com sua própria imagem.

O corpo exposto em vídeos e imagens pornográficas caracteriza-se pela propagação de papéis estereotipados e pela repetição na performance do corpo do indivíduo. A exibição do corpo é a prioridade. O indivíduo se reduz a um corpo-objeto e ao que esse corpo-objeto pode proporcionar ao espectador.

Os vídeos pornográficos em geral limitam-se na exposição do

corpo. A pornografia cumpre seu papel como parte da sociedade do espetáculo, proliferando estereótipos corporais e de comportamentos individuais e sexuais. Reduz o indivíduo a papéis dualistas, homem e mulher, passivo e ativo, exibicionista e expectador. Cria um mundo de perfeição inatingível onde não existem frustrações, realizando fantasias e proporcionando prazeres inalcançáveis. A pornografia, assim como outras mídias, contribui para a constante insatisfação do indivíduo consigo mesmo, tão importante para a retroalimentação da sociedade de consumo.

Um novo modelo de masculinidade vem sendo definido e observado como um fenômeno social que envolve na sua concepção a sociedade de consumo e sua representação midiática. As masculinidades contemporâneas geram novos comportamentos sociais que são representados e difundidos pelos meios de comunicação. Diante de novos perfis, o avanço das tecnologias, a preocupação com a aparência, a difusão de modelos relacionados ao corpo, surgem novas necessidades e novos hábitos de consumo voltados para o universo masculino.

Com as mudanças ocorridas no comportamento e na estrutura da sociedade, o homem se encontra em um novo cenário social. Consequentemente confronta-se com novas formas de construir sua masculinidade. Os conteúdos veiculados pelas mídias vêm estabelecendo novos modelos de identidade. Masculinidades plurais são cada vez mais difundidas pelas mídias como modelos de representação, seja em capas de revista, editoriais de moda ou pela publicidade.

A masculinidade pode ser vista como um processo de construção social e cultural. Durante a história da sociedade ocidental a identidade sexual e de gênero masculino foi intrinsecamente ligada à representação de seu papel social. Na transição do século XX para o XXI os valores intrínsecos à masculinidade passam por significativas mudanças por causa das reorganizações que sofrem suas condições de vida. Podemos dizer que hoje existe uma masculinidade plural, advinda da pluralidade característica da sociedade contemporânea onde tudo é fragmentado.

Vivemos um momento onde o masculino é relido, onde seus valores não são abandonados totalmente, mas

que ao contrário: são atualizados e confirmados de uma maneira plural. É através das imagens midiáticas que os sujeitos reorganizam novos sentidos de masculinidade. Observa-se que o homem contemporâneo constrói novos significados para o próprio corpo, manipulando os elementos estéticos para a construção visual da aparência corporal. Isso indica importantes mudanças na relação do corpo com a sociedade ocidental.

Muitos homens na modernidade tratam de ostentar a sua masculinidade através de estilos de vida, moda e aparências corporais, transformando-os em novos meios de afirmação da identidade de gênero masculino. As mídias criam valores e incitam estereótipos como produtos de uma diversidade, com isso delimitar padrões de comportamento social e padronizam modelos de masculinidades plurais na própria representação midiática.









## 2.0 DO QUE COMPÕE A PESQUISA PLÁSTICA

O desenvolvimento plástico da pesquisa apresentada constrói relações entre as representações midiáticas do corpo masculino, criando relações entre o corpo consumível, o corpo espetacularizado e o lugar de representação desse corpo.

O desenvolvimento plástico se deu através de uma metodologia de pesquisa desenvolvida que abrange o download de um filme, a captura da imagem em frame ou fotograma, a seleção da imagem, estudo de diversos pintores, estudo de técnica, estudos em desenho e pintura em diários de pesquisa e, por fim, a transposição da imagem para o suporte e a pintura como objeto final que materializa a pesquisa.

O processo de construção da poética procura evidenciar o imaginário construído pelas representações midiáticas contemporâneas. Para a pesquisa foram usados frames capturados de vídeos pornográficos solo, onde o corpo encontra-se em plena espetacularização. Encontra-se também na pesquisa o encontro entre meios artísticos digitais e tradicionais, possibilitado na atualidade pelo desenvolvimento de ferramentas tecnológicas.

A investigação elaborada através de frames de vídeos trata da transitoriedade da imagem, e também do corpo presente nela. Instantes mínimos de cenas do corpo em movimento, atuando em sua própria espetacularização, cenas de exibição do corpo que serão transpostas para a pintura. Através do estudo de pintores de produção contemporânea e da edição dessas imagens institui-se um direcionamento plástico que será seguido na pintura.

Explicarei no texto a seguir partindo de um fluxograma, o processo de criativo que vai da execução do download até a construção pictórica dos trabalhos finais.

## 2.1 FLUXOGRAMA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

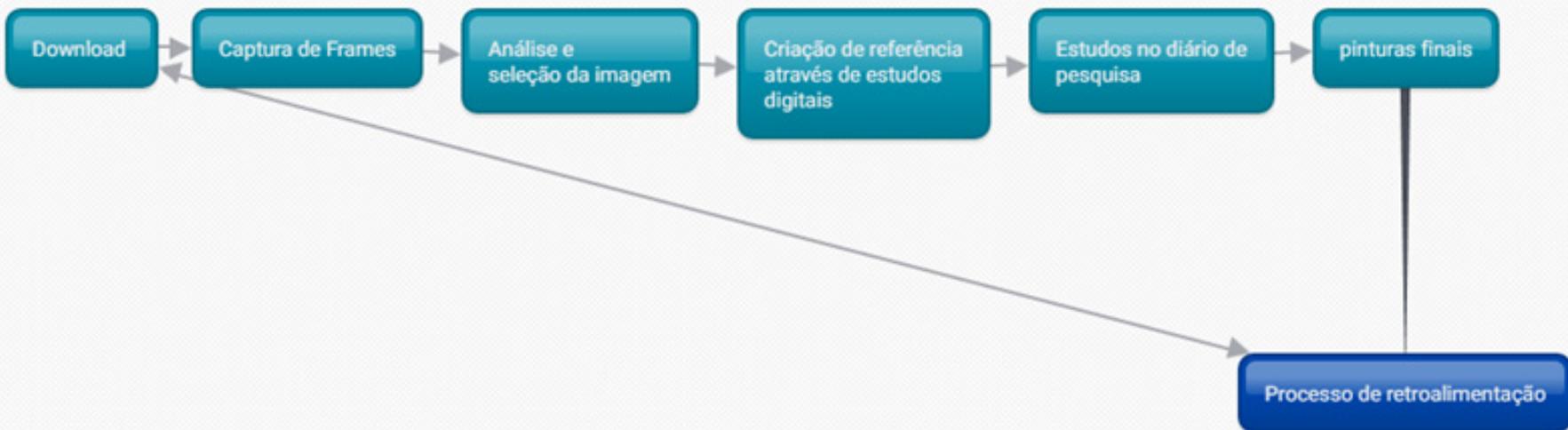


Figura 1: Fluxograma do processo criativo, inspirado no utilizado pelo Prof: Licius Bossolan

A metodologia do processo de criação aplicado a esta pesquisa é uma adaptação do fluxograma do processo criativo utilizado pelo prof.or Me Licius Bossolan e apresentado pelo grupo de pesquisa “o corpo como poética na pintura contemporânea”, do qual faço parte, na Jornada de Iniciação Científica da UFRJ em 2014. A metodologia do processo é uma maneira didática de entender como acontece o fluxo criativo do artista, buscando uma abordagem que traga à tona o processo de criação em um trabalho prático em artes visuais.

Os textos a seguir instauram uma investigação do processo de construção poético e pictórico dentro do campo da pintura. Essa etapa da pesquisa centra-se em compreender os meandros do processo de construção, que vai desde a escolha do que deve ser representado até o processo pictórico final. Engloba estudos, análises da imagem, pintores referência, e todos os desdobramentos que irão culminar no objeto final da pesquisa: a pintura.

Evidencio no fluxograma que o processo se retroalimenta. Portanto, as referências não utilizadas não são descartadas, mas reutilizadas em próximos trabalhos. As pastas de imagens criadas são sempre revisitadas e o processo se inicia a cada novo trabalho. Enquanto a pintura é executada continuam os processos de estudos no diário de pesquisa, análises e escolhas de imagens de modo que muitas vezes essas etapas acontecem simultaneamente para desenvolver trabalhos diferentes. O processo é sempre contínuo.



## 2.2 ANTECEDENTES: A PRESENÇA DA POÉTICA EM PESQUISAS ANTERIORES.

No ano de 2013, em um curso no senai, fui orientado pelo professor a utilizar frames de filmes pornográficos para compor uma série de ilustrações. No mesmo ano, esse processo direcionou pinturas criadas para a matéria de Pintura III, período no qual desenvolvi mais a fundo a técnica de pintura a óleo sobre papel Kraft. Foi nessa época que teve início a captura de frames derivados de filmes pornográficos solo, até recentemente armazenados em um HD externo, que redescobri a pouco tempo e decidi usar como matéria prima para o presente trabalho.

Um dos meus diários de pesquisa, que denominei “o caderno negro”, registra desenhos desse período: estudos para projetos que nunca foram concretizados, mas cujo pensamento foi registrado. Já no ano de 2014 pintei para a exposição “Jovens expressões” um conjunto de quatro trabalhos dos quais apenas um foi exposto. Denominado “obsceno” óleo sobre madeira 80 x 110 cm, a pintura é um frame capturado de um filme pornográfico solo, no qual aparece apenas o rosto do ator.

As outras três pinturas foram guardadas e redescobertas recentemente. São frames de cenas de sexo explícito pintadas sobre Kraft. No mesmo ano uma série de desenhos feitos com nanquim representando frames de filmes pornográficos foi desenvolvida. Nesse caso, os frames trazem momentos românticos de carícias e intimidade, sem conteúdo explícito. No decorrer do meu período de graduação acabei identificando dois elementos presentes em todos os trabalhos: o corpo masculino e a representação midiática desse corpo, sobretudo nas mídias digitais.



Figuras 2 e 3: Desenhos e pinturas feitas no sketchbook denominado ~ o caderno negro~

Apesar de só ter tomado consciência da poética que envolve os meus trabalhos com o ingresso no grupo de pesquisa “ O corpo como poética na pintura contemporânea”, foi através de análises e reflexões que percebi que ela sempre esteve ali. A formulação da metodologia de pesquisa foi construída a partir de reflexões acerca do modo, a princípio intuitivo, pelo qual se dava o meu processo de pesquisa.

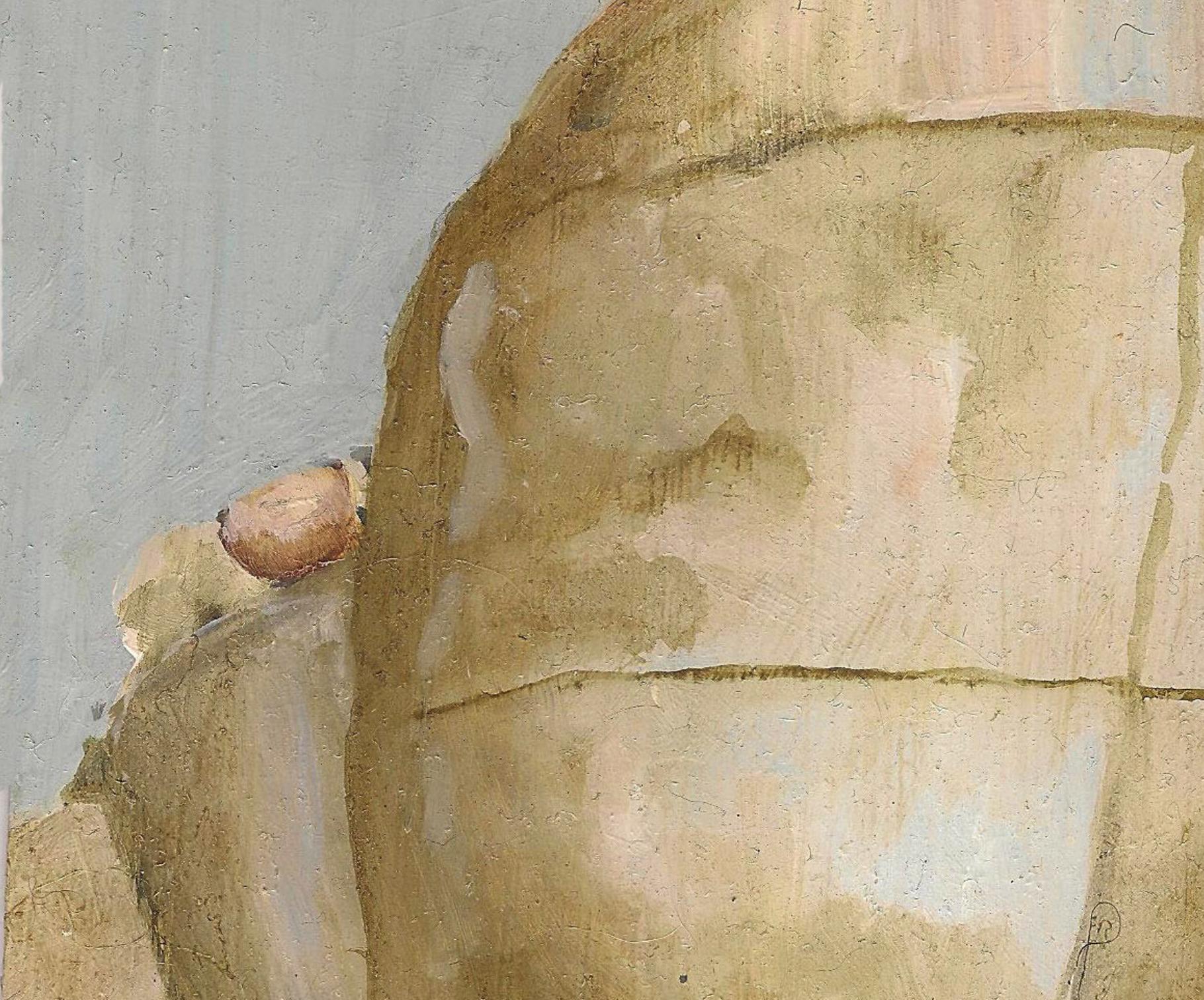
Percebendo esses antecedentes como a origem do trabalho artístico, posteriormente identificado como poética já em trabalho com o grupo de pesquisa, considero que o modo de representação, a escolha das imagens a serem representadas e sua edição sofreram um drástico amadurecimento no decorrer dos anos, abrindo a percepção para imagens antes descartadas, revelando o caráter orgânico e mutável dentro da pesquisa plástica e poética.



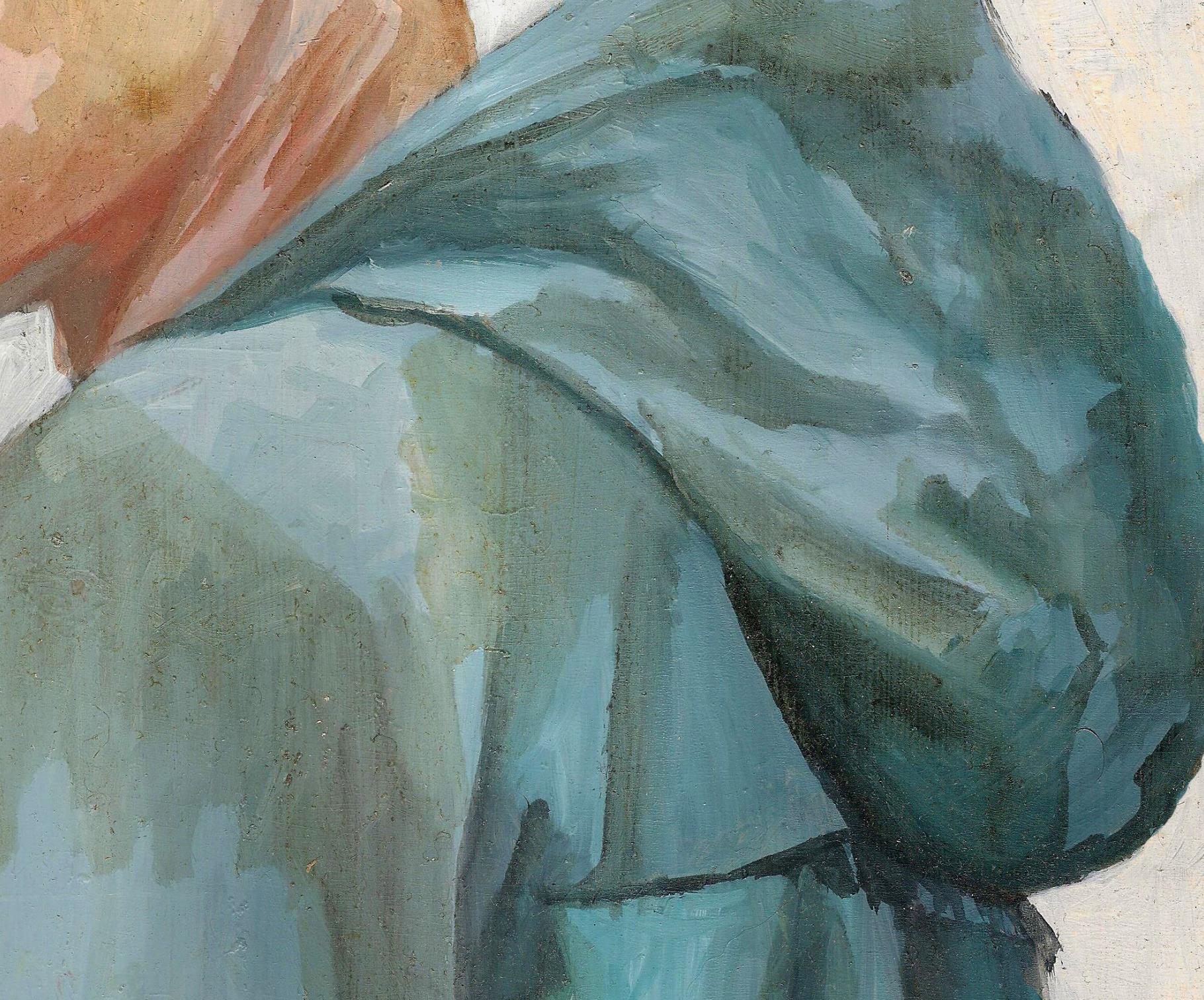
Figuras 4 e 5: Pinturas, parte da série Obsceno, óleo sobre papel  
Kraft A0, 2014



Figuras 6 e 7 : pinturas elaboradas para a disciplina de Pintura IV, sem título, óleo sobre Kraft A0







### 2.3 DOWNLOAD: O DESENVOLVIMENTO POÉTICO DA PESQUISA.

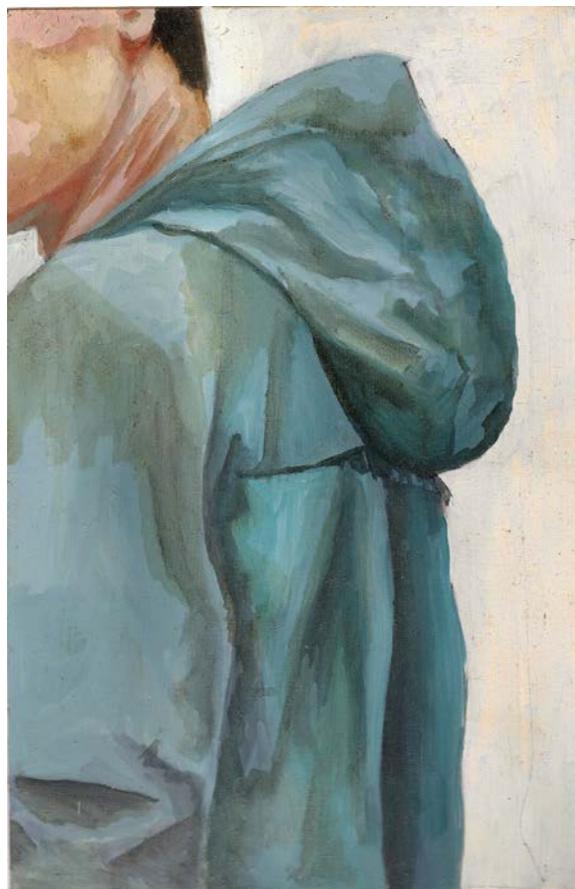
O processo iniciou-se com a identificação do campo poético a ser explorado. Considero poética nessa pesquisa como todo o universo particular e simbólico criado pelo artista, o que ele consome, vê e vivencia, influencia diretamente no campo poético e reflete em seu trabalho. A investigação poética parte da inquietação do artista a partir de observações e vivências particulares. Sua concretização se dá pelo trabalho prático desenvolvido, que reflete essa idéia de forma conceitual e plástica.

Sempre possuí uma inquietação intuitiva acerca das representações midiáticas do corpo. A plasticidade das performances corporais em vídeos pornográficos sempre me fascinou. Entretanto, o início da pesquisa no grupo e os primeiros trabalhos que deram origem ao amadurecimento dessa pesquisa dissertam acerca do corpo e sua relação com a moda e o consumo. Foi a partir de imagens referentes a sites de venda de roupas online que construí as primeiras reflexões acerca do corpo e do consumo.

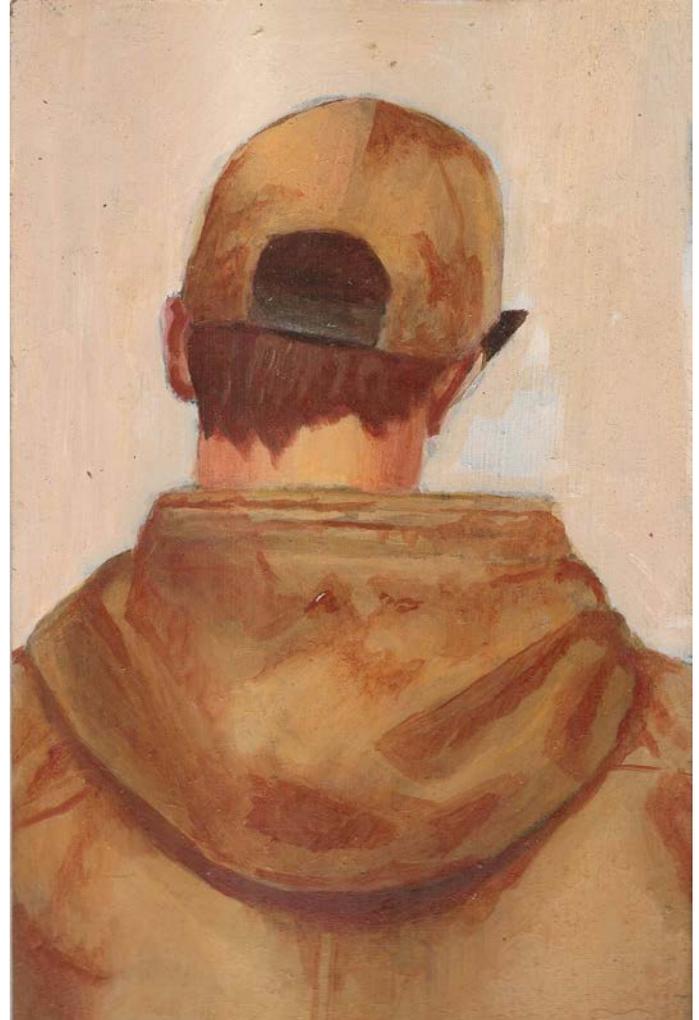
No decorrer dos últimos anos criei uma pasta denominada “referências de moda” em que eu capturava todas as imagens que me interessavam visualmente. No período de 2014 à 2016, essa coleção de imagens vindas de web sites relacionados à venda de roupas em lojas online foram salvas numa pasta. O que culminou em um acúmulo de 4427 imagens no decorrer dos anos. A partir das imagens salvas nessa pasta e de seleções, foram feitas análises e construídas as duas primeiras séries, ponto de partida dessa pesquisa.

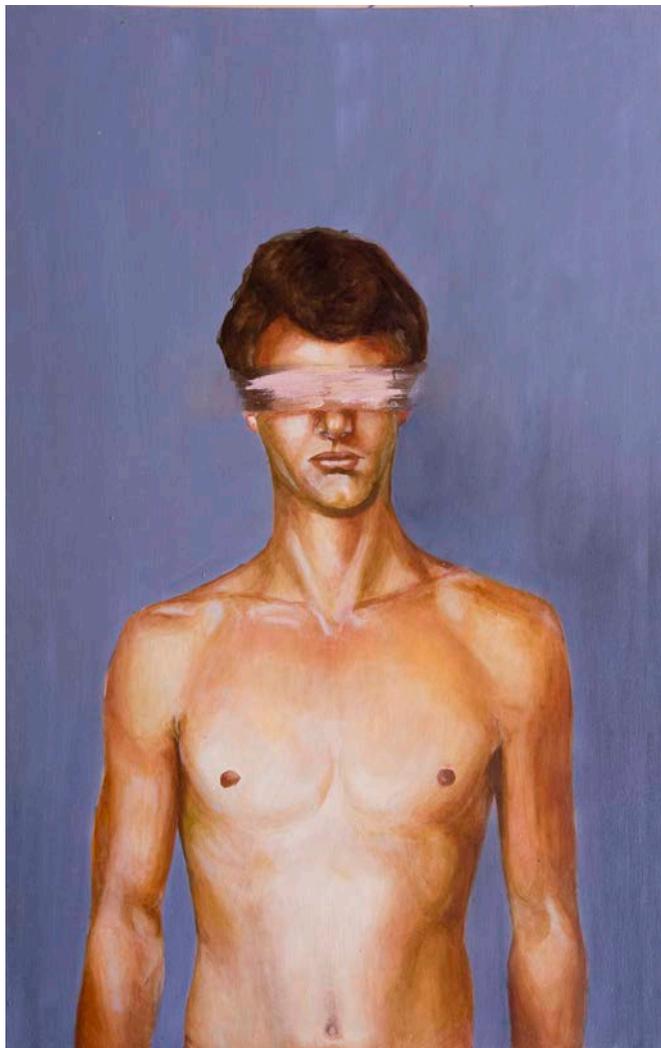
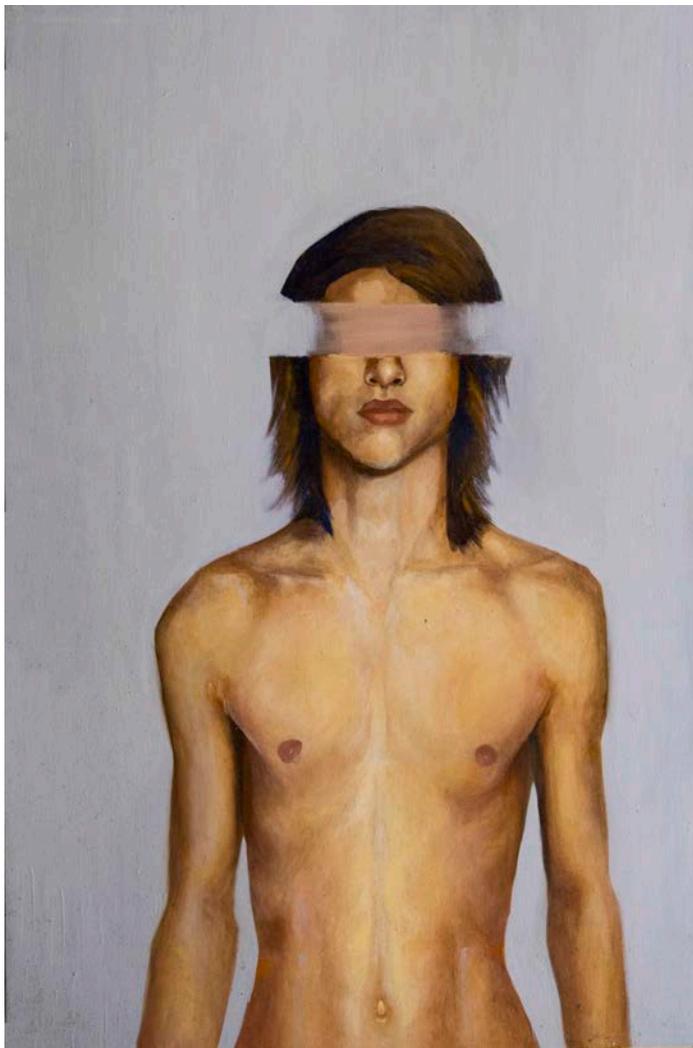
A série “Hoodies” óleo sobre metal 20 x 30, fala sobre a roupa como extensão corporal. O capuz é o principal tema dessa série. Durante o processo de construção dessa série, percebi questões sobre a relação entre a identidade e o sujeito pós-moderno presentes na minha poética. Entretanto fui direcionado intuitivamente para outro caminho. O díptico “front view” óleo sobre tela 90 x 140 cm, foi construído a partir da apropriação de fotos Polaroid de modelos, capturadas em sites de agência de moda. O modelo aparece frontalmente, e o recorte foi feito no umbigo, revelando a parte de cima do corpo do modelo.

Percebi durante o processo de construção do díptico “front view”, a predileção intuitiva por imagens onde o modelo se apresenta sem roupa. Constatei a necessidade de que o corpo sem roupa deveria se fazer presente na minha pesquisa. Analisando os antecedentes, percebi que toda minha trajetória na graduação foi pautada pelo nu masculino. Sendo a espetacularização do corpo e o culto ao corpo temas centrais na pesqui-



Figuras 8. 9 e 10: Série *Hoddies*, elaboradas para a exposição “O corpo como poética na pintura contemporânea” em 2016, óleo sobre metal, 20x30xm





Figuras 11 e 12: Díptico "Front View" óleo sobre tela, 140x90cm

sa, entendi que a pornografia e a moda encontram-se inseridas no universo do culto ao corpo.

No período de outubro de 2016 revisitei um material coletado em 2013/2014 e revi antigos diários de pesquisa, direcionando a minha poética para as representações do corpo masculino em vídeos pornográficos.

O material escolhido para o desenvolvimento das últimas séries dessa pesquisa foram vídeos de exibição solo de atores pornográficos. Para Nicolas Bourriaud(2009) o processo de criação não é uma questão de fabricar objetos, mas de escolher entre objetos existentes e utilizar, modificar, reprogramar segundo a intenção artística. O download de vídeos torna-se então o início do processo criativo. O processo criativo se inicia na escolha do vídeo a ser “baixado” e na seleção da temática do vídeo, dentre inúmeros materiais disponíveis online.

A escolha de fazer o download de vídeos de exibição solo, ou jerkoff (masturbação) se dá em função da proximidade da relação entre essa exibição e a exibição de modelos pelo universo da moda. O ator que se exhibe nesses vídeos se insere no universo do culto ao corpo, transforma o próprio corpo em espetáculo, vendendo formas e beleza ideais que estimulam o desejo de ser e de ter: o de ser aquele indivíduo e o de tê-lo como parceiro.

Vivemos em um mundo convertido em imagens. Essas “simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes de um comportamento hipnótico” (Debord 1997, p. 18). O comportamento hipnótico pode ser entendido nesta pesquisa como a busca pelo corpo dentro dos padrões sociais tidos como perfeito. A linguagem do vídeo pornográfico solo evidencia a valorização do corpo. A câmera percorre os cantos do corpo, os zooms mostram detalhes íntimos desse corpo, preenchendo a tela do vídeo. A linguagem visual do filme pornográfico é construída para vender o corpo.

Duchamps afirma que o ato de escolher é suficiente para fundar a operação artística (Bourriaud 2009). Desse modo, o ato de escolher vídeos para download é inserido no processo do fazer, como o início do processo de construção, onde escolher dentre inúmeros materiais disponíveis torna-se determinante para o resultado final.

## 2.4 CAPTURA DE FRAMES: O PROCESSO DE APROPRIAÇÃO

É da transformação do vídeo “baixado” em frames que se inicia a construção das referências imagéticas que foram utilizadas nesse projeto. O frame é capturado do vídeo, dando início ao processo de construção plástica da imagem, que usa os frames como referência para estudos digitais, desenhos e pinturas.

Com o uso de um software específico, todos os vídeos “baixados” foram convertidos em imagem JPEG. Cada vídeo convertido gera um total de até 500 imagens capturadas automaticamente e salvas em pastas no HD. Essas pastas com imagens são visitadas posteriormente para a fase de análise e seleção de imagens. Uma série de seleções leva até uma pasta final, com um número reduzido de imagens efetivamente trabalhadas de maneira a construir as referências plásticas finais para as pinturas.

A captura do frame, assim como todo material construído antes do processo de execução da pintura, tem como objetivo desenvolver a matéria-prima utilizada neste projeto. Os vídeos “baixados” têm em sua maioria a resolução de 720mp. Quando processados para gerar os frames, a qualidade da imagem é afetada, diminuindo sua resolução. Elementos intrínsecos a imagem do frame influenciam na execução final da pintura. A baixa resolução, as bordas pouco definidas, o desfoque de movimento, as cores características do vídeo, são elementos constituintes e se fazem presentes na pintura final.

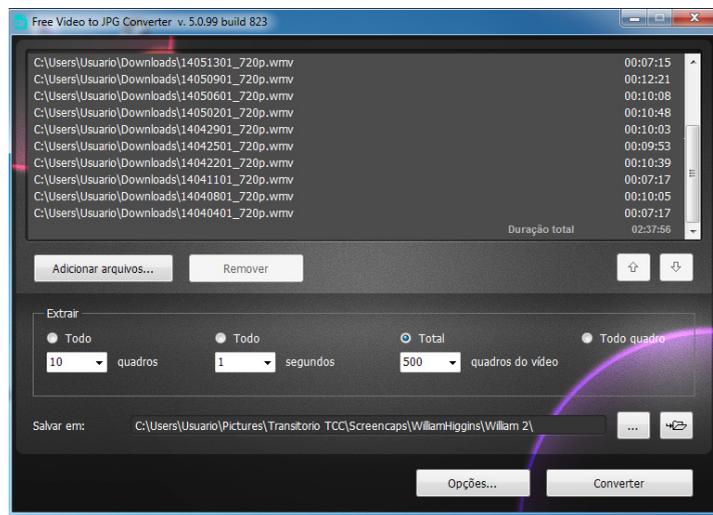


Figura 13 : PrintScreen do programa de conversão de vídeos em imagem JPG.

## 2.5 PROCESSO DE ANÁLISE E SELEÇÃO DE IMAGEM

Vivemos em um mundo onde as relações de dependência de imagens se tornaram mais evidentes com a incessante produção e difusão de imagens e conteúdo digital. Em um mundo onde as coisas se tornaram descartáveis, imagens são banalizadas devido ao excesso de produção de conteúdo, sendo sobrepostas constantemente, e esquecidas na rede digital.

No decorrer dos anos 2000 os vídeos online, sobretudo os pornográficos, tornaram-se mais difundidos a medida que a internet ficou mais acessível. A experiência do vídeo se tornou cada vez mais individual. O sistema de streaming disponibilizado pelos sites possibilita que o indivíduo escolha quando, onde, de que maneira irá assistir ao vídeo. As imagens online podem ser pausadas, aceleradas, adequando a experiência do vídeo ao mundo contemporâneo onde tudo deve ser consumido de maneira rápida e eficaz, onde o tempo é escasso e opções são múltiplas.

A captura de frames videográficos insere a poética em um sistema de captura do fluxo constante e contínuo do vídeo. A captura é promovida pela transformação da imagem videográfica em um conjunto de imagens estáticas em JPEG, que podem ser selecionadas e analisadas individualmente. O download do vídeo é o ponto de partida, a transformação do vídeo em um conjunto de frames e em seguida a análise e seleção dessas imagens constituem as fases iniciais do processo de criação que levará a execução da pintura.

O frame é um fragmento, um recorte do campo inte-

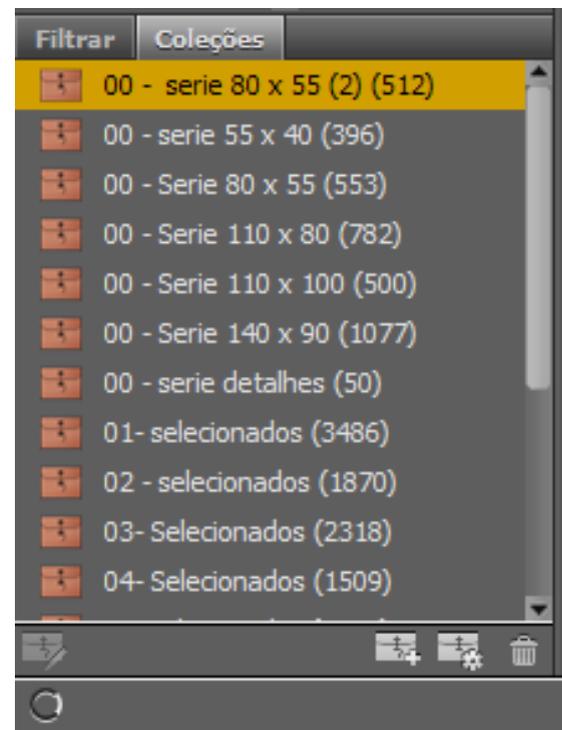


Figura 14 : PrintScreen das coleções criadas no programa Adobe Bridge

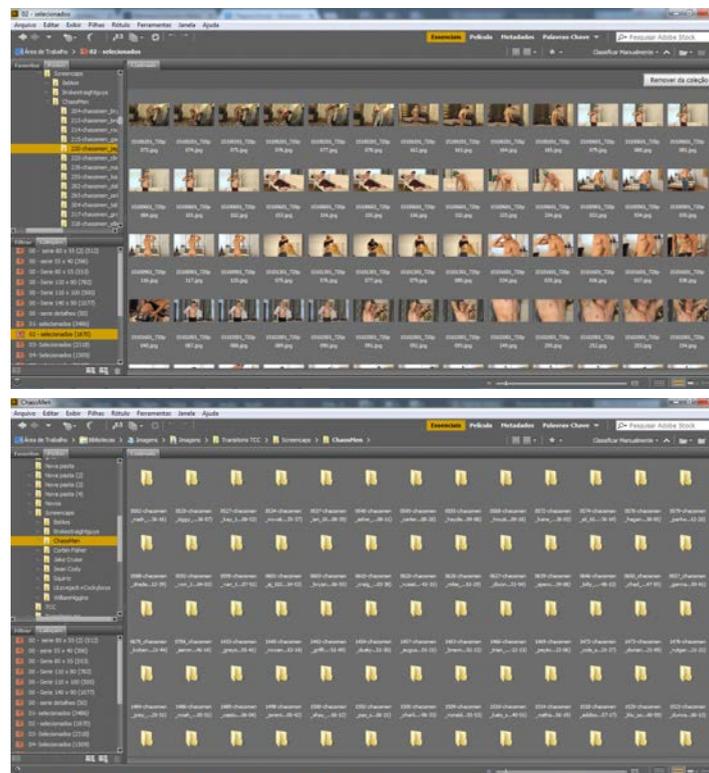
gral original. Durante o processo de análise, visito as pastas geradas pelo programa para selecionar de maneira intuitiva do conjunto de frames que compõem um vídeo, as imagens que me interessam. Utilizei o sistema de coleções do programa adobe bridge para selecionar as imagens de vídeos diferentes e juntá-las em uma única coleção, inserindo-as em um novo enredo.

Foi através de um processo contínuo de seleção e análise que foram escolhidas as imagens usadas como referências finais. Nesse processo utilizei o sistema de coleções do programa adobe bridge para criar coleções de imagens que possuíssem alguma semelhança, ou que fizessem parte do mesmo contexto. Um longo processo levou a coleções com as imagens mais relevantes para mim nessa pesquisa, e foi dessa coleção final que saíram as imagens utilizadas como referências para os estudos e pinturas.

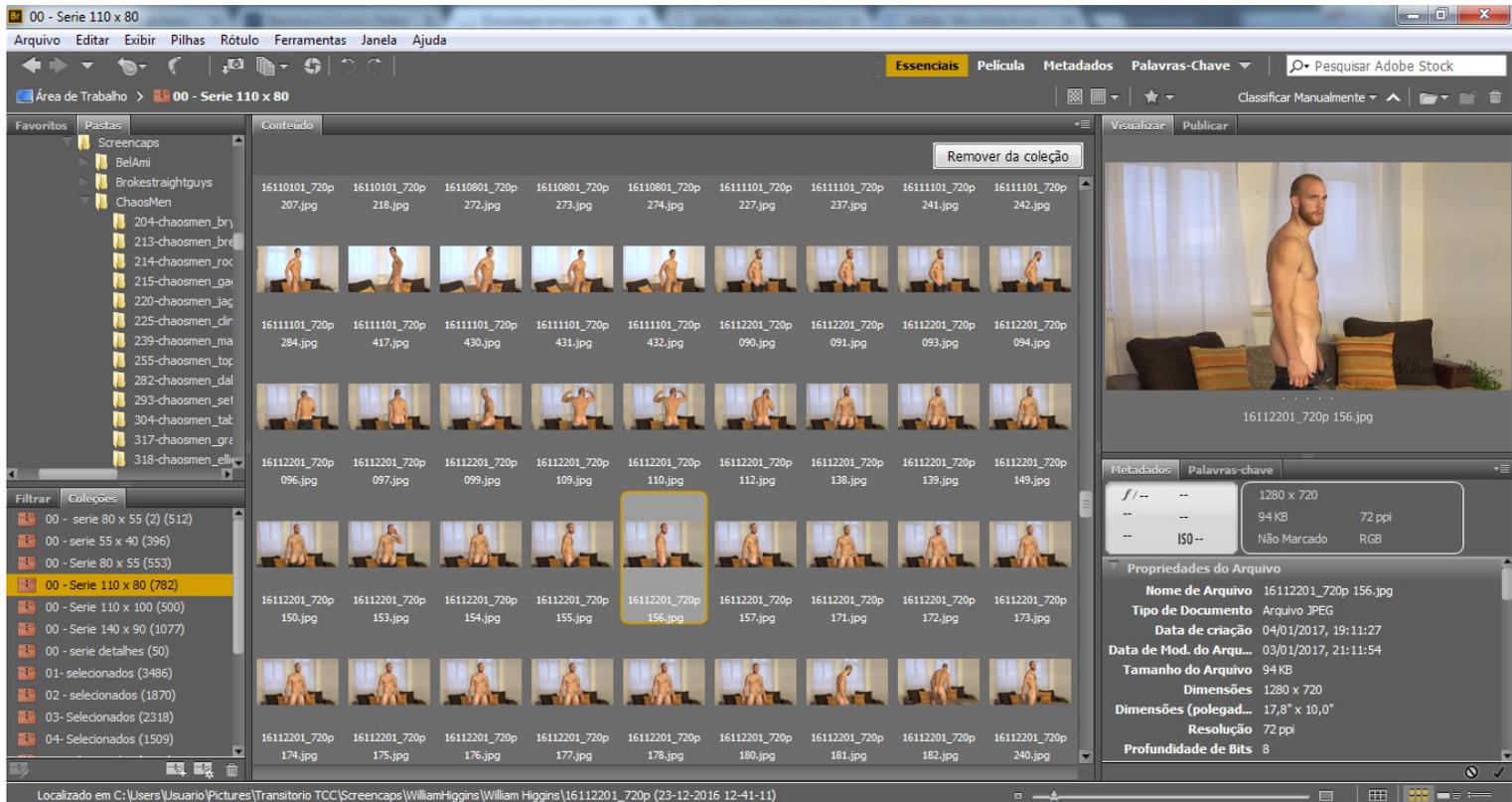
No mundo atual, convivemos com o excesso da proliferação de imagens, de modo que o artista não precise criar novas imagens. “Como se orientar no caos cultural e como deduzir novos modos de produção a partir dele” (Bourriaud 2004 p9). Percebi uma predileção por imagens descartadas, ou não percebidas no tipo de vídeo que foi utilizado. As imagens que compõem o ato de vestir e despir documentam a transição entre um momento e outro, e são geralmente ignoradas pelos espectadores, que muitas vezes pulam, ou aceleram o vídeo nessas cenas.

A escolha específica de imagens do momento de vestir e despir dos atores buscou criar reflexões sobre o meio midiático do vídeo pornográfico e suas implicações na vida contemporânea, seu lugar na sociedade de consumo e suas relações com a vida e a construção do sujeito pós-moderno.

As coleções criadas foram constantemente visitadas no Adobe bridge, juntas elas compõem o imaginário visual do artista. Formam um espaço de criação, onde imaginários pessoais e memórias são criadas para fomentar o processo de criação pictórico, são parte intrínseca do processo criativo.



Figuras 15, 16 e 17: *PrintScreen* das pastas e das coleções criadas no programa *Adobe Bridge*







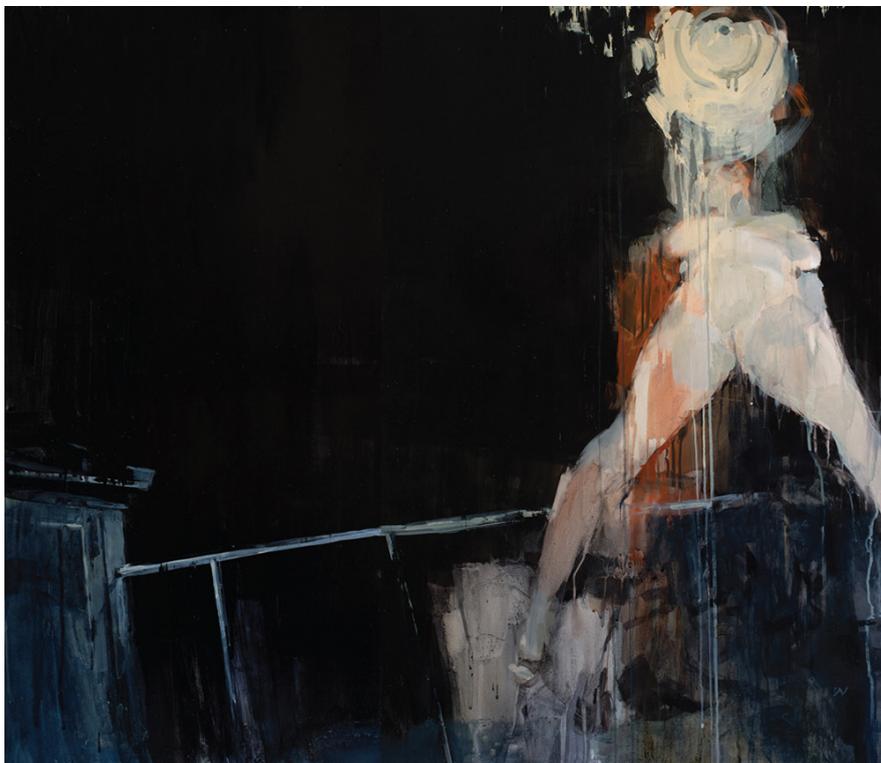


## 2.6 CRIAÇÃO DE REFERÊNCIAS

### 2.6.1 OS PINTORES REFERÊNCIAS

Sendo a pintura o objetivo final dessa pesquisa, é inevitável não pesquisar pintores que de maneira semântica ou plástica possuam um processo que possa guiar a presente pesquisa artística. Estudar artistas significa observar problemas plásticos ou semânticos já resolvidos por estes, e dessa maneira dar um passo à frente na pesquisa elaborada. Nessa pesquisa foram estudados artistas contemporâneos, de produção e pesquisa atual devido a maior afinidade da pesquisa elaborada com esses artistas.

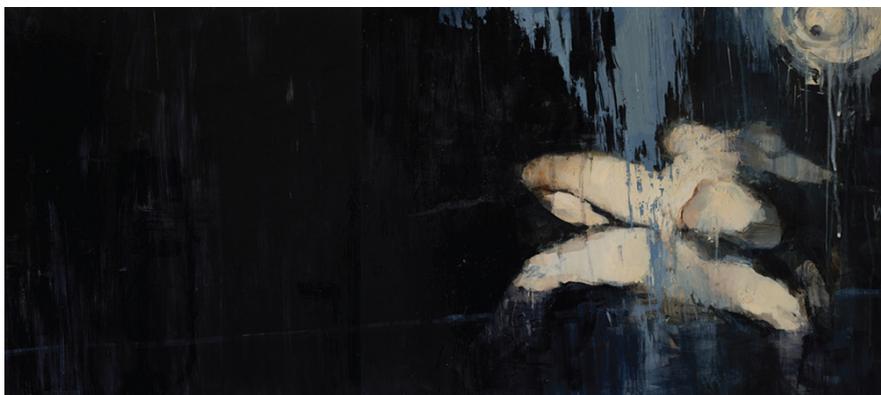
Posso dizer que o primeiro contato com a presente pesquisa se originou em 2012 quando foi lançada a série “The Sabbath Machine” do artista Ashley Wood. Segundo o artista, em livre tradução “a série The Sabbath Machine é uma investigação sobre a ambiguidade de quintais suburbanos silenciosos e as conversas que ocorrem entre os habitantes desses lugares privados e as máquinas que pensam para nós”<sup>2</sup>. Ashley Wood cria em suas pinturas um olhar voyeurístico, colocando o espectador no lugar da máquina voyeur que observa as mulheres representadas em diversas cenas, cenas de erotismo e sexualidade que remetem a uma privacidade, violada pelo espectador.



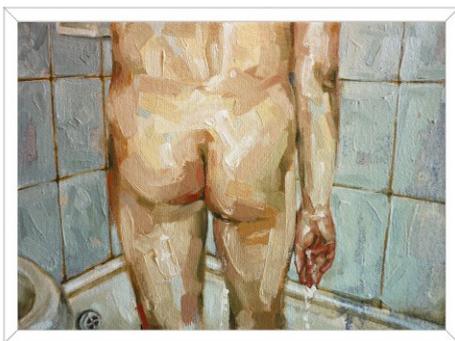
A série “Narrativas Privadas” do pintor brasileiro Fábio Baroli, estudada de maneira semântica nessa pesquisa, tem sua importância não apenas por trazer o olhar do voyeur, mas também pelo seu processo de construção. A série é composta por pinturas construídas a partir de imagens apropriadas de vídeos anônimos em sites pornográficos. Segundo o artista:

“Essas imagens, em sua maioria, são fotografias amadoras de baixa resolução. Nenhum tratamento em software de edição de imagem é dado a elas. Assim como se dispõem nos sites são impressas e (re)contextualizadas nas pinturas em pinceladas curtas e marcadas.”

Utilizando como referência o processo de criação do pintor Fábio Baroli, sobretudo o processo de apropriação de imagens da internet, pude conduzir esse mesmo processo dentro da abordagem pictórica. Ainda que o processo de construção pictórica seja diferente, e que os resultados estéticos sejam diferentes,



Figuras 18 e 19: Pinturas do pintor Ashley Wood que compõe sua série *The Sabbath Machine*, de 2012, os dados de cada pintura não foi encontrado.



a abordagem semântica do pintor foi o que me interessou nessa pesquisa.

Foi, entretanto o pintor Alex Kanevsky que me despertou o maior interesse nesta pesquisa, seu processo de construção da imagem foi estudado para a elaboração das pinturas finais. O pintor, nascido na Lituânia e residente na Filadélfia, divulga em seu site e suas redes sociais vídeos e fotos, que de maneira didática revelam seu processo de construção. Diversas entrevistas concedidas por ele a blogs foram lidas de maneira a entender seu campo poético e seu processo criativo.

Segundo o artista “As pessoas [dos quadros] que eu pinto nunca estão imóveis. Elas querem se mover [na pintura], elas são construídas para o movimento.(...)”<sup>4</sup> a transitoriedade na poética do pintor me fascinou. Sua pintura capta momentos de transição, de movimento contínuo em espaços privados como a cama, o sofá, a cozinha ou banheiro. O elemento do voyeurismo também está presente



Figuras 20 e 21: Pinturas do pintor Fabio Baroli que compõe sua série *Narrativas Privadas*, de 2009, os dados de cada pintura não foi encontrado.



em sua pintura, quando retrata mulheres saindo do banho, deitadas na cama ou levantando da poltrona.

O artista não trabalha com apropriação, criando suas próprias referências. Quando utiliza de modelos vivos em seu processo, o artista pede para que o modelo se movimente pelo espaço a fim de captar segundos daquele gestual.

O pintor também se utiliza das próprias fotografias como um ponto de partida para suas pinturas. Buscando em suas fotografias o que o pintor chamou de “aberrações” de um fotógrafo descuidado, ele capta em suas fotografias elementos como ruídos e desfoque. Mesmo nas fotografias utilizadas como referência existe a busca pelo movimento, pela transitoriedade do modelo ou do espaço.

Quando o pintor escolhe utilizar como referência fotografias com ruídos, desfoque, pixels estourados, ele cria uma conexão entre a sua pintura e a linguagem digital, conexão essa evidenciada pelo crítico de arte Paul Dusold no programa Philadelphia Painters, disponível no Youtube.

Para o crítico, Kanevsky se utiliza de temas clássicos da pintura como nu, a paisagem, a natureza morta, reprogramando-os de maneira contemporânea ao trazer em sua pintura elementos que evidenciam a influência digital, como o desfoque, os pixels e os ruídos. Para o crítico a pintura de Kanevsky lembra efeitos produzidos por vídeos ou fotografias digitais, sendo ela diretamente influenciada pelo vídeo digital e pela imagem em pixels.

Criando pontos em comum entre o meu trabalho e os artistas estudados, entendi o elemento voyeur como ponto de intercessão. O corpo nu se faz presente nos artistas estudados e no meu trabalho, também a relação somen-

Figura 22: Pintura Alex Kanevsky A.L.S. 24 x 24”, óleo sobre madeira, 2005

Figura 23: Pintura Alex Kanevsky K.B. in her Bathroom. 24 x 24”, óleo sobre madeira, 2005



te possível na contemporaneidade entre linguagens digitais e sua representação na pintura.

Utilizei as pinturas do pintor Alex Kanevsky como um ponto de partida estético do trabalho. Desse modo estudei seu processo de construção pictórica, fiz cópias de seus trabalhos no caderno de estudos, estudei a paleta por ele utilizada, percebendo os modos como o mesmo usa a cor, e adaptei para a minha própria paleta. De modo que ao iniciar a construção de uma imagem referência, criei adaptações que a adequassem à estética proposta estudada.

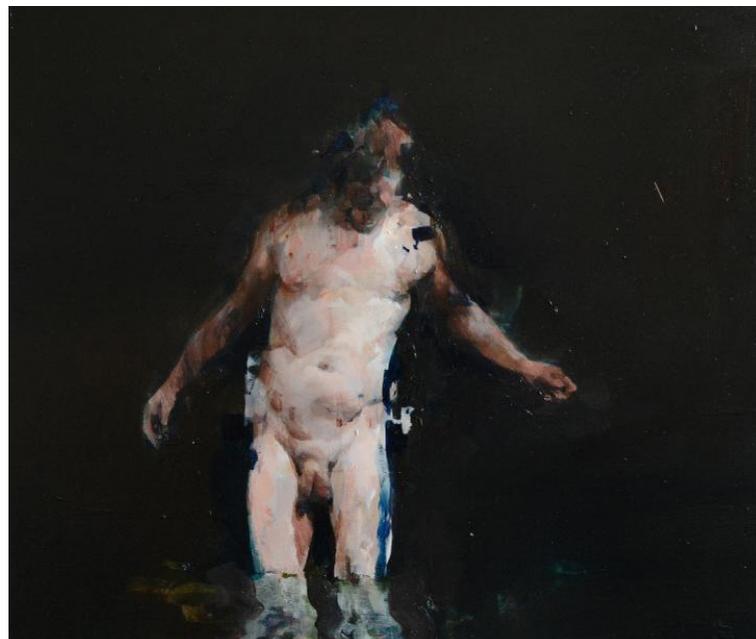


Figura 24: Pintura Alex Kanevsky *Blue Bathroom* 24 x 24", óleo sobre madeira, 2006

Figura 25: Pintura Alex Kanevsky *band uniform*. 20 x 20", óleo sobre madeira, 2014

Figura 26: Pintura Alex Kanevsky *A.S.* 40 x 40", óleo sobre madeira, 2016



## 2.6.2 CRIAÇÃO DE REFERÊNCIAS E PINTURAS DIGITAIS

Com a utilização de ferramentas digitais como o programa adobe photoshop, a imagem escolhida é manipulada, editada e pintada digitalmente. É a partir dessa pintura digital que comecei a construir o processo pictórico tradicional. Decidi por utilizar como referências as pinturas digitais ao invés da imagem videográfica em si. Ao pintar a partir de uma pintura digital, consigo de maneira mais eficiente pensar apenas em planos, cores e manchas.

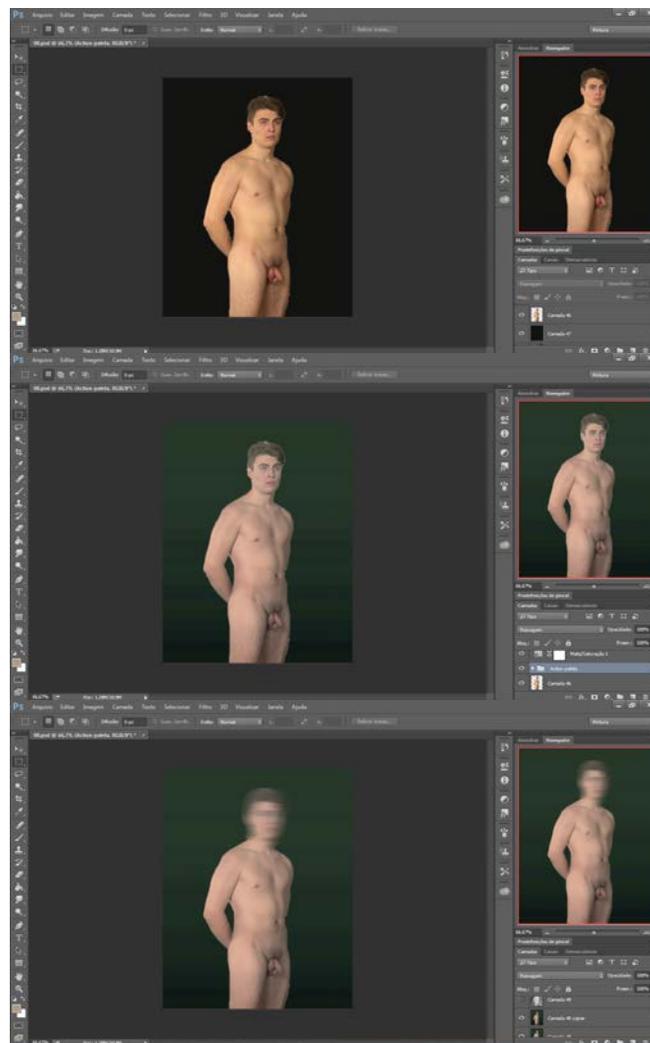
Após uma série de seleções e análises feitas no programa adobe bridge, a imagem escolhida é aberta no programa adobe photoshop e recortada para se encaixar no formato do suporte utilizado. O suporte utilizado nem sempre remete ao formato retangular do vídeo, desse modo à ferramenta de recorte ajuda na criação de uma composição, dentro do formato proposto para aquela imagem. Em seguida é aplicado um action de edição em cima daquela imagem. O action compreende uma série de ajustes e filtros que visam aproximar a imagem da paleta pictórica escolhida.

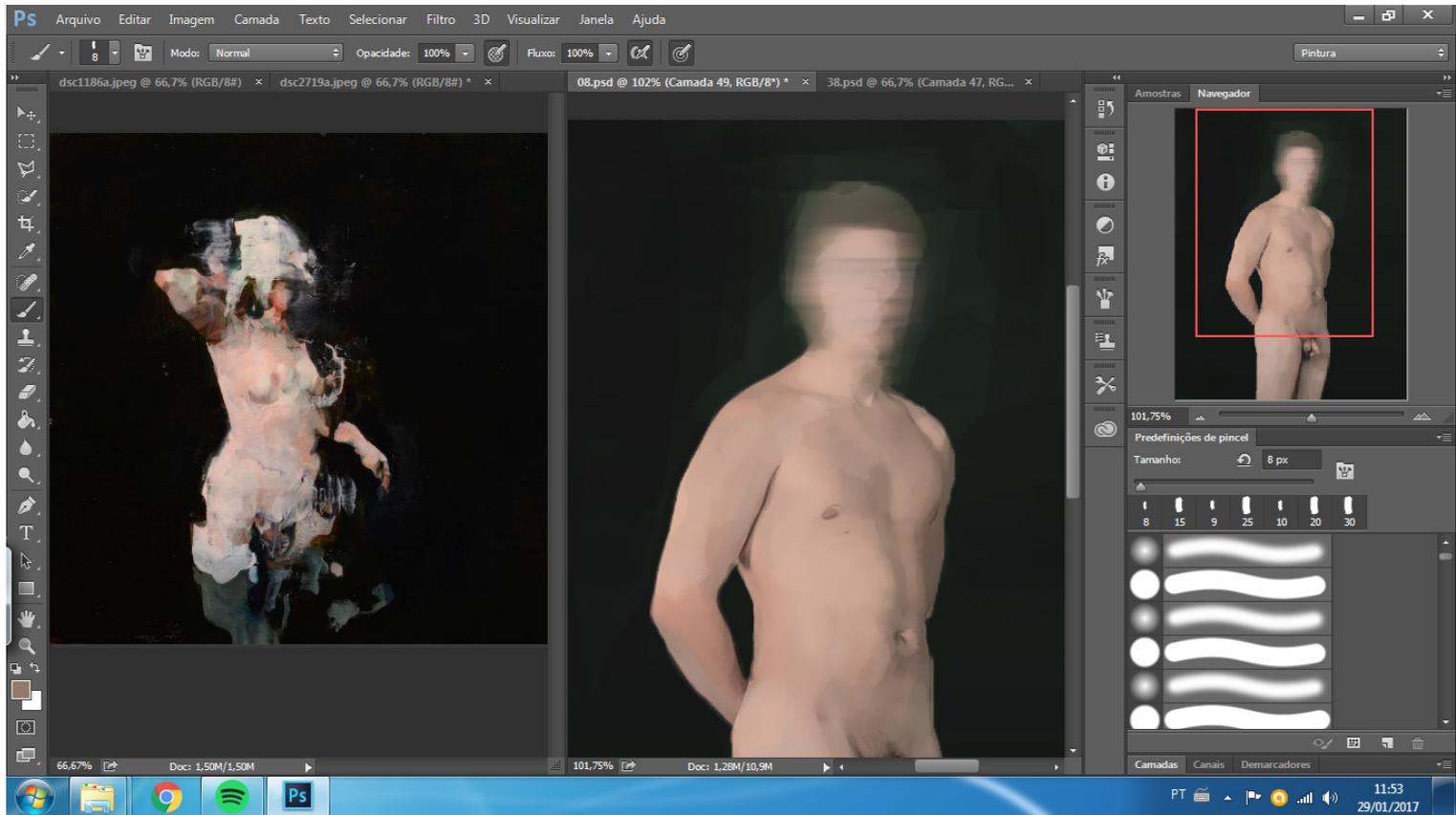
Em minha paleta utilizo majoritariamente de cores neutras e dessaturadas, os sombras e os terras são cores dominante. Dessa forma o action de edição, ferramenta do Photoshop, visa criar uma dessaturação da imagem, puxando os tons para os esverdeados e os neutros azulados. O action é regulado para se ajustar a imagem que está sendo editada, entretanto foi utilizado o mesmo action em todas as referências, gerando uma unidade nas referências criadas..

Depois de editada a imagem é pintada. Durante a graduação em pintura, meus trabalhos foram construindo uma característica em particular que me agrada e que senti deveriam estar presentes nestes trabalhos: o fundo em bloco de cor, ou seja um fundo com uma única cor sólida. Inicialmente o projeto visava pintar os frames apenas com a edição fotográfica, entretanto no decorrer do processo senti a necessidade de transformar os fundos, originalmente quartos e salas onde o ator se exhibe, foram transformados em fundos planos de cor única.

Para a pintura digital usei também como referência algumas pinturas do pintor Alex Kanevsky, buscando trazer elementos de sua paleta para a minha própria pintura. Azuis do fundo, verdes, alguns tons da carnação. Dessa forma a referência original se transforma em uma primeira pintura que depois será reproduzida para o meio de pintura não digital. A escolha de fazer pinturas digitais se dá por conta da rapidez e praticidade do processo, também pela facilidade trazida pelo meio digital.

Na pintura digital busco criar planos, pensar planos de cor e deixar a figura geometrizada. Os planos do fundo são modelados para criar profundidade, a cor do fundo invade a carnação se fazendo presente na figura, de modo a integrar figura e fundo. Esse é um processo importante na formação da imagem que irá conduzir a pintura final, é a transformação da imagem videográfico em linguagem mais próxima à pictórica.



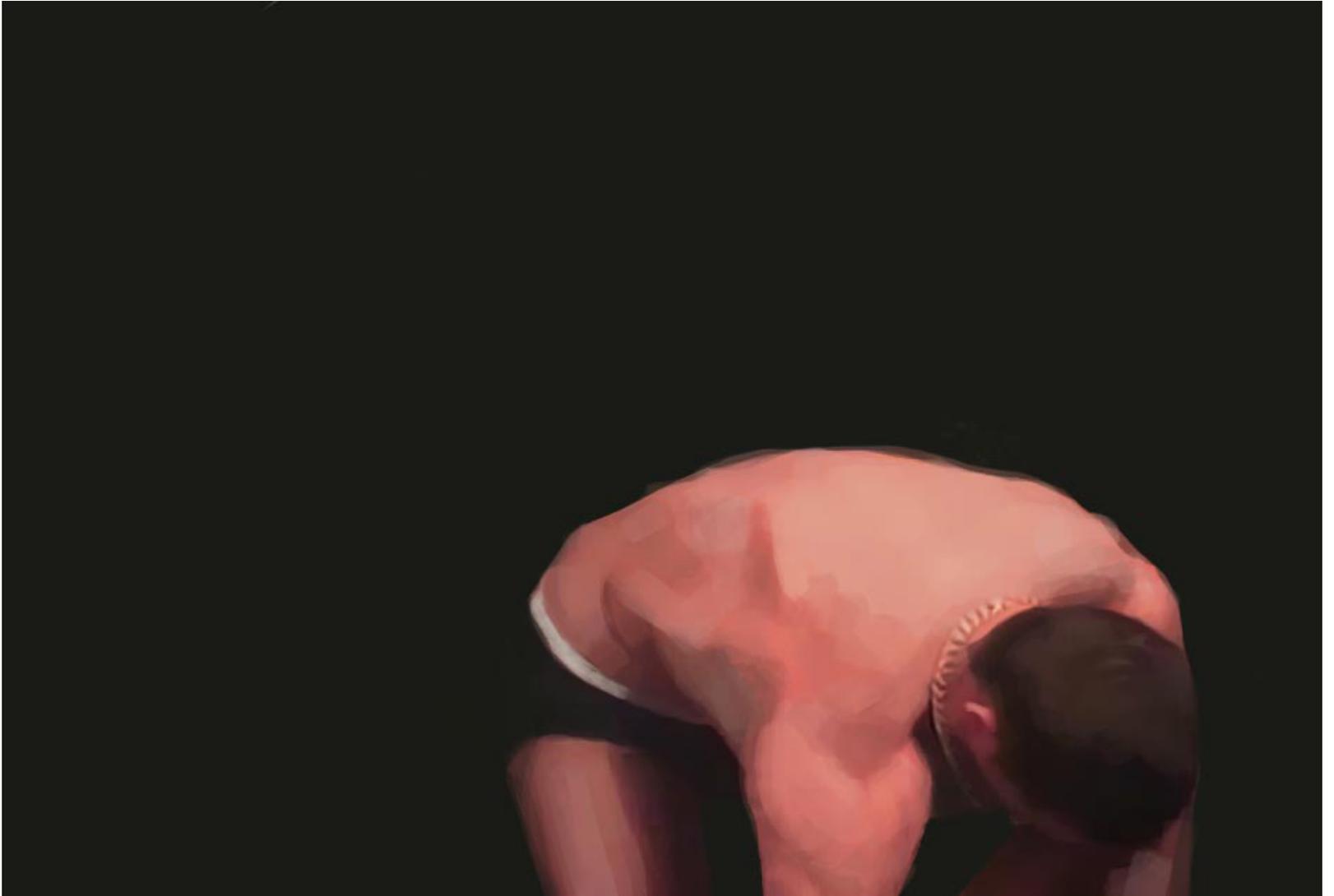


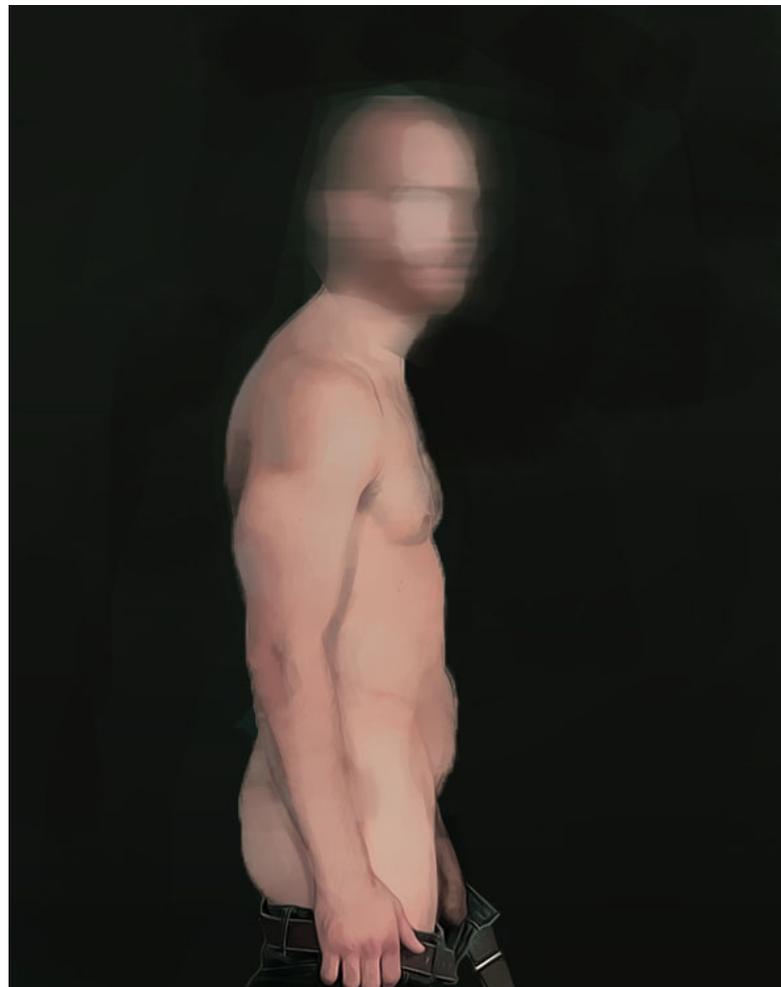
Figuras 27, 28, 29 e 30: *PrintScreen* do processo de edição da imagem para criação de referências feita no programa *Adobe Photoshop*



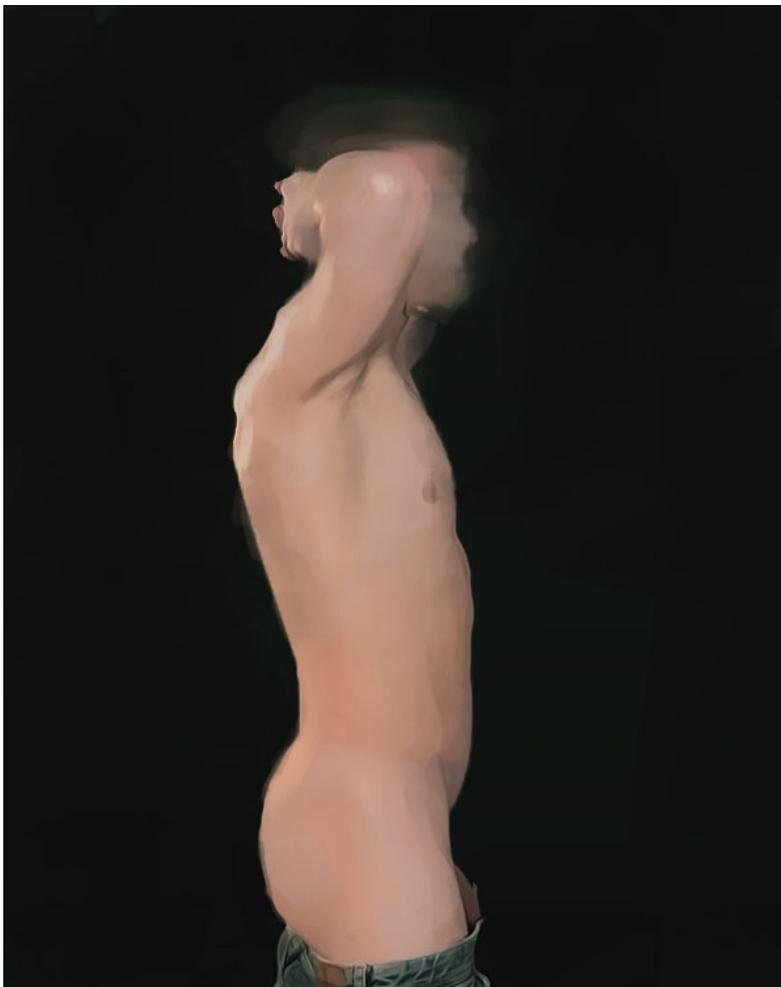
Figuras 31, 32, 33, 34 e 35: Estudos digitais, pinturas digitais utilizadas como estudos no processo criativo, feitas no Adobe *Photoshop*







Figuras 36, 37 e 38: Estudos digitais, pinturas digitais utilizadas como estudos no processo criativo, feitas no Adobe *Photoshop*

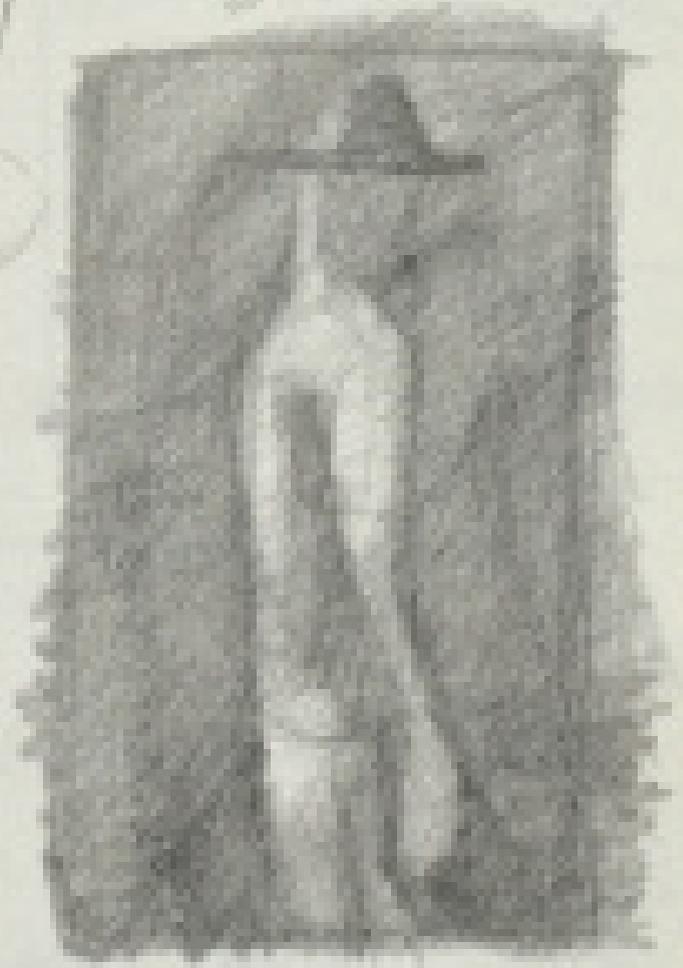


Figuras 39, 40 e 41: Estudos digitais, pinturas digitais utilizadas como estudos no processo criativo, feitas no Adobe *Photoshop*





Passagem histórica /  
questão fundamental  
etnográfico



Resumo / pontos

Modelo T conciso?

es. capital - modelo histórico



Anti-capital  
desenvolvimento  
modelo  
histórico



Outra etapa do processo de construção, que conduz às pinturas finais, constituiu na utilização de diários de pesquisa ou sketch books. Ressaltando, no entanto, que a criação de referências e pinturas digitais e o uso dos diários de pesquisa se dão simultaneamente, ainda que a imagem investigada no diário de pesquisa tenha passado pela etapa da manipulação digital. Ambos são processos contínuos e constantes.

No processo de investigação foram utilizados três diários de pesquisa simultaneamente. Um foi utilizado para croquis rápidos, anotações, idéias, rabiscos etc. O segundo foi utilizado para estudos tonais, e um terceiro utilizado somente para estudos cromáticos a óleo. No primeiro caderno são anotadas principalmente idéias, que a princípio são desconexas, mas que se revelam importantes no decorrer do processo. Para manter o processo organizado, todas essas idéias foram limitadas em um caderno específico, onde me permito rabiscar sem preocupações estéticas. É o lugar onde depósito as idéias que surgem espontaneamente, durante conversas, reuniões com o grupo de pesquisa, leituras, etc.

No segundo caderno, estudo sobretudo a forma, faço estudos tonais e compositivos utilizando principalmente do grafite como material, tendo preferência por fazer desenhos com lapiseira. Desenhar ajuda no processo de compreender a imagem criada digitalmente. Durante o ato de desenhar existe um aprofundamento na compreensão da imagem já estudada, por mais que a imagem tenha sido analisada previamente. É através da análise do desenho que decido se a imagem criada será transposta para o meio da pintura ou não. Possibilidades surgem durante esse processo e por vezes volto ao meio digital e modifico novamente a referência.

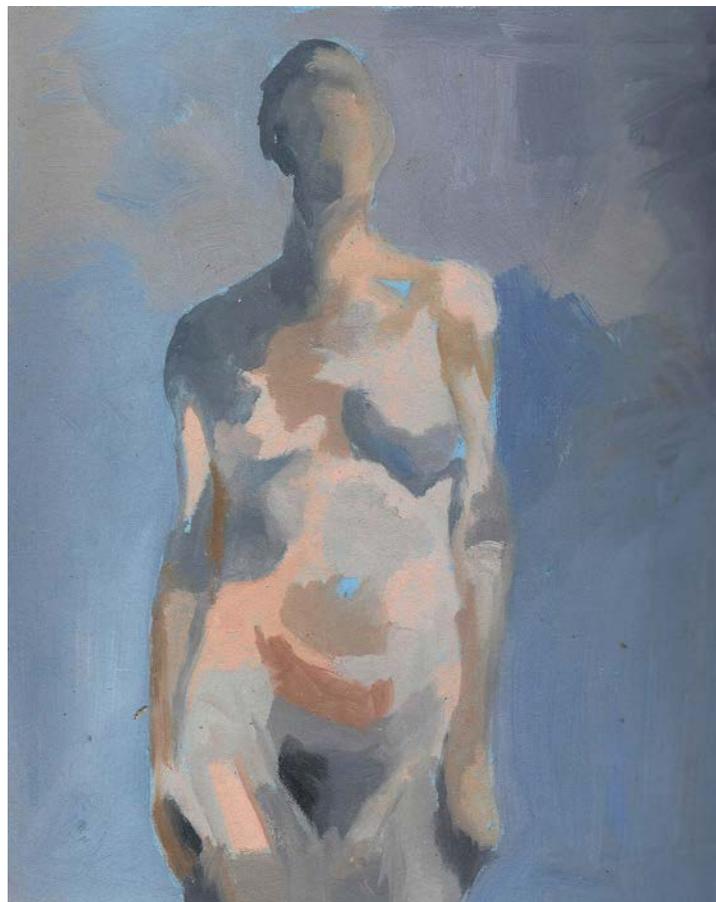


Figuras 42, 43 e 44: Desenhos feitos no *Sketchbook* de estudos tonais.

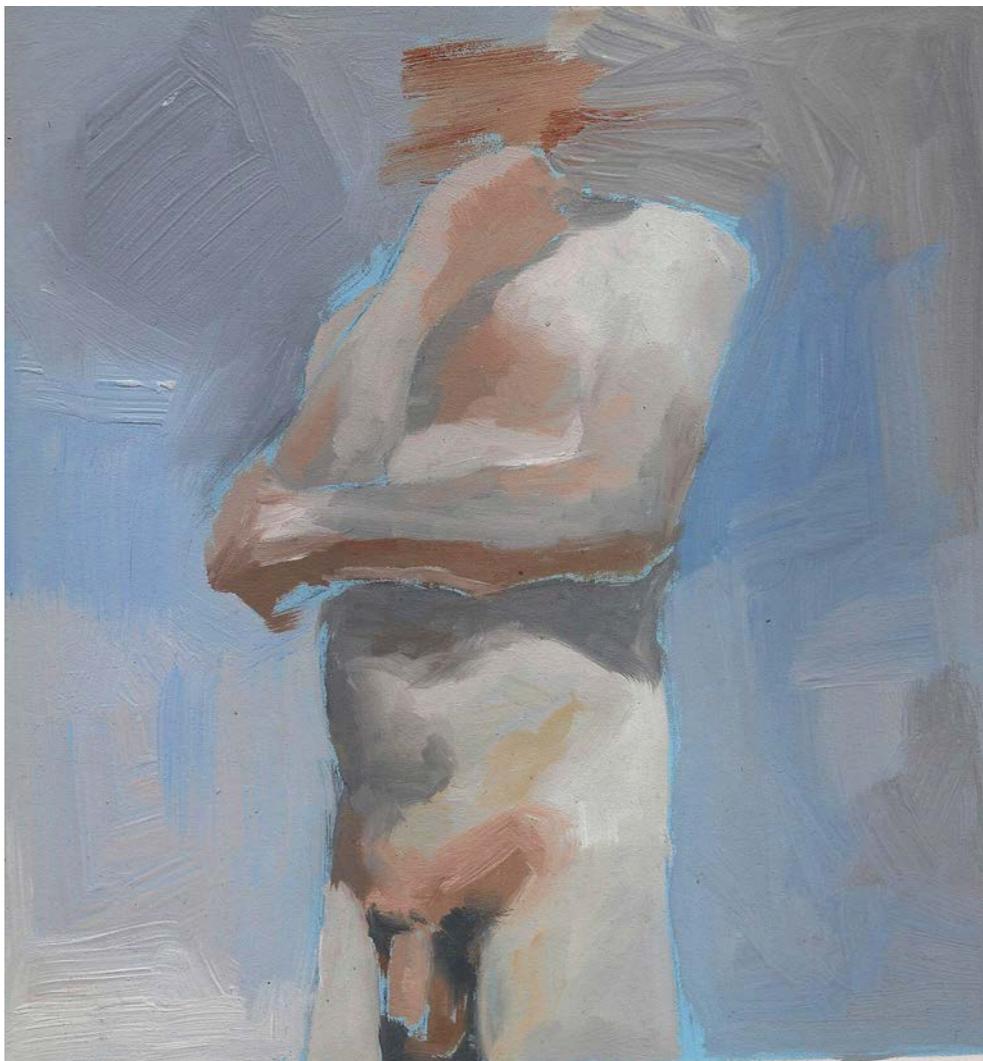
É no ato de desenhar que as análises da forma, da composição e dos valores tonais se tornam mais evidentes. Nele, trabalho sombras, reforço formas, crio dinâmicas compositivas. Nesse caso não ignoro o fato de que a imagem criada como referência é um princípio e não o fim. Quando transponho a imagem para o diário de pesquisa, não me interessa copiar fielmente aquela imagem digital. Assim, deixo fluir o meu desejo de criação plástica, utilizando a imagem digital como uma referência que se torna cada vez mais distante da imagem que originou o trabalho.

O terceiro diário de pesquisa desenvolvido foi o caderno de criação pictórica. Nele explorei croquis a óleo a partir das imagens criadas digitalmente. Não apenas investigando as minhas imagens, nesse processo estudei também imagens criadas por outros artistas, explorei técnicas de outros pintores e pinturas que seriam importantes para a compreensão da técnica que foi aplicada nas pinturas finais. A criação de estudos pictóricos no diário de pesquisa antecipa a criação final. Nele a imagem ganha um sentido como pintura. É o último momento da análise da imagem, antes da criação da pintura final.



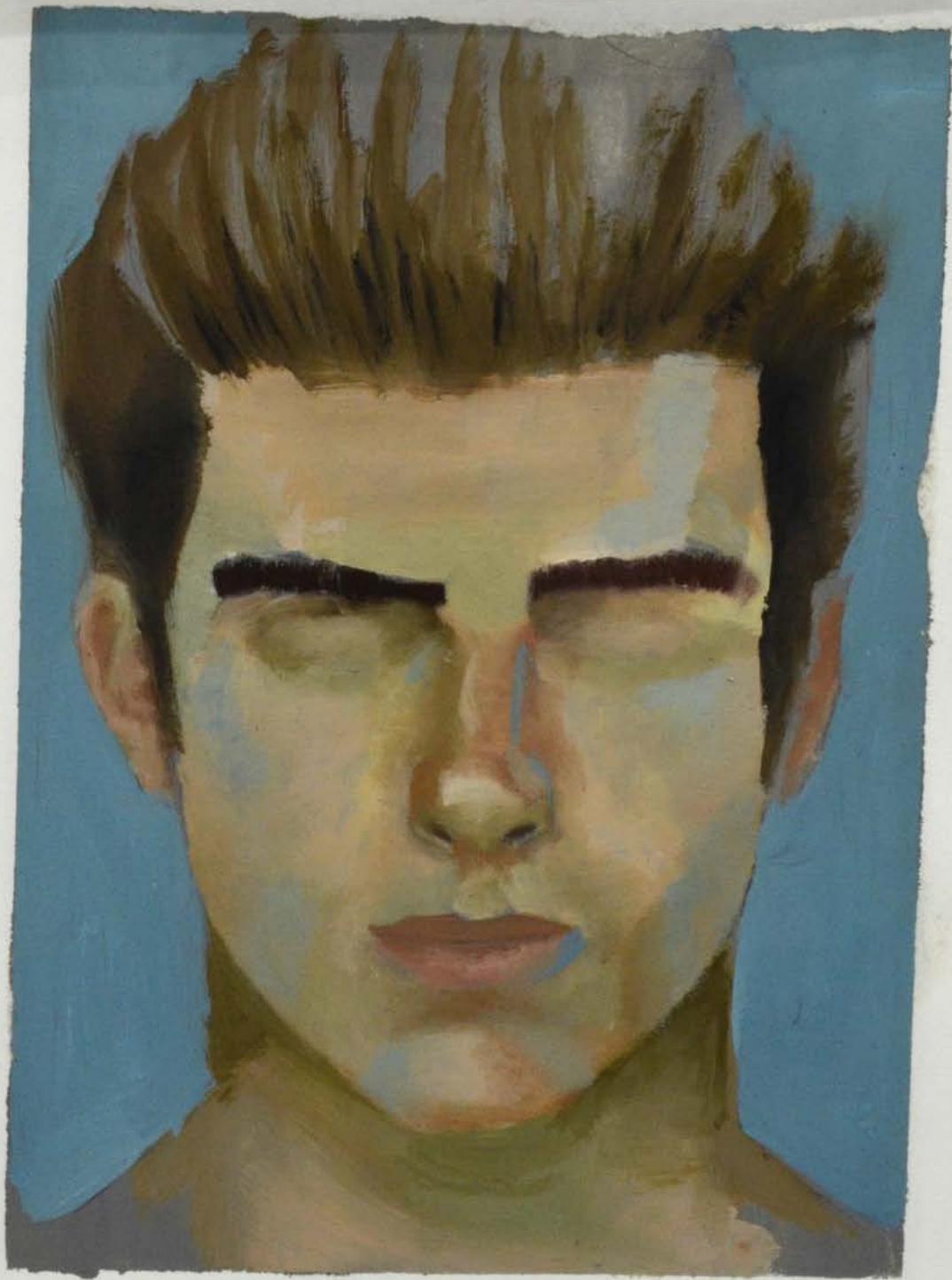


Figuras 45, 46 e 47: pinturas a óleo feitas no *sketchbook* de estudos pictóricos.

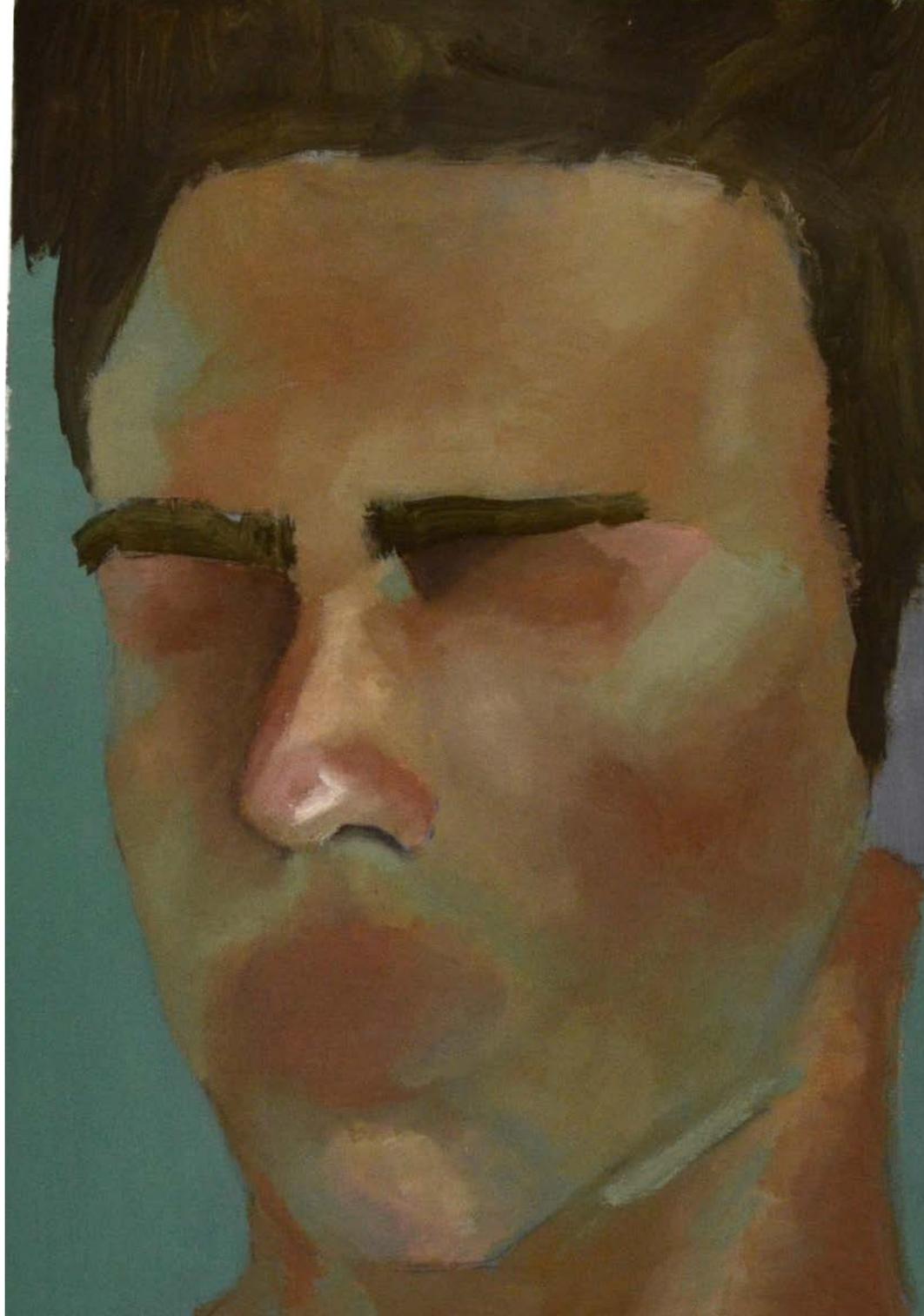


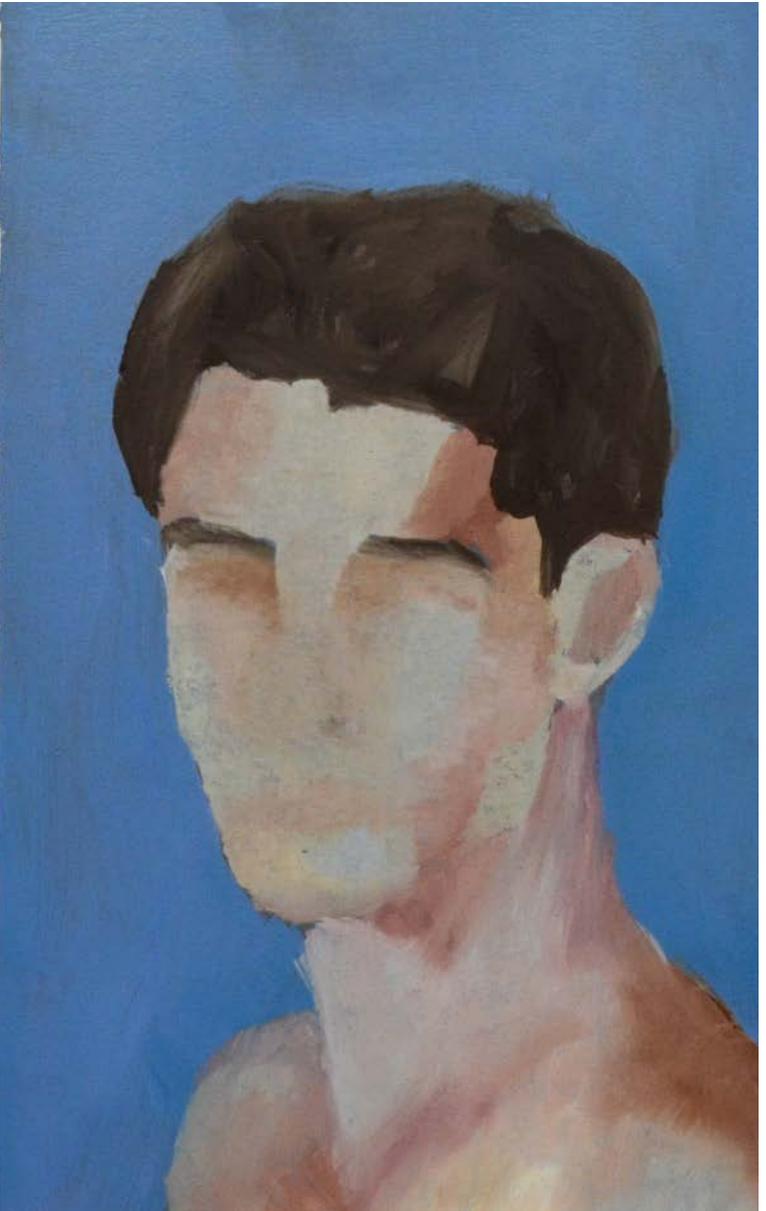
Os estudos pictóricos se iniciam com a escolha do fundo. No decorrer dos croquis a óleo experimentei diversos fundos e escolhi trabalhar as pinturas finais sobre o fundo cinza. A escolha do fundo cinza se deu por como a cor funciona sobre ele, de modo que o neutro permite esquentar e esfriar igualmente em um movimento equilibrado. O fundo cinza também facilita na lógica da carnção, devido a facilidade com que se controla a saturação da cor permitindo equilibrar quentes e frios lado a lado. Optei por uma estética mais manchada, sem preocupações com detalhes me atendo à composição como um todo. Esse é o processo final de amadurecimento de uma imagem que nasceu do meio digital.

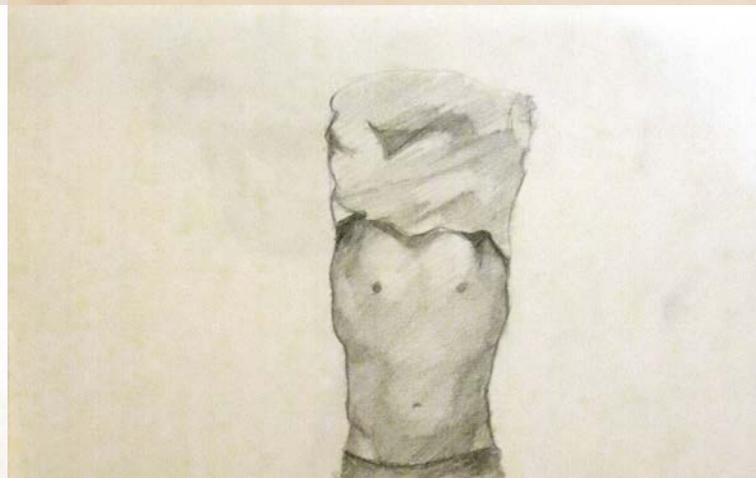
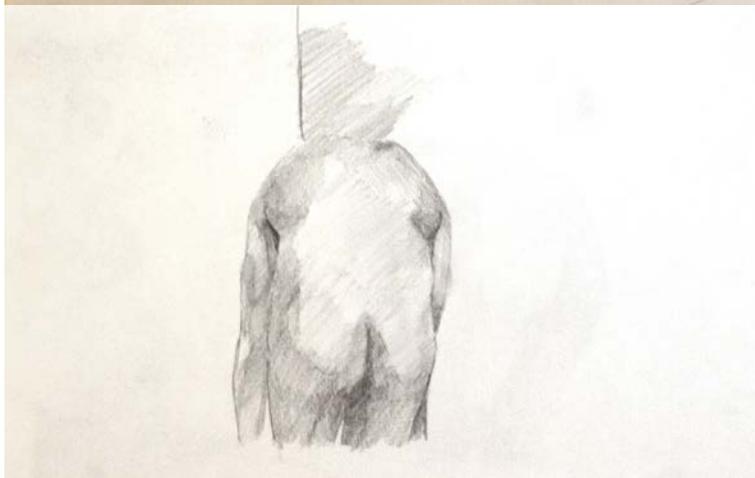
No caderno de estudos pictóricos amadureço essa ideia até quando for possível, até chegar a uma forma irreduzível e me sentir pronto para o trabalho final.



Figuras 48 e 49 : pinturas a óleo feitas no *sketchbook* de estudos pictóricos.







Figuras 50 e 51, página 82 : pinturas a óleo feitas no *sketchbook* de estudos pictóricos.

Figuras 52, 53, 54 e 55 : desenhos feitos no *sketchbook* de estudos tonais.



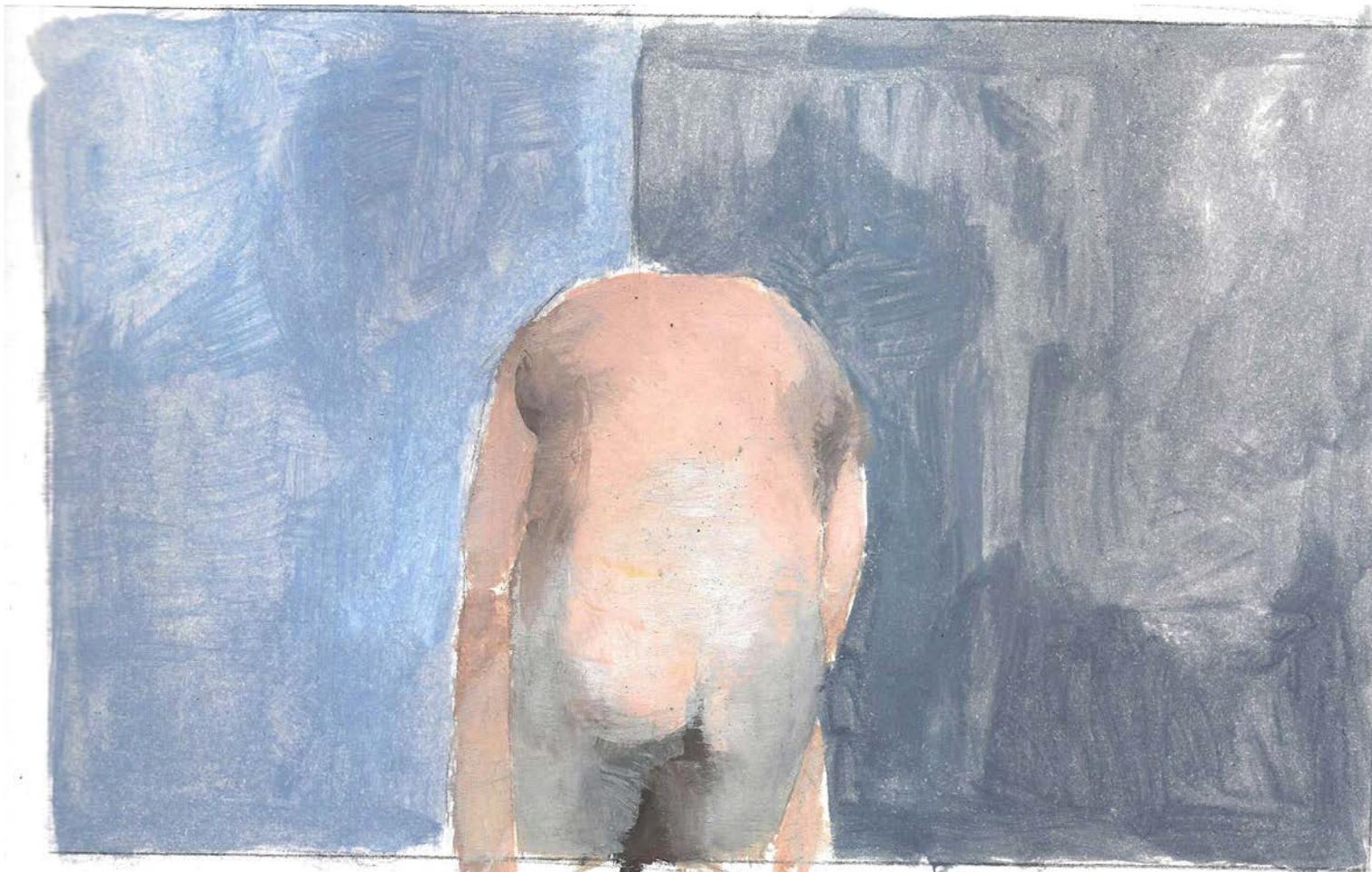
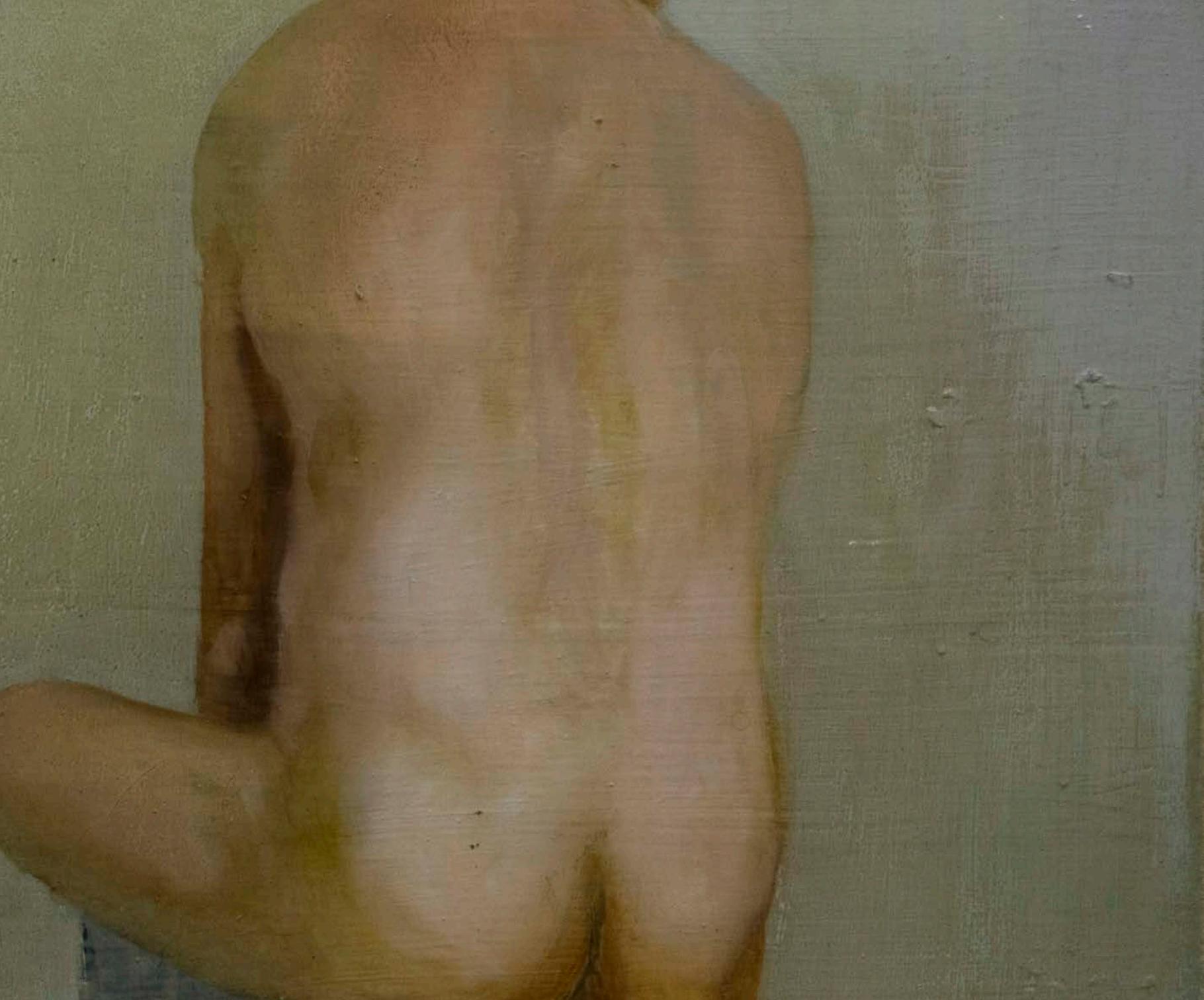


Figura 56, página 84 desenho feito no *sketchbook* de estudos tonais.

Figura 57, página 85 : pintura a óleo feita no *sketchbook* de estudos pictóricos.





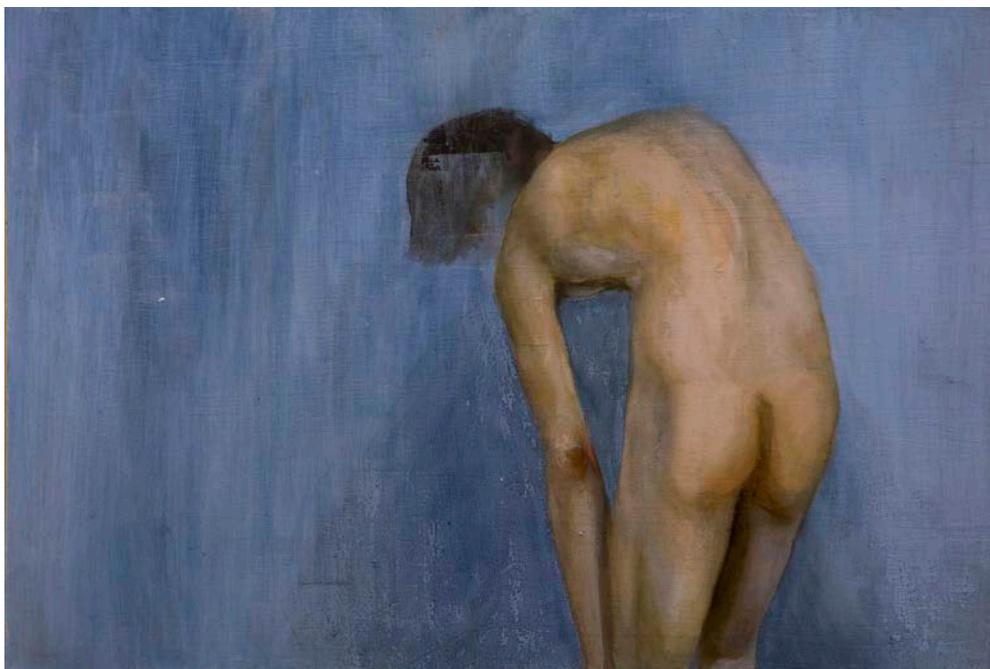


## 2.8 O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DAS PINTURAS FINAIS

É através do processo de projeção que a imagem criada digitalmente é transposta para o plano pictórico. O processo de projeção transpõe a imagem digital sobre o suporte físico sobre o qual será efetuada a pintura. Essencial para o meu processo de construção pictórico, a projeção remete à linguagem digital, preservando características somente possíveis na linguagem fotográfica ou videográfica.

Como descrito anteriormente, o fundo escolhido para a execução da pintura foi o fundo cinza. Sendo ele um fundo meia tinta, permite os direcionamentos de claro e escuro simultaneamente. Por ser neutro permite a construção pendular no eixo de quentes e frios, de modo que a construção do trabalho pictórico se deu sobre a relação entre cores quentes e cores frias como principal relação cromática do trabalho, utilizadas para gerar volumes e espacialidade nos trabalhos pictóricos.

O suporte utilizado para a construção dos trabalhos finais foi o de compensado naval de 10mm de espessura. O compensado foi imunizado e preparado previamente com camadas de tinta acrílica de parede branca, seguida de massa acrílica (para corrigir as imperfeições da madeira e garantir a impermeabilidade do suporte), mais uma camada de tinta acrílica de parede branca sobre a massa acrílica. A imprimação do suporte foi feita com tinta a óleo, uma mistura de dióxido de titânio com pigmento preto e óleo de linhaça polimerizado levemente diluído em aguarrás, gerou uma tinta cinza que foi utilizada para cobrir o suporte de maneira uniforme e opaca.



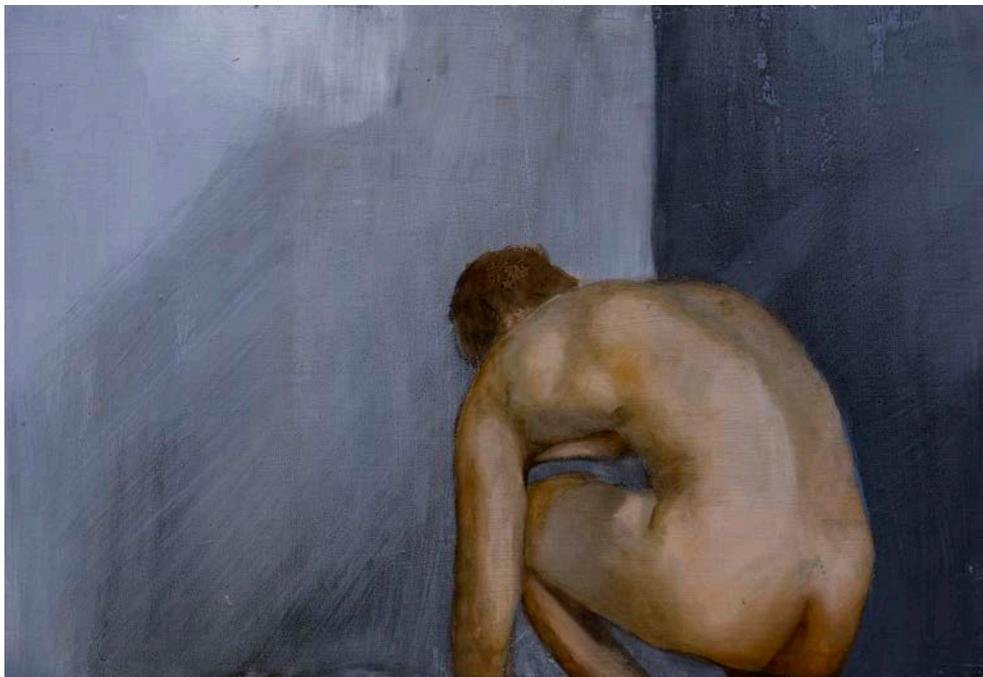
As pinturas foram executadas simultaneamente. O processo de pintar várias pinturas em conjunto ao invés de sequencialmente possibilitou uma aceleração do processo deixando-o mais dinâmico e eficaz. O uso do secante foi essencial para esse processo, pois acelera a secagem do óleo, que levaria dias até mesmo semanas para estar pronto para a aplicação das próximas camadas. Sendo um processo que não objetiva a cópia fiel da referência, não me preocupei com detalhes durante o processo da pintura. Pensei sempre no todo, nos blocos de cor, explorando o pensamento abstrato de formas, cores e valores para a construção pictórica.

Na projeção foi usado um lápis carvão para desenhar as linhas no suporte. A imagem referência foi primeiramente editada com filtro para criar uma imagem linear, desse modo a projeção captou apenas as linhas da referência.

Figuras 58 e 59: Pinturas da série “Momento”  
óleo sobre madeira, 80x55cm, 2017.



A primeira etapa da pintura é composta por aguadas da tinta sombra natural, marcando as sombras e meio tons. São aguadas despreocupadas, marcando quase que grosseiramente as áreas de sombra. Optei pelo uso da marca Van Gogh em detrimento a cor de marca nacional. Isso se dá porque as nacionais fazem um sombra natural artificial, com a mistura de pigmentos branco, preto e amarelo. As marcas importadas usam o pigmento natural, que não permite que haja um tom esverdeado, já que o sombra natural é uma cor que tem por princípio a neutralidade (pigmento PBr7). Isso faz toda diferença no processo, pois concentro minhas pinturas nos tons mais neutros, e desse modo qualquer cromatização a mais pode fazer diferença no equilíbrio cromático.



Figuras 60 e 61: Pinturas da série “Momento”  
óleo sobre madeira, 80x55cm, 2017.

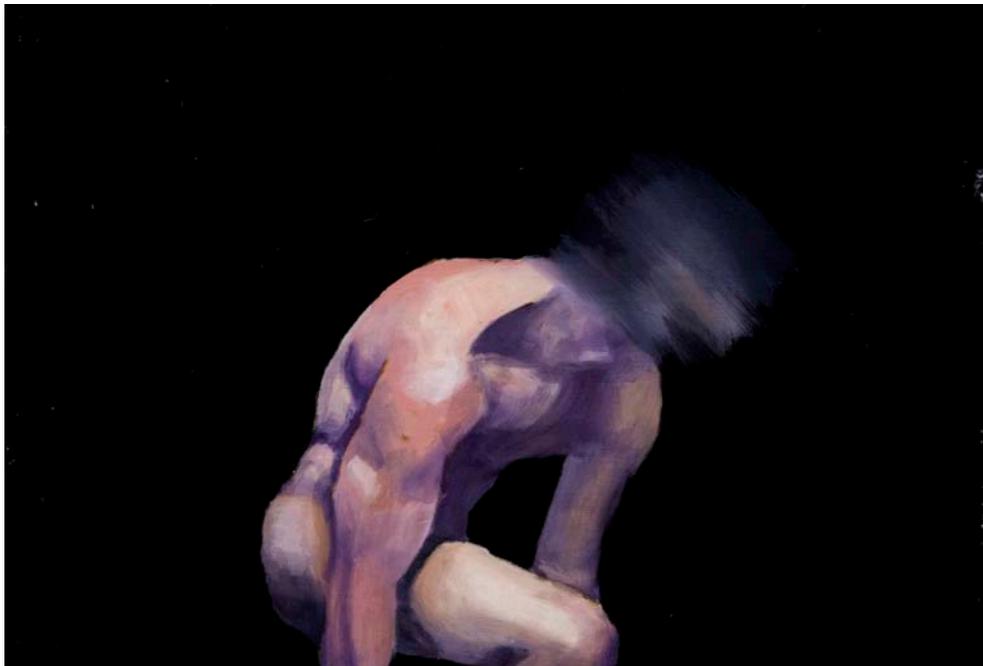


A paleta utilizada foi inspirada em uma entrevista do pintor Alex Kanevsky para o blog Power of observation<sup>5</sup>, que coletou dados de diversos pintores sobre suas paletas. O próprio alex kanevsky fala da importância da escolha da marca da tinta, preferindo as tintas da marca Rembrandt. Sua paleta é composta por: sombra natural, terra de sienna natural, vermillion red, amarelo de cádmio, laranja de cádmio, azul ultramar, azul cerúleo, azul cobalto, branco de titânio, titanium buff, alizarim crimson, verde viridian, sap green, verde cinnabar, amarelo de napolles, marrom óxido transparente, permanent madder brown, azul real, amarelo de nápoles avermelhado e marrom van dyck.

Figuras 62 e 63: Pinturas da série “Momento” óleo sobre madeira, 80x55cm, 2017.

Figura 64, página 93: Pintura da série “Instante” óleo sobre madeira, 55x40cm, 2017.





Adaptei a paleta de Kanevsky para as cores com as quais já estava acostumado a usar nos meus processos pictóricos, utilizando assim: amarelo de Nápoles claro, amarelo de Nápoles, amarelo ocre, laranja de cádmio, laranja oxido, vermelho de cádmio, vermelho oxido transparente, terra de sienna natural, terra de sienna queimada, sombra queimada, sombra natural, azul cobalto, azul ultramar, azul turquesa, verde esmeralda, verde viridian, terra verde e preto. Nas primeiras camadas concentro-me em usar apenas os tons de terra e sombra trabalhando de modo dessaturado e equilibrando as saturações e a temperatura da pintura.

Figuras 65 e 66: Pinturas da série “Instante” óleo sobre madeira, 55x40cm, 2017.

Figura 67, página 95: Pintura da série “Instante” óleo sobre madeira, 55x40cm, 2017.





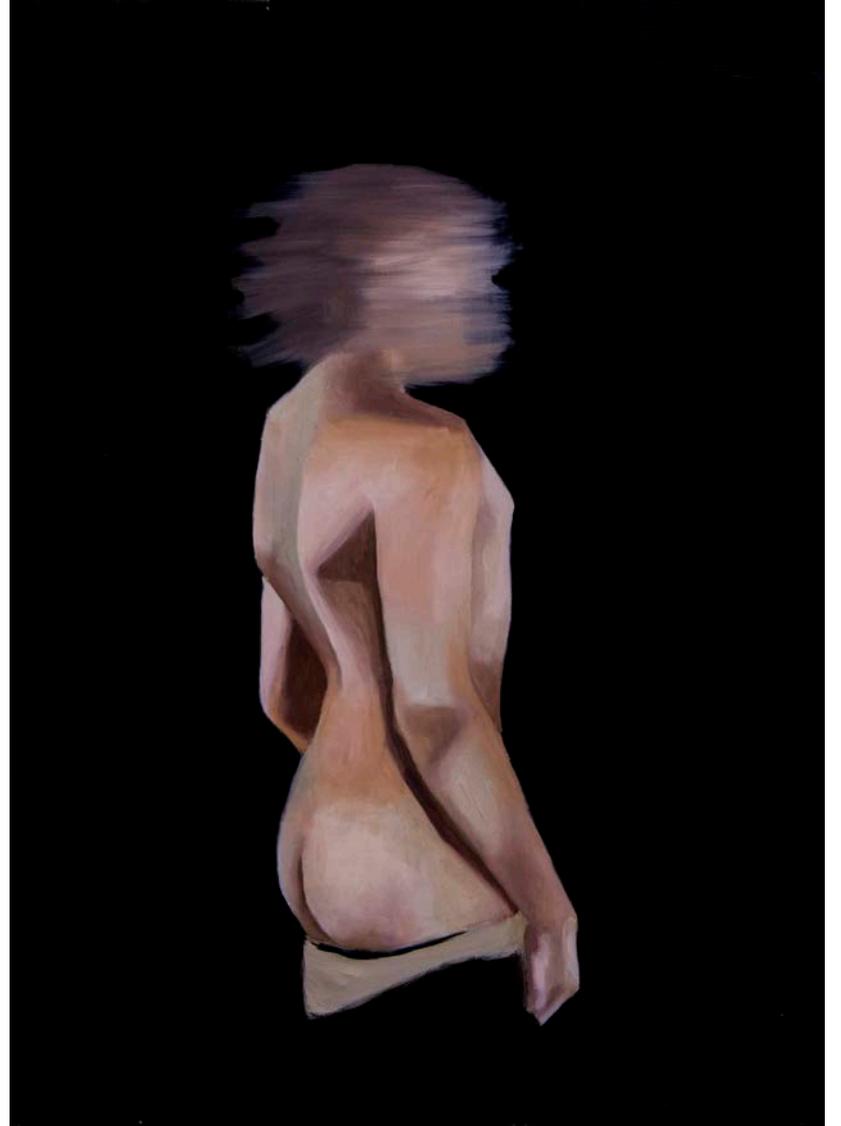
Crio um eixo entre o sombra natural, o sombra queimada, o terra de sienna queimada e o terra de sienna natural, preto e branco. Por vezes dependendo da pintura acrescento a esse eixo o verde terra. São nas camadas de velaturas em que a cor saturada entra de modo lento, através das finas camadas de transparência. Desse modo consigo controlar a saturação da pintura e mantê-la nos tons mais neutros, mesmo aplicando a cor pura por cima. Se determinada parte da pintura é mais saturada, essa saturação acontece de modo lento através dos processos de velatura, onde camada por camada vai se construindo a cor.

Após as aguadas de terra, com o uso de um pincel de cerda dura e larga ou por vezes com o uso de uma trincha, esfrego aguadas de cor, construindo blocos de cor na pintura. Nessa fase utilizo apenas o eixo dos neutros e terras pensando em grandes áreas, grandes blocos, sem pensar em definição ou detalhe. A organicidade gerada pelo processo de pintar fica evidente na fatura marcada da pintura.

Sem preocupação, uso pincéis largos para deixar essa fatura marcada. Nas primeiras camadas não penso muito na transição entre pinceladas. Pensando em blocos vou deixando as pinceladas acontecerem naturalmente, sem retocá-las. Isso ajuda a dar mais organicidade à pintura, sobretudo nos processos seguintes, que são de velaturas e esbatimentos. Como no processo de velatura e esbatimento a fatura é praticamente ausente, já que são finíssimas camadas de tinta transparente que vão se sobrepondo, a fatura presente na segunda camada continua presente, mesmo após inúmeras camadas de

Figura 68: Pintura da série “Em Pausa” óleo sobre madeira, 120x80cm, 2017.

Figuras 69 e 70, página 97: Pinturas da série “Em Pausa” óleo sobre madeira, 120x80cm, 2017.



velaturas.

Após a segunda camada, construída com a fatura aparente, vem um longo processo que pode se arrastar por semanas de velaturas e esbatimentos. Compreende-se velatura como:

“Camada fina de cor transparente aplicada sobre outra camada transparente ou sobre uma camada opaca. Funciona como um filtro de cor. A cor da camada de baixo se combina com a cor aplicada sobre ela e o efeito ótico é diferente da cor obtida com misturas de tintas opacas.” (Werneck, 2010, pag14)

Assim, através do uso de um molho de velatura composto inicialmente por 1 parte de óleo para 3 partes de solvente, e alguma gotas de secante de cobalto, construo as camadas de velaturas. No decorrer das camadas engorrido o molho de velatura até chegar a 3 partes de óleo para 1 parte de solvente, obedecendo a lei da ancoragem onde as camadas com mais óleo vem por último na pintura. O esbatimento pode ser compreendido como uma aplicação de camadas finas com o uso de molho de velatura, mas com pigmento opacos ( Werneck, 2010).

Aplicam-se primeiro as velaturas e espera-se secar. Antes que a velatura esteja completamente seca, em um momento quando se toca a superfície da velatura e ela está com textura viscosa e grudenta, aplicam-se então as camadas de esbatimento. Desse modo cria-se uma sutil transição entre as camadas de transparência e as camadas opacas. Após a secagem de ambas as camadas, continua-se no mesmo processo por quantas vezes for necessário. A partir daí é repetido sempre o mesmo processo.

A ausência de controle total sobre o resultado final faz parte do processo orgânico de pintar. Ao final processo percebo o distanciamento que a imagem construída na pintura toma da imagem construída digitalmente. São duas imagens completamente diferentes. Os índices próprios da pintura contribuem para isso, o modo de pintar vai deixando marcas, como se fosse uma caligrafia do artista. Enquanto a pintura digital é de certa forma impessoal, a pintura fei-



ta manualmente está inundada de rastros e marcas. Percebe-se o artista ali, e isso contribui para o resultado final da pintura.

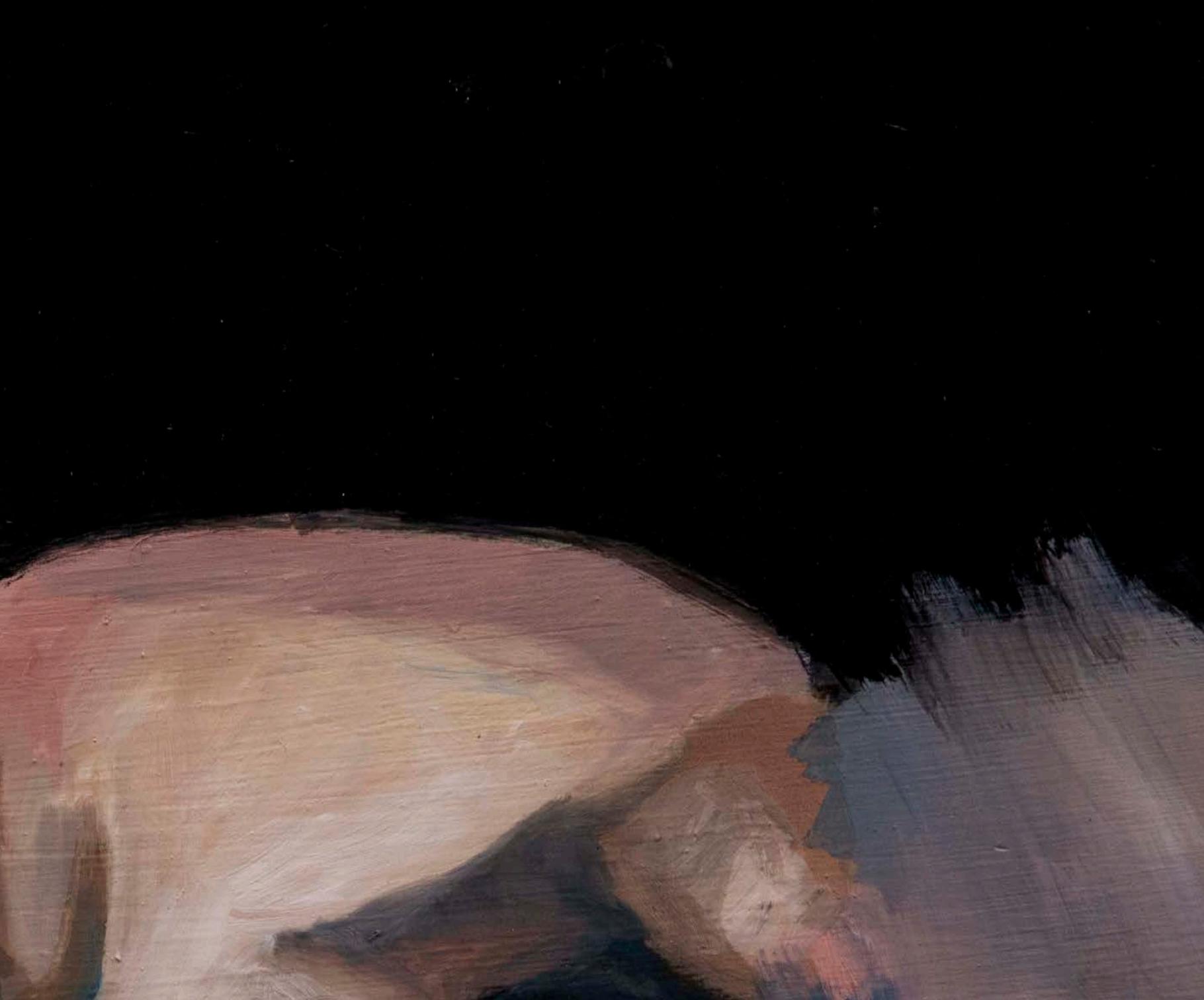
O resultado final é uma interpretação pessoal da imagem digital, carregada de sentimentos e desejos. Os referenciais visuais por vezes são esquecidos no meio do trabalho de pintura, onde ocorrem as interferências pessoais na imagem trabalhada. Não existe um momento exato no qual fica definido quando a pintura está finalizada. Para mim o momento de finalização é algo intuitivo: é olhar para a pintura e perceber, quase que como se ela falasse, que não há mais nada a se fazer. Nesse momento a deixo descansando de costas para a parede, fico sem ver a pintura por alguns dias e, quando retorno a vê-la, já com a mente descansada e fora do processo, realmente posso decidir se existe algo mais a ser feito ou se ela pode ser dada como pronta.



Figuras 71, página 98: Pintura da série “Particular” óleo sobre tela, 50 x 60, 2017.

Figuras 72, página 98: Pintura da série “Particular” óleo sobre tela, 55 x 50, 2017.







## CONCLUSÕES:

A realização desta pesquisa, composta pelas pinturas e pelo conjunto textual aqui apresentado, teve como intenção investigar não apenas a minha produção pictórica e seus métodos de construção, mas o motivo que impulsiona o ato de pintar. O processo de descoberta poética foi relevante para a pesquisa, assim como as descobertas plásticas no decorrer do processo pictórico. Tentar compreender de maneira semântica o que vai ser pintado, portanto a escolha do material inicial da pesquisa, foi descoberta essencial para todo o processo.

Por ser de uma geração completamente influenciada pelas grandes mídias, por ser bombardeado de informação o tempo todo, o ato de pintar é uma escolha que pode ser dita como contrária ao tempo em que vivemos. A pintura tem seu tempo próprio, incompatível com o mundo pós-moderno tão inconstante e tão acelerado. Mais do que isso, escolher o que pintar em um mundo onde as opções são múltiplas e o conteúdo é gerado constantemente, de modo contínuo e ininterrupto, é um verdadeiro desafio.

Para tal, após o tempo de captação de conteúdo para essa pesquisa, optei por me afastar de

todo possível conteúdo que pudesse contribuir para a minha pintura, de modo a não atrapalhar o processo em construção. Ainda assim o conteúdo capturado é imenso. A quantidade de imagens geradas podem ser trabalhadas em uma vida de pintura. Várias formas de trabalhar esse material fora da pintura surgiram para outras experimentações, como foto-pinturas e construção de gifs, flertando com a arte digital.

Reduzir o campo semântico explorado também foi um desafio. Apesar de ter certeza do que eu queria representar desde o início, o caminho até as imagens capturadas de vídeo foi longo e turvo. Todavia percebi um campo semântico de possibilidades infinitas e as mais diversas formas de manifestação artística.

A construção da pesquisa demonstrou que a poética resulta num diálogo constante e reflexivo entre o artista e o seu trabalho. Há uma transformação no decorrer da pintura gerada pela organicidade do processo. Ao começar a pintar é como se algo vivo nascesse e tomasse caminhos próprios, ou seja, o artista nunca tem o total controle de como vai terminar aquele processo, pois no meio do caminho surgem elementos de modo espontâneo, muitas vezes sem que o artista perceba.

A ênfase na poética desenvolvida centrou-se na transforma-

ção da imagem digital em uma imagem pictórica. Um frame de vídeo torna-se pintura: objeto essencialmente durável, definitivo e perene. A imagem passa por diversas transições e se torna, no final do processo, algo que está conectado ao imutável, indo na direção contrária às constantes mutações da sociedade contemporânea.

O corpo, tema central da poética e objeto de representação, também é transitório. Apesar de capturado em um momento que fica eternizado pela imagem, o corpo muda. O corpo representado em seu estado de juventude, saúde e beleza não é durável senão em imagens. A juventude acaba, a pele enrugada, a carne fica flácida. Ao contrário da pintura, o corpo padece constantemente, é efêmero. Assim como as imagens do processo de construção, o corpo também é transitório.

## NOTAS

1: os sites pornográficos utilizados nesta pesquisa foram: [www.chaosmen.com](http://www.chaosmen.com), [www.williamhiggins.com](http://www.williamhiggins.com), [www.seancody.com](http://www.seancody.com)

2: texto original retirado do site <http://www.endoftheline.co/machine-sabbath-the-jonathan-levine-gallery-nyc/> “Machine Sabbath is an inquiry into the ambiguity of silent suburban backyards, the conversations that take place between the denizens of those private spaces and the machines that think for us.”

3: texto do próprio artista retirado do seu site pessoal <http://fbaroli.blogspot.com.br/>

4: texto original “People, whom I paint, are never still. They want to move, they are built for motion.” retirado do site <http://www.vivianite.net/alex-kanevsky>

5: <http://www.powersofobservation.com/2009/01/painters-and-their-palattes.html>

## BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, Jacques . A imagem. Campinas. Papirus. 1993  
BARTHES, Roland. A câmara clara. Saraiva de Bolso. 2012  
BAUMAN, Zygmunt. Identidade – Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005  
BAUMAN, zygmunt. Vida para consumo. Traduzido por Carlos Alberto Me-deiros. Jorge Zahar Editor. 2008  
BOURRIAUD, Nicolas. Estetica Relacional. Martins editora. 2009  
BOURRIAUD, Nicolas. Pós-Produção- Como a arte reprograma o mundo. Martins editora. 2009  
DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Ebooksbrasil. 2003  
DUBOIS, Phillipe. O ato fotográfico e outros ensaios. Papirus.1998  
BOSSOLAN, Licius; WERNÉCK, Martha. Teoria e Pensamento Cromático. Rio de Janeiro, 2010.  
CASTRO, A. L. Culto ao corpo e sociedade: mídia, estilos de vida e cultura de consumo. São Paulo: Annablume – FAPESP, 2007.  
CORBIN,Alain. VIGARELLO, Georges. COURTINE, Jean-Jacques. História do corpo Vol. 3: As mutações do olhar –O século XX. Editora Vozes. 2006  
LE BRETON, David. A sociologia do corpo. 4.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.  
SANTAELLA,Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.  
VILLACA, N. M. S.. A edição do corpo: tecnociência, artes e moda (segunda edição) 2. ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.  
WERNÉCK, Martha. Óleo (apostila). Material didático da disciplina Pintura 1, lecionada no Curso de Graduação em Pintura, BAB - UFRJ. 2010

## SITES.

- <http://www.theartdigger.com/artist-profiles/alex-kanevsky>  
<https://www.artsy.net/artist/alex-kanevsky>  
<http://paintingperceptions.com/interview-with-alex-kanevsky/>  
<http://www.vivianite.net/alex-kanevsky>  
<http://fbaroli.blogspot.com.br/>  
<http://www.ashleywoodartist.com/>  
<http://www.powersofobservation.com/2009/01/painters-and-their-palettes.html>

## VÍDEOS

- <https://www.youtube.com/watch?v=Qjh2IB3qzCs>  
<https://www.youtube.com/watch?v=yYwBZhYRNAU&t=52s>



