

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PINTURA

PORTAIS: ENTRE PARA VER SENTINDO

Marilise Terra Rodrigues

Professora Orientadora
Dra. Martha Werneck

2018-2

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PINTURA

Trabalho de Conclusão de Curso, obrigatório para
a obtenção do grau de Bacharel em Pintura.
Escola de Belas Artes, Centro de Letras e Artes
Universidade Federal do Rio de Janeiro
estudante: Marilise Terra Rodrigues
DRE: 112091717

orientação Profa. Dra. Martha Werneck
Ano/Semestre: 2018/2

Banca examinadora

Profa. Dra. Martha Werneck _____

Prof. Me. Lícius da Silva _____

Prof. Me. Ricardo Pereira _____

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me dar a força necessária para não desistir e por ter me proporcionado chegar até aqui. Ao meu falecido tio, Ruy Terra, por ter sido o primeiro grande artista a me inspirar. A minha irmã e aos meus pais, que mesmo separados me incentivaram e me ajudaram como podiam durante todos os anos que estive na faculdade.

Agradeço a todos os professores que estiveram dispostos a ajudar e contribuir para um melhor aprendizado em especial a minha professora e orientadora. Agradeço também a minha instituição, por ter me proporcionado a chance, as ferramentas e o auxílio que me permitiram chegar hoje ao final desse ciclo da melhor maneira possível.

RESUMO

A produção desta série intitulada “Portais” entrelaça trabalhos que transitam entre pintura e ilustração, assimilando paisagens do natural com a fantasia e o lúdico a fim de resgatar o imaginário das crianças internas no Instituto de Puericultura e Pediatria Martagão Gesteira (IPPMG) do Centro de Ciências da Saúde da UFRJ, que convivem diariamente com a desgastante rotina hospitalar no tratamento de doenças graves. As pinturas dessa série fazem alusões às ambientações criadas pelo autor, ilustrador e cineasta William Joyce, em sua série de livros infantis “Os Guardiões da Infância” e em sua produção do filme “A Origem dos Guardiões”. Dessa forma, a artista explora a profundidade da imagem pictórica ambientalista e simbólica como forma de incitar a passagem do olhar sensível para um imaginário vivo que possa ser sentido, de forma a atuar como cura, alimentando o espírito e a mente.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	05
1.1 Desenvolvimento Teórico.....	07
1.2 Conceitos utilizados nos trabalhos.....	09
1.3 Objetivo.....	10
1.4 Estado da Questão.....	11
1.5 A Escolha da Pesquisa.....	13
2. DESENVOLVIMENTO.....	14
2.1 Metodologia I – O Primeiro Portal.....	14
2.2 Metodologia II – O Segundo Portal.....	29
2.3 Metodologia III – O Terceiro Portal	39
3. CONCLUSÃO.....	49
4. REFERÊNCIAS e BIBLIOGRAFIA.....	51

INTRODUÇÃO

Acredito que nenhum projeto acadêmico ou nenhuma causa a qual nos empenhamos tanto para concluir se resume a uma obrigação exigida para se obter um diploma. As razões que nos fazem escolher um determinado projeto de tamanha importância possuem raízes muito mais profundas, e é por isso que não posso deixar de mencionar um pouco da minha experiência pessoal, que sempre esteve vinculada a esse projeto e a todo o meu percurso dentro do curso de Pintura, me levando direta ou indiretamente à construção desse projeto que eu não quero que pare aqui, mas espero poder continuar com ele, levando adiante. Como eu cheguei a comentar com uma das coordenadoras do curso de extensão do IPPMG, se eu pudesse, eu colocaria um portal em cada parede daquele hospital, pois entendo bem o que é ter que passar metade da infância dentro de um.

Fui diagnosticada com asma grave quando eu tinha 4 meses e a minha irmã tem diabetes desde os 5 anos. São duas doenças crônicas que não tem cura e temos que viver controlando, passando muito tempo em hospitais. Quando adultos, absorver a ideia de que um tratamento sério é indispensável torna-se uma prática quase automática. Mas e a criança? Ela também absorve a seriedade de um tratamento intensivo, mas sem estar pronta para tamanho peso. As crianças são perfeitamente capazes de absorver tamanhas preocupações. Eu absorvi, minha irmã absorveu e tantas outras crianças o fazem porque é preciso, mas isso as torna cada vez mais sérias e mais adultas antes da idade. Por isso os contrapesos são tão importantes, alívios para a mente e para a alma que todo ser humano necessita e a arte em si cumpre essa função.

Meu tio, Ruy Terra, a quem dediquei meus profundos agradecimentos nesse projeto acadêmico, foi o primeiro artista plástico que me inspirou em minha vida e a pessoa mais maravilhosa com quem eu tive o prazer de conviver. O tipo de pessoa que transbordava simpatia, com uma alegria tão contagiante que é até difícil de descrever, quase como se fosse mágico. E ele levava aquilo na arte dele com pinturas enormes, no chão das ruas, nos muros, em lonas, em balões. Ele unia as pessoas e multiplicava alegria. Tudo o que eu sabia sobre a prática em artes plásticas antes de entrar na faculdade, eu tinha aprendido primeiro com ele. Jamais tive noção da gravidade da doença que ele tinha, e quando veio a internação, tomei o meu primeiro impulso inspirada pelas ações dele e levei uma pintura em cartaz para o hospital onde ele estava. Foi a maior pintura que eu já havia feito aos quatorze anos e foi a primeira vez que eu vi o meu tio chorar, mesmo que ele ainda sorrisse para mim. Ele faleceu no dia seguinte. Foi quando eu soube que era câncer e ele já estava lutando contra aquilo há um bom tempo.

Depois disso eu tive depressão e passei pelos meus piores momentos, um dia após o outro, assim como todos nós seres humanos. Nós aprendemos a lidar com os piores pesos que a vida pode nos oferecer e é por isso que nunca deixamos de buscar por um equilíbrio, um

contrapeso, que nos desperte um sentimento melhor, nos ajudando a encontrar novas forças. Foi nessa busca que comecei a mergulhar em livros de fantasia, histórias fantásticas, que me permitiam visitar mundos melhores de se estar. Passei a escrever livros de fantasia e foi por isso que ingressei, a princípio, na faculdade de letras. Nem sempre o caminho que nos satisfaz como pessoas é o primeiro que optamos trilhar, mas em algum momento no meio das turbulências da vida encontramos o nosso lugar de ação no ofício que nos completa. Estar onde se quer estar enquanto ainda estamos vivos, para cumprir objetivos e mergulhar a fundo em metas que realmente nos façam sentir orgulho de tamanha realização. Contudo, foi em meados de 2015, quando eu comecei a assistir as palestras do curso de extensão Alunos contadores de Histórias, que pude finalmente alcançar a minha maior motivação para a produção desse trabalho de conclusão de curso, a grande meta que estava disposta a buscar para compensar a grande necessidade interna que nos move na vida.

A princípio, a ideia que surgiu dessa motivação não transpareceu na execução. Nas primeiras idealizações de portais que comecei a desenvolver para o meu TCC, consegui obter uma boa experiência na questão da técnica para a representação de paisagens em grande escala, mas o conceito geral daqueles primeiros portais foi um verdadeiro fracasso. Isso porque comecei ilustrando cenários fictícios apenas como pano de fundo nos primeiros portais que eu havia idealizado, sem que tivessem qualquer ligação entre si. Utilizei criaturas do imaginário surreal em primeiro plano, que acabaram não cumprindo o objetivo de cativar ou incentivar o mergulho em tal atmosfera, perdendo o intuito de representação do sublime capaz de causar as expressões sentimentais decorrentes do êxtase da admiração pela natureza imponente, esplendorosa e bela diante do homem ou da criança. Assim, a mudança de rumo que operei para realizar as pinturas portais que foram concluídas neste trabalho foi definitivamente o ponto chave para conseguir passar a ideia do que eu realmente queria.

1.1 DESENVOLVIMENTO TEÓRICO

A série de Portais que desenvolvo nesse trabalho está enraizada no movimento Simbolista. Para atribuir um melhor esclarecimento sobre esse movimento farei um breve apontamento sobre esse movimento artístico com base no texto do teórico da arte Michael Gibson.

Segundo Gibson, “A arte, desde o princípio dos princípios, foi erigida por símbolos.” (GIBSON, p. 27), mas há diferentes qualificações ligadas às obras de arte que vestiram-se de simbolismos e que se justificam pelas diferentes culturas e vivências marcadas na história de cada sociedade em suas determinadas épocas. Na França do século XIX, por exemplo, é dito que “Aqueles que pintavam motivos imaginários eram condenados como reacionários, ou tolerados como sonhadores inocentes, cegos para os assuntos do dia.” (GIBSON, p.8) Na Europa, via-se o Simbolismo como o produto de uma sociedade industrial e católica, embora países como a Inglaterra o adotassem para aderirem à cultura protestante. Em suma, a arte sempre vai refletir as revoltas sociais de cada época e a relevância do Simbolismo está diretamente ligada à reação consciente ou inconsciente do ser humano em criar um mundo que possa equilibrar e compensar algum sentimento de falta e necessidade existentes na procura por uma satisfação. Assim, o Simbolismo, em sua capacidade de admitir mais de uma leitura torna-se “uma representação do mundo que aceita mais do que um plano da realidade.” (GIBSON, p. 17) O Simbolismo pode revelar o contraste do real com o que se mostra surreal.

Segundo os pensamentos do poeta simbolista Gustave Kahn, é bastante nítida a busca das pessoas por uma fonte de sonhos que está cada vez mais escassa, pois mesmo que a lógica da ciência seja capaz de controlar necessidades sociais, ela estará sempre nos colocando de frente para inúmeros dilemas que nem sempre seremos capazes de compreender, resolver ou aceitar, o que pode se tornar um ciclo de insatisfação e angústia, gerando uma fraqueza cultural social, uma melancolia, que só pode ser aliviada nesta fonte de sonhos. Por sua vez, o Simbolismo é a arte que luta para representar um alento que foge da

realidade opressiva, seja por meio do sublime romântico, do imaginário, do que é poético, das narrativas fantásticas ou explorando o inconsciente.

Segundo Gibson, “Os antropólogos do século XX têm mostrado como a fundação simbólica da cultura é indispensável ao bem-estar dos indivíduos e à sobrevivência da sociedade.” (GIBSON, p.28) Pois de fato, não é à toa que os maiores lamentos contra a perda dos valores e significados que compõem uma cultura vêm dos mais receptivos ao Simbolismo. Uma vez que, como Gibson completa, “Tais coisas não se encontram ao alcance do raciocínio, mas brotam de uma ordem simbólica, pré-verbal, que a razão não se pode dar ao luxo de ignorar.” (GIBSON, p. 28).

Esse trabalho evoca aberturas por onde se permite passar de um lugar para o outro, uma entrada principal para ambientes nobres e de grande porte nos quais nos é dada a visão de outro tipo de realidade de mundo, um mundo que habita em nossa imaginação por meio da cultura literária. E é neste ponto que o subtítulo esclarece o sentido de que esses portais dão passagem para realidades do domínio imaginário.

Acredito que há interpretações pessoais sobre o simbolismo destes portais. Eles serão também aquilo que parecerem para cada um. Suas interpretações permanecerão sempre abertas.

Para mim, que os pintei, o simbolismo neles presente constitui o cerne da vida imaginativa para a qual esses portais dão passagem. Os elementos representados em cada portal não estão no domínio da anarquia ou da desordem. É meu intuito esperar que cada observador siga certa linha de interpretação relativamente pessoal segundo sua inclinação, desejo ou necessidade interna, o que tornará as interpretações inúmeras, mas mesmo essas interpretações terão graus similares. Elas não estarão soltas ou dissociáveis. Serão, dessa forma, incontáveis as linhas que se amarraram e se estendem cada vez mais, em uma determinada ordem ou sentido, dentro dos respectivos mundos estruturados de cada um dos três portais nesse trabalho representados. Isso assegura o domínio do imaginário, fazendo com que o pensamento simbólico não se perca.

Assim como é dito por Rudolf Arnheim em seu livro *Intuição e intelecto na arte* (2004, p.29) “a intuição e o intelecto não operam separadamente, mas, necessitam da cooperação mútua.”

Nesta pesquisa, eu aprimoro o meu intelecto na questão formal, na produção da imagem pictórica simbólica a fim de causar no espectador um pensamento intuitivo acerca daquilo que está representado, o que seria a questão semântica da pesquisa: despertar o imaginário para que o sentido se construa a partir dele.

1.2 Conceitos utilizados nos trabalhos.

Não pretendo me aprofundar aqui na tamanha complexibilidade do campo psicanalítico, mas acho válido mencioná-lo pela teoria Lacaniana, a fim de ressaltar a importância do imaginário e do simbólico, descritos como dois dos três registros essenciais que J. Lacan distingue no campo da psicanálise, sendo o terceiro registro equivalente ao real. O simbólico designa a ordem de fenômenos dos quais a psicanálise tem que se ocupar sempre que forem estruturados como linguagem, pois é a existência de uma ordem simbólica que estrutura, em primeiro lugar, esta realidade inter-humana.

“O símbolo exprime o mundo percebido e vivido tal como o sujeito o experimenta, não em função de uma razão crítica ou de sua consciência, mas em função de todo o seu psiquismo, afetivo e representativo, principalmente no nível do inconsciente” (Jean Chevalier 1920, p.xxvii)

Exercendo esse indispensável fator de mediação e equilíbrio entre o real e o imaginário, estendendo as pontes e reunindo elementos separados como o real e o sonho, o inconsciente e a consciência, estabelecendo precisamente um centro de relações ao qual o múltiplo se refere e encontra sua unidade.

Sob esses aspectos, o simbolismo que sustenta o campo imaginário destes portais também assegura uma atividade mental mais ampla, sadia e liberadora por se tratar de um acordo entre os desejos e os objetos do ambiente social e natural. Segundo o escritor filósofo e teólogo francês, Jean Chevalier, dentre suas demais funções o símbolo também cumpre “uma função pedagógica e mesmo terapêutica. [...]. Ao juntar elementos desiguais do universo, faz sentir à criança e ao homem que não são seres isolados e perdidos no vasto conjunto que os rodeia.”(p. xxviii). Ele nos apresenta uma realidade que responde às múltiplas necessidades de conhecimento, de ternura e de segurança, não pelos traços exteriores que

formam as imagens, mas por criar o imaginário vivo que é profundamente sentido como a presença de uma energia física que fecunda, cura e alimenta o espírito humano.

1.3 Objetivo

Creio que dar a fertilidade da imaginação, resgatar o lado saudável do espírito e fazer brotar o lúdico novamente nas crianças internas do IPPMG da nossa cidade universitária como uma flor que brota no asfalto, seja o melhor objetivo que eu poderia dar a esta série de portais simbólicos. Pois, se já é massivo para os adultos, imagino como não seja pior para as crianças presas a um único sentido de realidade tão desgastante que pode se tornar um tratamento contínuo dentro de um hospital, enfraquecendo o espírito da infantilidade que toda criança precisa usufruir. O meu objetivo é “abrir brechas” simbólicas nas paredes do IPPMG, portais que convidem a mente a entrar em outras atmosferas, que servirão de refúgio para o imaginário, válvulas de escape, gatilho de curiosidade, pois acredito que a curiosidade expande a mente, gerando novas possibilidades e novos interesses.

Quando penso sobre a criação dos meus trabalhos, eu idealizo a importância de não me limitar em apenas uma atmosfera, mais procurar ousar na minha imaginação, abrindo janelas para outras dimensões e colocando em cada uma delas o meio necessário para atingir e envolver cada um em seu próprio universo interno. A escolha pelas ambientações inspiradas nas obras de William Joyce foi exclusivamente pensada no resgate a infância das crianças do IPPMG, o que já se justifica pelo título dos livros “Os guardiões da Infância”, uma vez que os personagens são especialmente escolhidos para proteger a infância de todas as crianças do mundo. Por isso eu selecionei estas três pinturas para ilustrar, à minha maneira, as ambientações que evocam os refúgios desses personagens mágicos.

1.4 Estado da Questão

Antes mesmo de decidir qual o rumo que o meu projeto final seguiria, eu me deslumbrava com as obras dos românticos aquarelistas ingleses, tentando entender o que elas causavam em mim. Até o momento em que comecei a perceber, que meu interesse por essas obras residia no modo como os pintores alcançavam tamanha profundidade na atmosfera expressa em suas paisagens, o que as tornam perfeitamente penetráveis, mesmo sendo pinturas sobre uma superfície plana.

Ao me aprofundar nos conceitos que foram desenvolvidos sobre o Romantismo e as paisagens que evocam o Sublime com a leitura do artigo online ‘O belo e o sublime românticos nas paisagens de mundos virtuais’ de Martha Werneck de Vasconcellos, posso então dizer em resumo que esse prazer de contemplar e emergir em paisagens se deve pela vertente do sublime, que manifesta uma ligação do homem com uma natureza que desperta nele expressões sentimentais que oscilam entre o temor reverente e o êxtase da admiração na qualidade do que é imponente perante nós, grandioso, esplendoroso e belo, expondo o homem à vastidão de um mundo fascinante por ser desconhecido, mas que ao mesmo tempo o faz sentir como parte dessa grandiosa natureza indomável.

Em nota, o artigo ainda destaca que “Os românticos se voltam para a beleza natural como um local de refúgio, resgatando a unidade do homem com a natureza por meio da arte, que serviria como ligação entre um e outro.” (VASCONCELLOS, p.33)

Desse modo, percebi que meu desejo era criar ambientações, atmosferas, mundos com essas mesmas profundidades perfeitamente penetráveis aos olhos, porém, que não passassem a impressão de estarem tão longe do nosso alcance, que não fossem uma janela para admirar a vista, mas portas que não somente indicassem uma passagem, mas convidassem o observador a atravessá-la.

Contudo, antes de criar a porta, eu sabia que precisava entender primeiro as janelas. E ao estudar os seus processos, percebi que antes de chegar às pinturas a óleo, eles dominavam as manchas na aquarela com uma sutileza impecável, determinando todo o claro e escuro, o que já apontava todo o processo da composição e a noção de profundidade pertinente a atmosfera que seria representada.

Os aquarelistas ingleses abordavam métodos semelhantes para reproduzir a mesma profundidade em suas paisagens, começando com um fundo bem claro, dessaturado e diluído o bastante para sumir com os limites lineares das formas, dando continuidade para um segundo plano em meio-tom até chegar à um primeiro plano mais escuro e mais quente, dando mais contraste as formas, a fim de causar a ilusão de que o primeiro plano da pintura está mais próximo do que o fundo no campo da visão.



Aquarela de George Fennel Robson. *VIEW OF NORWICH FROM THORPE* - 12 1/2 x 19 1/2 in
<https://www.mutualart.com/Artwork/VIEW-OF-NORWICH-FROM-THORPE/>

1.5. *A Escolha da Pesquisa.*

Posso dizer que meu interesse pelo tema em questão ganhou um direcionamento mais específico e com uma base mais concreta após conhecer o projeto de extensão Alunos Contadores de Histórias da nossa Universidade, com o qual eu tive meu primeiro contato em 2015/2 por meio das páginas de divulgação do projeto e pelas palestras semestrais de cada ano. Desde 2008 o projeto tem como missão incentivar o hábito da leitura e ajuda a amenizar o sofrimento das crianças e adolescentes no ambiente hospitalar ao contar histórias infantis para as crianças atendidas no Instituto de Puericultura e Pediatria do Centro de Ciências da Saúde da UFRJ. O objetivo é permitir que os pacientes deixem a sua doença em segundo plano por alguns instantes para conviver com a atmosfera lúdica e inocente dos contos infantis. Como resultado, os pacientes são tomados por experiências únicas e engrandecedoras que amenizam a atmosfera mais maçante do ambiente hospitalar, que é ter que conviver com a rotina de um tratamento pesado desde tão jovem e a momentânea cegueira para esta dura realidade tem a luz da imaginação na palma das mãos.

Assim, minha escolha por esta pesquisa é uma maneira de contribuir com o objetivo deste projeto de extensão, amenizando uma atmosfera hospitalar com um pouco mais de imaginação, provocando uma ruptura com o comum, abrindo portas para que a imaginação possa adentrar em outros mundos que não sejam mais este do ambiente frio hospitalar.

Acredito que optei por trabalhar num meio termo entre dois extremos da arte, a arte que tem como referência o mundo real, dado concreto, e a arte que foge desse aspecto da realidade palpável, inserindo a fantasia num espelho de realidade que as pessoas já conhecem e identificam. Como a magia presente nas lendas e nas histórias infantis, ou mesmo nas histórias fantásticas dos livros para jovens e adultos, que nos instiga a imaginar cenas surreais acontecendo dentro do real; ou como também a artista Patricia Piccinini, que nos traz a surrealidade em esculturas que tem como base o naturalismo de maneira a se integrarem às formas orgânicas humanas, e ainda mais além, como tentam fazer os desenvolvedores de *games* que permitem cada vez mais que o jogador se sinta interagindo com outro mundo, outra realidade paralela. Cada artista, à sua maneira, trabalha na fronteira que se dá entre o

mundo em que vivemos e o imaginário. Eu me ateno a investir, através da invenção de lugares imaginários representados através da linguagem da pintura, naquilo que traz à tona a fronteira entre o real, o conhecido e o imaginário, o mágico, o lúdico.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Metodologia I - Conceitos para o 1º Portal

Referências:

Para a moldura > Torana hindu (portal ornamental ou arqueado independente para fins cerimoniais, visto na arquitetura Hindu e Budista do subcontinente indiano, sudeste da Ásia e partes do leste da Ásia), ornamentações astecas, Art Nouveau e Glicínias japonesas (espécie de trepadeira gigante originária da Ásia).

Para a ambientação > Cenário do filme “Origem dos Guardiões” que remete ao lar do “Coelho da Páscoa” e que também faz referência à Ilha de Páscoa.

Paleta: Fria e terrosa, com contraste tonal (de luz e sombra).

A minha base para a construção deste portal se encontra no segundo livro da série “Os guardiões da Infância” que conta a história do Coelho da Páscoa. Após ler o livro e assistir ao filme que fora baseado na série literária, eu uni ambas as referências que remetiam ao lar do Coelho para construir uma ambientação que simboliza tal lugar. A relação entre os cenários e as referências que busquei para a criação da moldura do quadro, que são ligados a aspectos ambientais de culturas ancestrais, se deve pelo fato de ambos os cenários ilustrados - tanto no livro como no filme - se basearem na paisagem real da ilha de Páscoa, no Chile, que é recheada pelos artefatos esculturas e desenhos simbólicos feitos pelos nativos ancestrais, *Rapanui*.

No livro de aspecto “*making of*”, intitulado *The Art of Rise of the Guardians* é possível conhecermos bem mais a fundo todos os conceitos artísticos das ambientação e dos personagens para o filme de animação da DreamWorks *Rise of the Guardians*, baseado na série de livros para crianças *The Guardians of Childhood*, escrita por William Joyce, que também é o produtor executivo do filme.



Página 19 do livro *The Art of Rise of the Guardians*- de Ramin Zahed.

“Bunny (o coelhinho da Páscoa) é uma figura parecida com um guarda-florestal capaz de sobreviver no sertão australiano.” pois ele não foi idealizado como um coelho, propriamente dito, mas como o último sobrevivente de uma raça alienígena chamada Pooka, cuja aparência é bastante similar a de um coelho bípede gigante.

A paleta de cores do lar subterrâneo de Bunny (designado como *Bunny's warren* nos textos do livro) é predominante verde e terrosa, representando a vida e o renascimento. O diretor de arte Max Boas diz: “Nosso objetivo era olhar para Bunny como o criador da vida e ver que o Warren é o berço da primavera.[...]. Ele é o guardião da vida e da esperança. Ele sente essa enorme responsabilidade, porque se ele for, a vida também acaba na Terra. ”



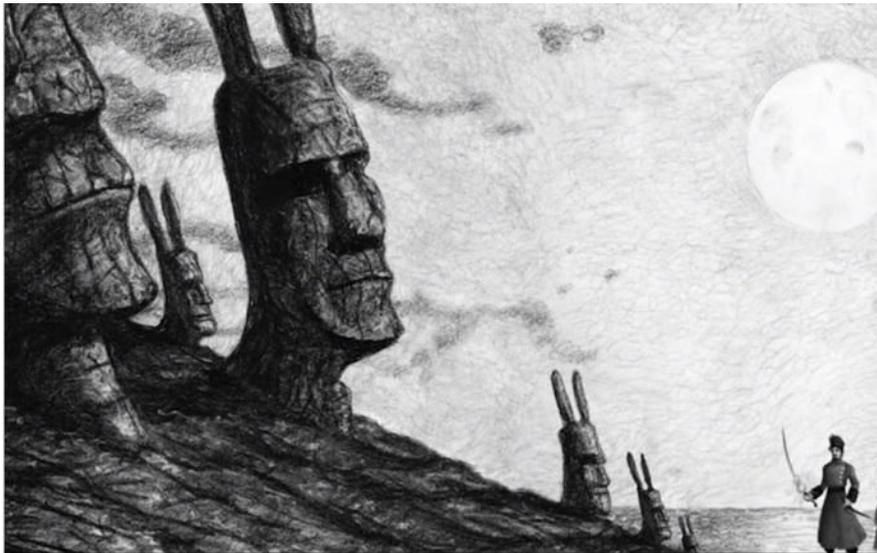
Página 47 do livro *The Art of Rise of the Guardians*- de Ramin Zahed.

A Ilha de Páscoa é cheia de túneis de longa extensão que chegaram a ser usados como abrigo pelos nativos ancestrais, e tanto no livro como na animação infantil fica especificado que o vasto refúgio subterrâneo foi criado ou escavado pelo próprio Bunny para ser um reino habitado por uma grande população de Pookas, mas Bunny acabou sendo o último sobrevivente dessa antiga raça ancestral, e conseqüentemente um guardião, dando assim um toque de realidade dentro da fantasia. Por este motivo que comecei a esboçar a ambientação desse portal, evocando a passagem por um túnel.



Fotografia da Ilha de Páscoa. Fonte: detalhesdeviagens.com - 2017.

Em comparação com a fotografia acima, a ilustração de William Joyce da Ilha de Páscoa.



Página dupla (130-131) do livro *The guardians book two*. Coelhoerto Pascoal e os ovos guerreiros no centro da Terra! - escrito e ilustrado por William Joyce.

Referências fotográficas de diferentes cavernas da ilha de Páscoa.



Fonte: detalhesdeviagens.com (2017).

Em comparação com as cavernas ilustradas para a animação.



Páginas 62 e 63 do livro *The Art of Rise of the Guardians*- de Ramin Zahed.

Referências de Torana hindus e Art Nouveau:



Torana do templo hindu, em Kathmandu, (1242) - Fotografia de Leszek Stefaniuk, 2010.

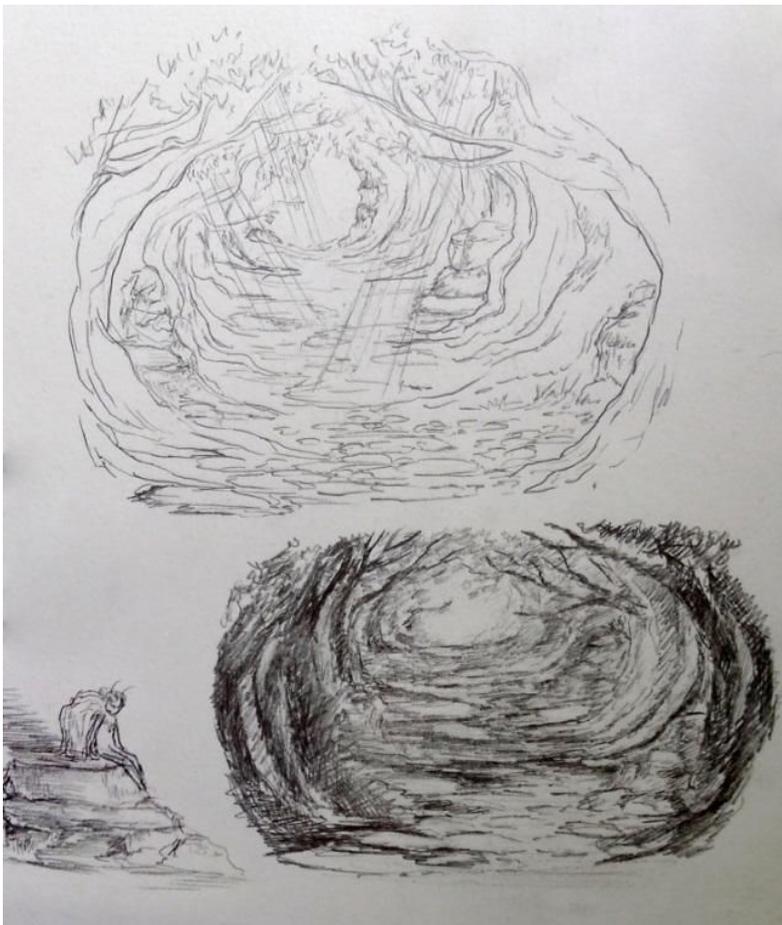


Art Nouveau de William Morris Hunt - Acanto, 1875 - Victoria e Albert Museum, Londres.

Primeiros estudos :



Nanquim e grafite sobre Papel Cartão - 14,8 x 21 cm.



Grafite e carvão sobre Papel Cartão - 21 x 28 cm.

O meu intuito é de que a sensação mais pregnante seja a de uma passagem fresca e protegida, com prevalência de sombras e feixes de luz como pontos de direcionamento para a passagem

do olhar, onde o final do túnel terá o maior foco de claridade da composição em relação aos demais.

Para me auxiliar na escolha da composição cromática, escolhi inicialmente como referência obras do paisagista Inglês Thomas Cole, cuja visão estética representou uma síntese entre os princípios do Romantismo e do Realismo.



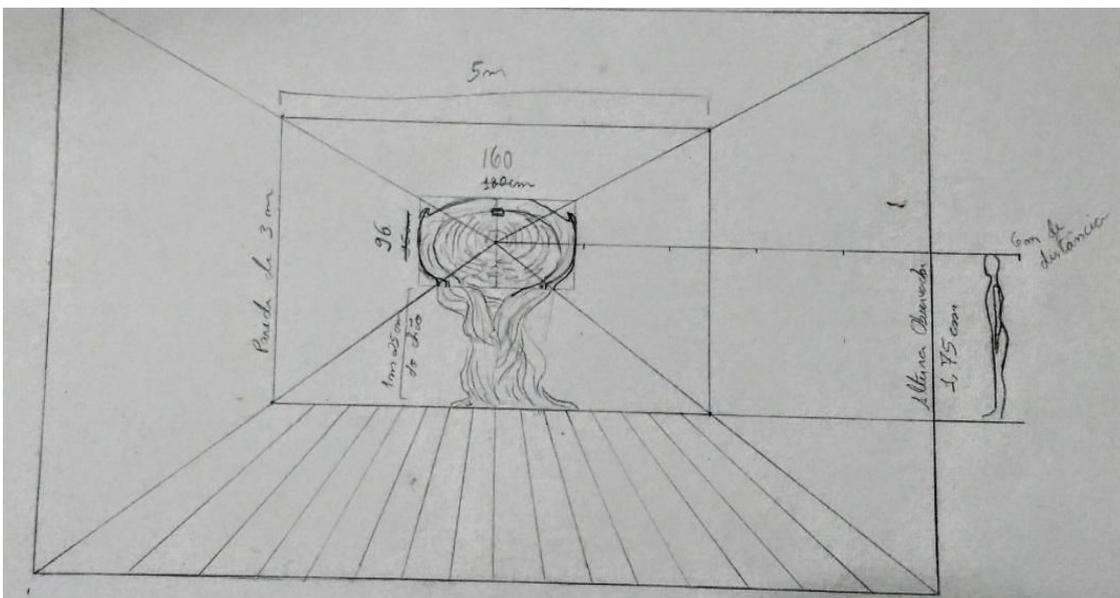
Thomas Cole, 1827 - Scene from 'The Last of the Mohicans' - Óleo sobre tela.

Estudos feitos no caderno junto a imagem de referência impressa:



Óleo sobre Canson 300gr - 50 x 60 cm.

Esquema para a colocação do portal na área a ser exposto, .



*Perspectiva central em escala 1/50, área especulativa em metro quadrado de 5x5m. - Grafite sobre papel A4.

Pintura de estudo em tamanho reduzido:



Óleo sobre compensado - 32 x 55 cm.

Nesse primeiro estudo da pintura sobre o suporte de compensado, preparei o fundo com o branco acrílico a fim de preservar a claridade do fundo e iniciei as primeiras camadas com óleo.

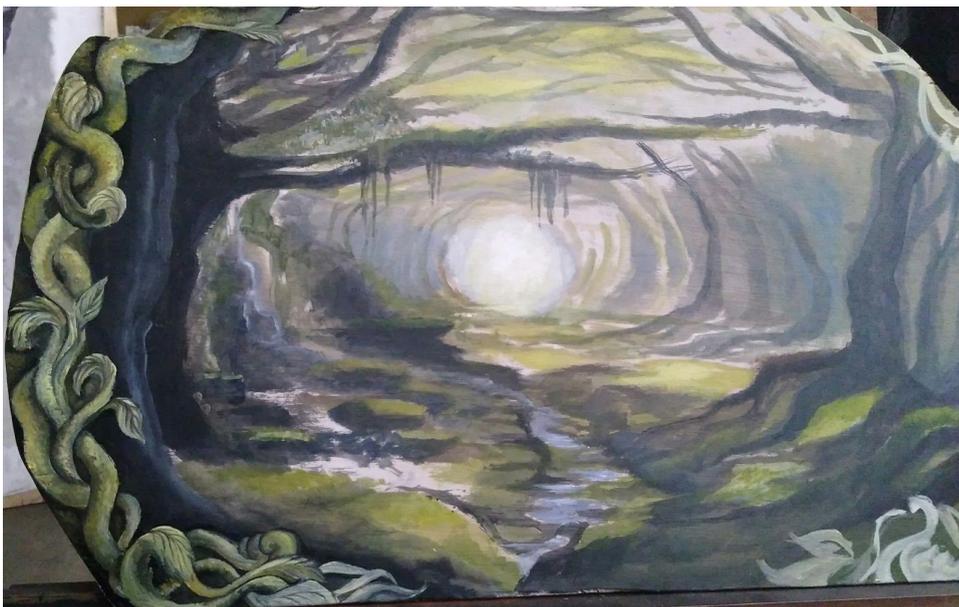


Óleo sobre compensado - 32 x 55 cm.

Foi utilizada uma paleta bastante reduzida e mais opaca com preto, azul ultramar, amarelo ocre, amarelo de cádmio e branco de titâneo para lançar as primeiras camadas, dando um detalhamento diferenciado para as bordas, a fim de ressaltá-las em primeiro plano.



Posteriormente cheguei a utilizar pasta de cera nas trepadeiras que formam a borda da pintura, mas como esse meu primeiro estudo ainda estava deixando muito a desejar e ainda considerando a minha intenção de desenvolver as pinturas em grande escala, optei por não prosseguir com o uso da pasta de cera, pois afinal a textura obtida se adequou à pequena escala do estudo e o projeto final precisaria atender à ideia de portal, tendo no mínimo o tamanho por onde uma pessoa pudesse passar. Assim, o tamanho tornaria o uso da pasta de cera pouco conveniente.



Óleo sobre compensado - 32 x 55 cm.

Ao iniciar a pintura no compensado de grande escala, repeti o preparo da base com o branco acrílico e iniciei a marcação da composição por inteiro com aguadas de acrílico terra de siena queimada.



Acrílico sobre compensado - 160 x 96 cm.

Após essa primeira etapa houve a necessidade de buscar por mais referências que me auxiliassem na criação dos planos pela cor, além da necessidade de estudar pinceladas que melhor se adequassem à grande escala da pintura. Assim, passei a utilizar como referência as pinturas de William Holman Hunt e John William Inchbold.



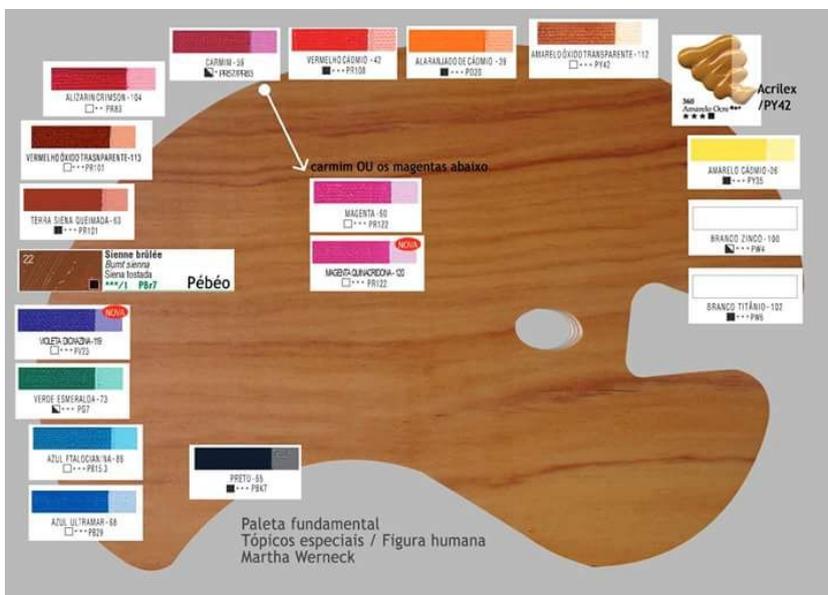
William Holman Hunt - The Haunted Manor, 1849 - Óleo sobre cartão.



John William Inchbold, 1854 - The Moorland (Dewar-stone, Dartmoor) - Óleo sobre tela.

A partir da seguinte paleta estruturada pela professora Martha para o tópicos especial de paisagem, passei a utilizar uma paleta mais ampla para dar continuidade a pintura deste projeto.

Paleta estruturada pela professora:



Minha paleta:



Com isso, a pintura começou a fluir de uma maneira muito mais satisfatória para mim, e devo ainda ressaltar que a adição do amarelo óxido transparente, do vermelho óxido e do Branco de zinco foram imprescindíveis para alcançar os novos resultados, além de ainda ter me agradado muito o uso da mistura entre vermelho óxido e violeta dioxazine para resolver as áreas de sombra do primeiro plano.



Óleo sobre compensado - 160 x 96 cm,

Contudo, ainda encontrei certa dificuldade com a predominância da vegetação nesta composição, pois em certo ponto acabei por tornar a vegetação repetitiva. Ao ser instruída a procurar por mais referências, me ative a observar mais meu próprio jardim e pude trabalhar melhor esta questão na pintura.



Pintura finalizada, O primeiro Portal - Óleo sobre compensado - 160 x 96 cm.

2.2. Metodologia II - Conceitos para o 2º Portal

Referências:

Para a moldura > Portais e vitrais de catedrais góticas.

Para a ambientação > O palácio do Reino de *Toothiana* (do livro em série “Os Guardiões da Infância”).

Paleta: predominância de cores quentes, com pontos de saturação (amarelos, vermelhos, laranjas e violetas, que são também as cores mais usadas nos vitrais), com poucas áreas de sombra.

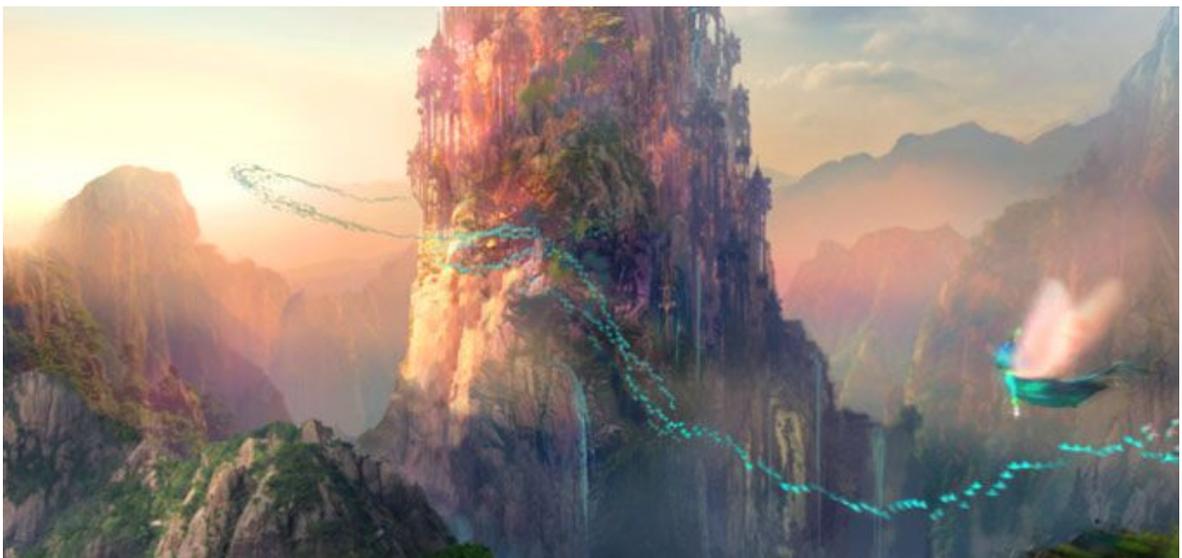
Os portais e grandes vitrais das catedrais góticas coincidem com o local/retiro espiritual ao qual dão passagem, evocando um acesso à uma atmosfera superior celestial ou etérea, sendo o local sagrado da presença de divindades celestiais sobre a Terra. O palácio de *Toothiana*, também descrito como o palácio de *Punjam Hy Loo* ou *Tooth's Palace*, no terceiro livro desta série infantil que conta a história da fada dos dentes, é descrito como uma construção escondida no topo de uma ilha formada pelas cordilheiras mais íngremes do extremo Oriente, também conhecida como Cordilheira Amarela da Ásia. Combinando perfeitamente com a atmosfera etérea que as catedrais góticas evocam, o Palácio das Fadas é aparentemente suspenso no ar, pois sua base não toca a superfície da montanha e dá a entender que fica acima da mais alta montanha da cordilheira, estando sempre sob a luz do sol. O que, particularmente, me remete a um enorme lustre de vitral suspenso no céu, acima da Cordilheira Amarela.

No livro *The Art of Rise of the Guardians*, a paleta de cores usada para montar todo o refúgio da Fada do Dente (*Toothiana*) é predominantemente quente, com alguns toques verdes e azuis na representação das montanhas e do céu, o que me fez associar à gama de cores utilizadas nos vitrais das catedrais góticas.



Página dupla 78 e 79 do livro *The Art of Rise of the Guardians*- de Ramin Zahed.

Enquanto o *design* de *Toothiana* une todas as cores utilizadas na ambientação de seu refúgio, além de fazer referência a cultura oriental, uma vez que seu palácio é localizado em um lugar real do extremo oriente. Segundo as informações do livro “*Tooth* (a Fada dos Dentes) é uma criatura meio humana, meio beija-flor, mas ela pode muito bem ser uma das formas humanas fantásticas encontradas na mitologia oriental.”(P. 19). “Os artistas altamente criativos assumem que a *Tooth Fairy* foi inspirada pelos deuses meio-pássaros e meio humanos das antigas culturas budistas e hindus.”(P. 70).



Página 75 do livro *The Art of Rise of the Guardians*- de Ramin Zahed.

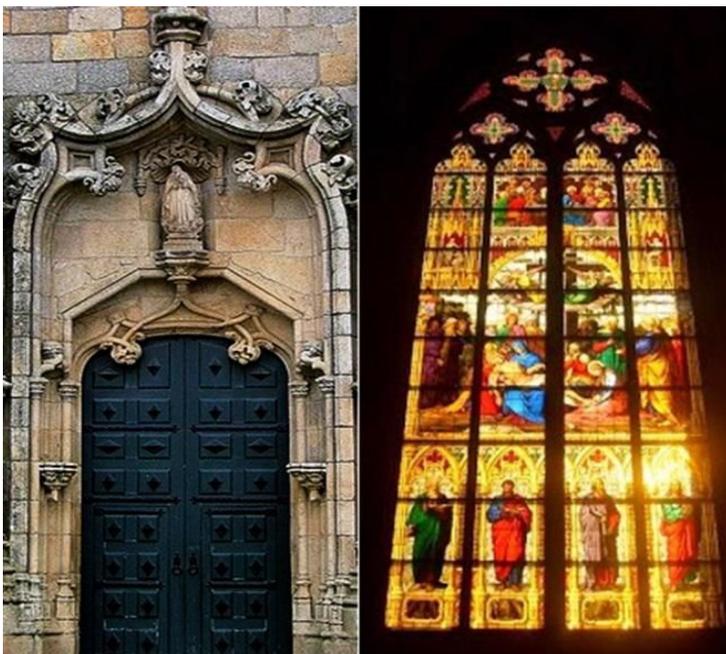
Fotografia de Monte *Huang* ou *Huangshan* - Cordilheira do leste da China também conhecida como “Cordilheira Amarela”



Fonte: Copyright © www.picturesboss.com (2018).

Para que a moldura faça referência às catedrais góticas, o meu intuito é que a ambientação deste portal destaque o céu aberto em maior escala e que a pintura possa ficar suspensa numa altura do que equivaleria ao menos a dois degraus na parede em que ficará exposta, com intuito de evocar um caminho ascendente.

Referências fotográficas para o Portal



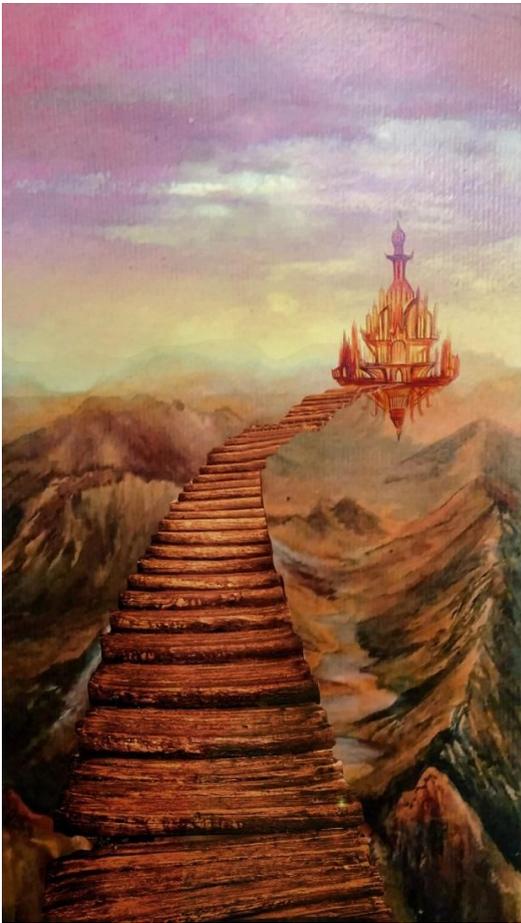
Fotografias da Catedral de Colônia - Alemanha.

Primeiros Estudos:



Desenhos feitos em grafite sobre papel Canson 300gr - 50 x 60 cm.

Estudos cromáticos feitos no caderno:



Óleo sobre Papel Cartão - 50 x 70 cm.

Conceito e *storyboard art* do palácio de *Toothiana*:



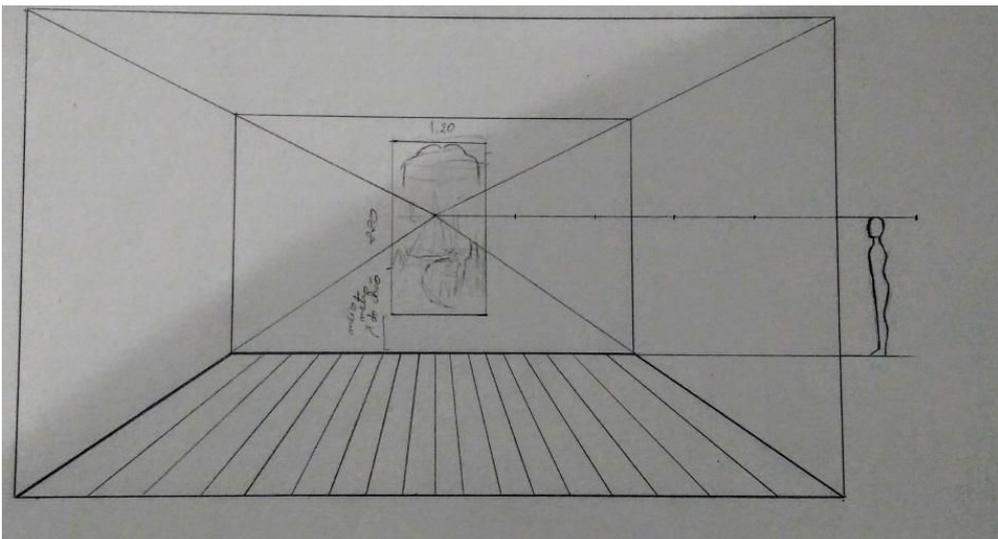
Página 74 do livro *The Art of Rise of the Guardians*- de Ramin Zahed.

Para me auxiliar na composição cromática deste trabalho, escolhi usar como referência mais uma pintura de Thomas Cole.



"O retorno" (1838) de Thomas Cole - Óleo sobre tela.

Esquema para a colocação do portal na área a ser exposto (sujeito a alterações).



*Perspectiva central em escala 1/50, área especulativa em metro quadrado de 5x5m.

Para essa pintura,tive como base apenas estudos feitos no caderno e parti para o desenvolvimento da pintura em grande escala, preparando o suporte de compensado com tinta acrílica amarela e iniciando a marcação da composição com aguadas de acrílica em terra de siena queimada.



Acrílico sobre compensado - 120 x 200 cm.

Nas primeiras camadas desse trabalho me limitei a uma paleta com base nas transparências, composta por branco de zinco, amarelo óxido transparente, vermelho óxido, violeta dioxazine e o azul ultramar para iniciar as primeiras camadas do céu, voltando a utilizar a mistura de vermelho óxido com o violeta dioxazine para delimitar a estrutura do palácio flutuante.



Óleo sobre compensado - detalhe da pintura do Segundo Portal.

A partir deste ponto, além da obra de Thomas Cole também passei pesquisar a cromaticidade de duas pinturas de um mesmo paisagista britânico, Frederic Edwin Church, visando continuar trabalhando as demais camadas da área do céu.

Pinturas de Frederic Edwin Church utilizadas como referência:



Above the Clouds at Sunrise, 1849 - Óleo sobre tela. Fonte: ArtRenewal.com.



Home by the Lake, 1852 - Óleo sobre tela. Fonte: [ArtRenewal](#).

Ao estender o processo de pintura, passando a trabalhar as demais áreas da composição, voltei a utilizar a paleta completa com a mesma composição de cores utilizadas no primeiro portal. Porém, nesse trabalho, há uma prevalência nos tons mais quentes, o que já era meu intuito. Assim, um portal deveria reter os tons mais frios e esse segundo ter os tons mais quentes. O último portal foi realizado com o objetivo de equilibrar quente e frio, sendo que todos os três possuem aspectos interligados em suas paisagens naturais, mesmo que em escalas diferenciadas, como a presença de água, vegetação e rochas nas três paisagens.

O foco de tons mais quentes neste segundo portal me gerou dificuldades com a noção de profundidade, tendo sido necessário algumas camadas adicionais de opacidade para suavizar os laranjas, que acabaram se estendendo demais até o fundo. Também podemos notar que na escala tonal da composição o fundo não se distancia tanto do primeiro plano em questão de claridade.

Pintura finalizada em escala tonal e escala cromática:



Pintura finalizada do Segundo Portal - Óleo sobre compensado - 120 x 200 cm.

2.3. Metodologia III - Conceitos para o 3º Portal

Referências:

Para a moldura > Estruturas Gregas.

Para a ambientação > Atlântida e a Floresta Cega (do *game Ori and the Blind Forest*).

Paleta: Terrosa com equilíbrio de quente e frio e contraste tonal (luz e sombra).

O meu desejo de reproduzir uma ambientação que evocava a ilha de Atlântida - a suposta ilha engolida pelo mar - também surgiu com base na leitura da série “Os guardiões da Infância”, mais especificamente com o primeiro livro da série que, em parte, nos aproxima muito de um personagem chamado *Omblic*, que seria o último sobrevivente de Atlântida. Porém, nem nos livros e nem na animação há qualquer ilustração ou descrição da ilha perdida, assim como na realidade também não há qualquer prova de sua real existência. Por isso tive que buscar outras referências para me inspirar.

A associação das estruturas gregas com um cenário referente à Atlântida se dá pelo fato da primeira menção sobre sua existência ter vindo dos textos escritos pelo filósofo grego Platão. Primeiro, no livro *TIMEU-CRÍTIAS* e depois no livro *TIMEU E CRÍTIAS OU A ATLÂNTIDA*, que foram escritos por volta de 355 à 425 a.C - Século de Péricles – em Atenas.

Observamos no *game Ori and the Blind Forest* uma incrível ambientação inteiramente desenhada à mão. Nele há um cenário em particular que mostra uma área submersa juntamente com uma superfície onde podemos ver uma porta esculpida em pedra que remete a uma civilização antiga. Entretanto, não há qualquer presença humana dentro do universo desse *game*, todas as criaturas presentes são nitidamente espirituais, e para dissecar um pouco mais essa minha breve análise que envolve o meu interesse em me inspirar na ambientação desse *game*, volto a mencionar o artigo escrito pela professora Martha Werneck, associando à minha percepção dos elementos da ambientação com o seguinte trecho de sua análise pertinente a paisagens românticas com construções da antiguidade e ruínas: “A mensagem presente é de que a natureza é maior do que qualquer obra humana. O mistério e a antiguidade dessas construções medievais parecem submersos pelo tempo. Elas conotam resistência e coragem através da rocha com a qual são construídas, sobrevivendo a todas as intempéries.” (P. 32)

Esse é o sentimento presente na construção de cada um desses portais, principalmente nesse terceiro, que evoca uma paisagem de Atlântida. O que coincide com o meu profundo interesse e admiração pelo cenário do *game Ori and the Blind Forest*, visto que “A atitude contemplativa romântica é muitas vezes representada nas paisagens virtuais. Nelas o sentimento de sublimidade é despertado pela vastidão do mundo em contraposição à pequenez do ser humano.” mesmo que, no *game* em questão, o personagem principal *Ori* não seja um ser humano, é ele quem nos representa e nos insere no vasto cenário virtual, sendo um ser tão pequeno em meio à uma floresta gigantesca, uma natureza perfeitamente capaz de nos

transmitir o sublime mesmo tendo sido construída para representar uma paisagem que nunca existiu.

Cenário do *game* que me inspirou, em parte, para criar a ambientação interna do Portal:



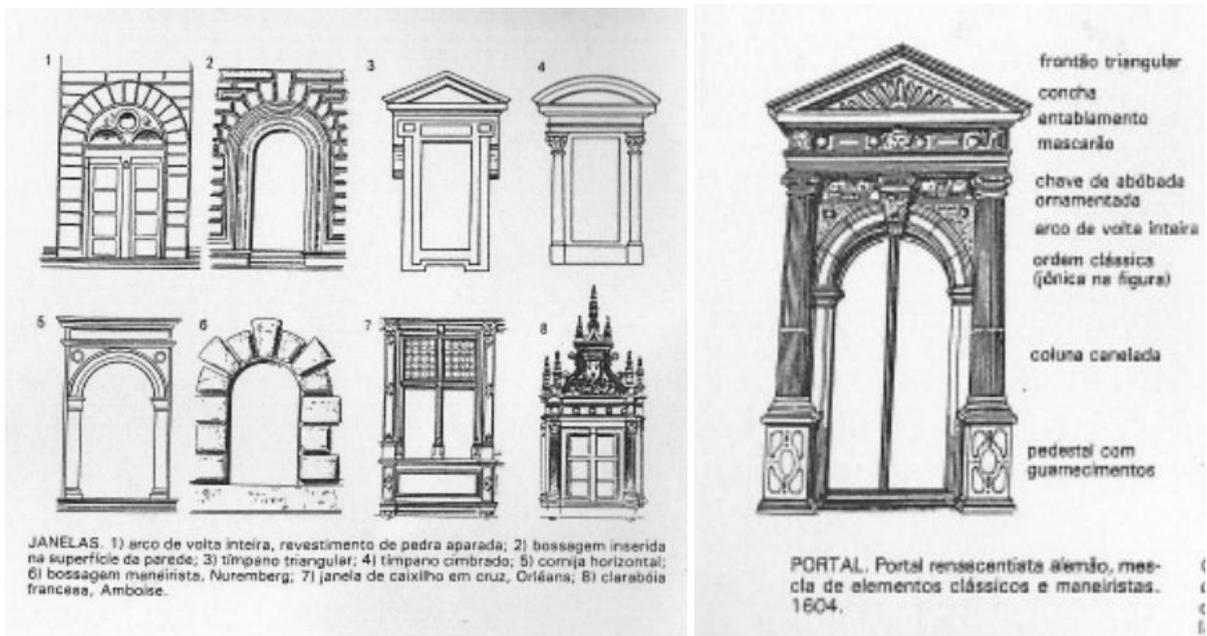
Screenshot do *game Ori and the Blind Forest* - desenvolvido pela Moon Studios.

Primeiro esboço linear pensado a partir da estrutura do Arco de Tito:

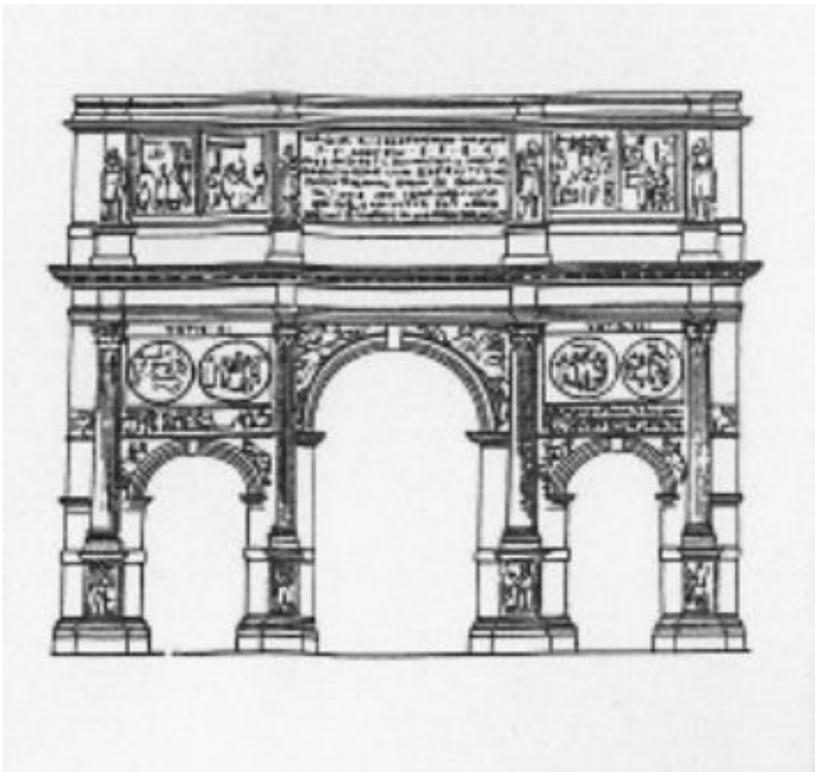


Grafite sobre folha Canson - 21 x 15 cm.

Referências arquitetônicas utilizadas:

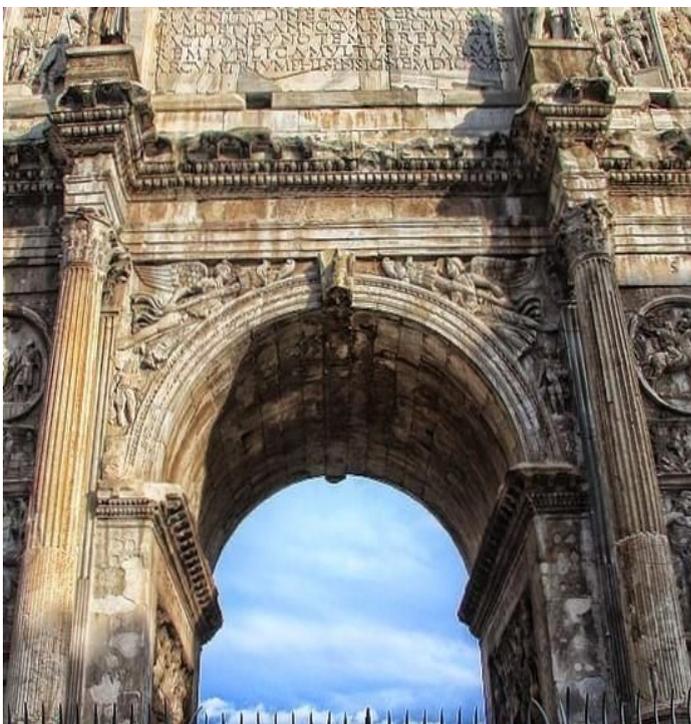


Páginas 43 e 44 do livro DICIONÁRIO DOS ESTILOS ARQUITETÔNICOS, de Wilfred Koch, (2009).



Página 45 do livro DICIONÁRIO DOS ESTILOS ARQUITETÔNICOS, de Wilfred Koch, (2009).

Referências fotográficas utilizadas:



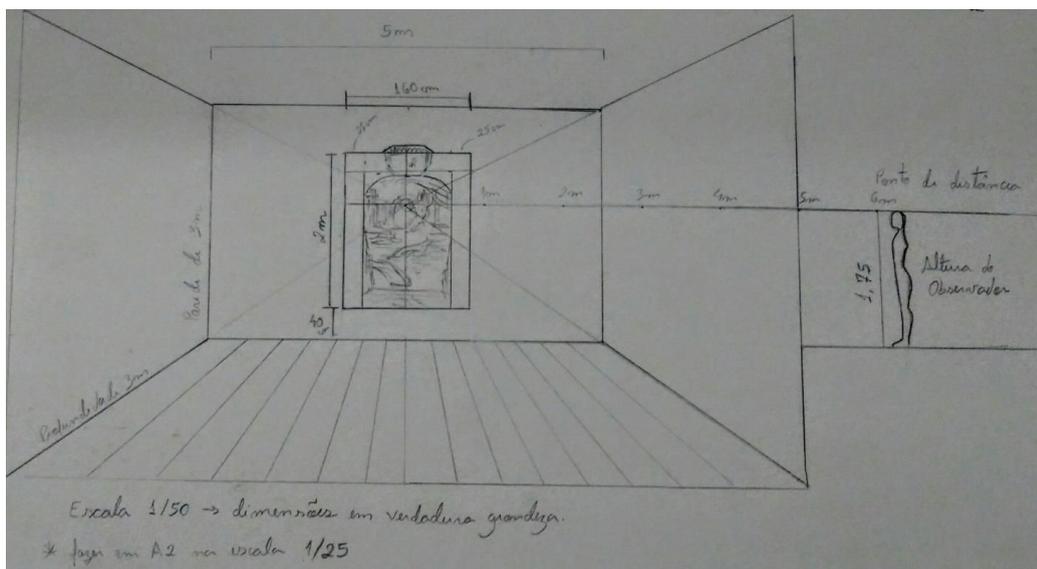
Fonte: Blog-foto-magazine de Rogério P. D. Luz, (2010).

Esquema tonal utilizado para auxiliar na primeira pintura:



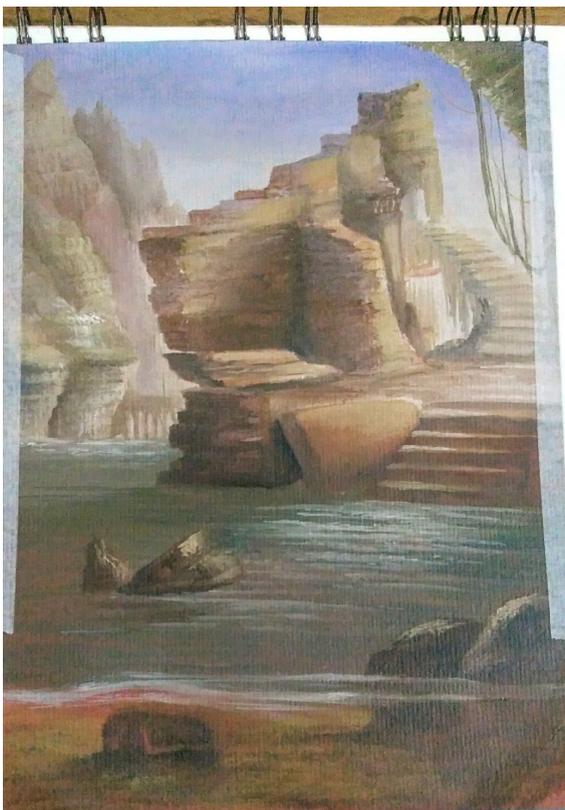
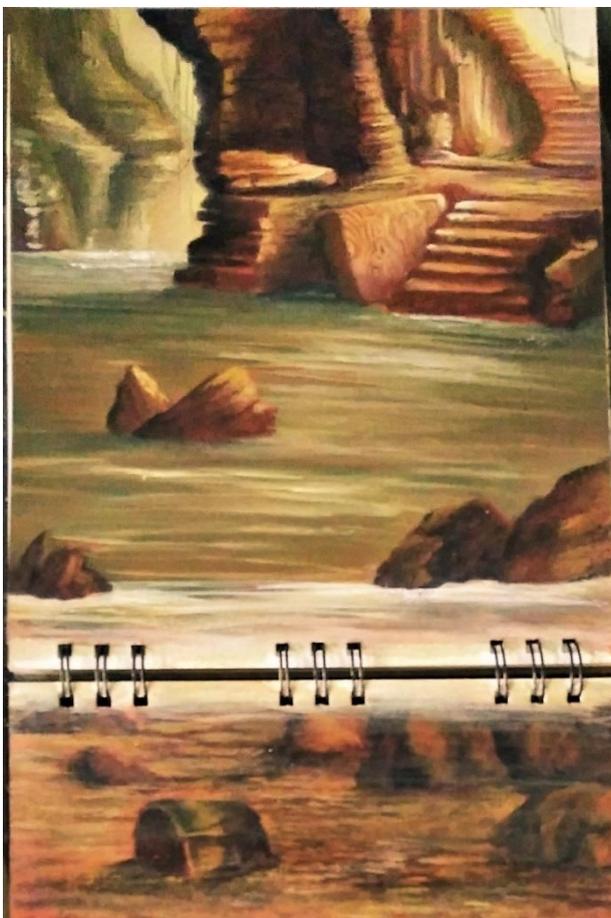
Montagem Digital feita em Photoshop.

Esquema para a colocação do portal na área a ser exposto (sujeito a alterações).



*Perspectiva central em escala 1/50, área especulativa em metro quadrado de 5x5m - Grafite sobre folha A4.

Primeiros estudos cromáticos feitos no caderno com tinta a óleo:



Para me auxiliar na composição cromática desse trabalho, escolhi utilizar como referência outra pintura de Thomas Cole. “L-Allegro” (Italian Sunset – 1845) de Thomas Cole.



“L-Allegro” (Italian Sunset – 1845) de Thomas Cole - Óleo sobre tela.

Ao iniciar a pintura no suporte de compensado em grande escala, preparei a base com tinta acrílica laranja e, assim como nos dois primeiros portais, fiz a marcação da composição com aguadas de tinta acrílica terra de siena.

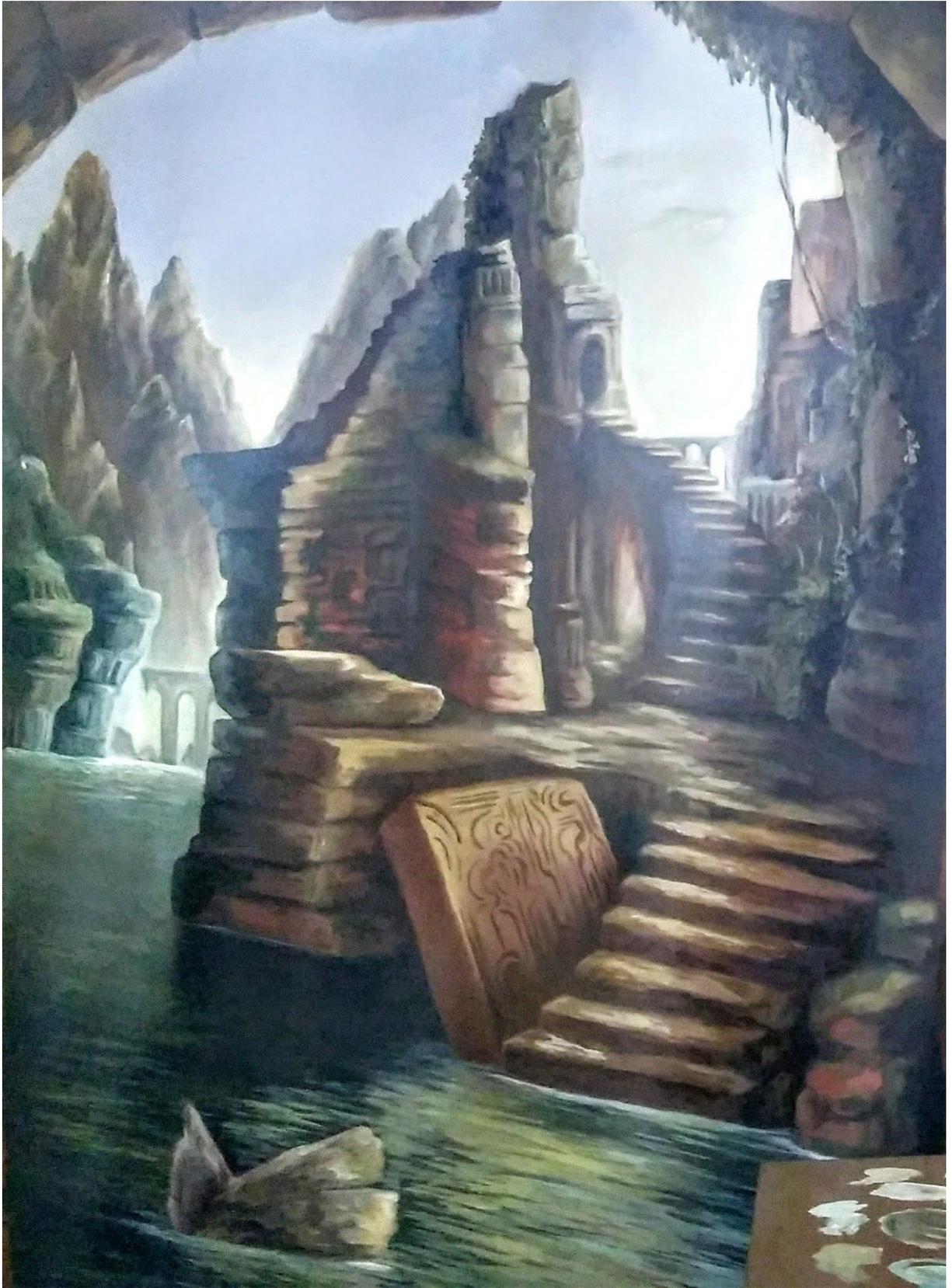


Acrílico sobre compensado - 160 cm x 200 cm.

Dando continuidade ao processo de pintura, utilizei a paleta completa que eu já havia montado para a pintura dos portais anteriores, mas devido ao fundo laranja essa foi a composição em que menos utilizei o vermelho óxido. Em contrapartida também foi a composição em que mais foi utilizado o verde esmeralda. O verde esmeralda (verde ftalocianina), o azul ultramar e o branco de zinco foram muito mais utilizados nas águas e nas construções rochosas do fundo, resultando em um gratificante equilíbrio com as cores terrosas.



Primeiras camadas de Óleo sobre o compensado - 160 cm x 200 cm.



Enquadramento centralizado da pintura finalizada em Óleo sobre compensado - O Terceiro Portal, 160 cm x 200 cm.

3 CONCLUSÃO

A conclusão que faço é relevante para o caminho percorrido nos estudos acadêmicos ao longo do Curso de Pintura na Escola de Belas Artes (UFRJ), através do qual senti uma gratificante engrenada no meu desenvolvimento como artista, tanto na minha produção pictórica quanto na teórica. Mas certamente não é, e nem poderia ser, uma conclusão desta pesquisa no geral, pois ainda gostaria de desenvolver muitos outros portais, levando essa iniciativa para tantos outros hospitais infantis, nos quais crianças e adolescentes estão enfrentando o tratamento contínuo de doenças tão sérias e tão desgastantes para a mente e para a alma.

Esses foram definitivamente os maiores formatos com os quais já trabalhei. Embora as pinturas dos portais anteriores que me serviram como teste tenham sido feitas em uma escala relativamente grande, eles ainda eram menores e carentes da necessária dimensão para se alcançar o objetivo desejado. Sendo assim, todo o aprofundamento teórico para desenvolver o meu objetivo, conceito e técnicas de pintura, foram de fato a parte mais longa e demorada deste trabalho, porém a mais indispensável para que o processo de pintura tenha se dado de forma mais rápida, levando em consideração a minha primeira experiência na dimensão das escalas maiores e todos os processos de camadas sobrepostas e velaturas utilizadas.

Sobre a questão do simbolismo presente em todos os aspectos destes trabalhos, ter como base uma literatura infantil tão rica e tão pertinente ao conceito de resgate ao lado saudável do espírito, fazendo brotar o lúdico e a fertilidade da imaginação novamente nas crianças internas do IPPMG, foi tão abrangente que mesmo que eu não tenha dado indicações diretas na pintura em relação às ambientações da obra literária que me inspirou, tenho para mim que não me distanciei em absoluto, apenas criei uma nova vertente, um novo olhar para tais ambientações que representam os refúgios dos guardiões da infância. A simbologia da literatura continua muito presente, como fortes raízes que dão sustento a uma árvore.

Por fim, devo dizer que durante todo o meu trabalho no desenvolvimento destas pinturas, elas receberam diversos olhares de estudantes e professores. Foi durante esses significativos momentos que eu me revigorei em saber que estava caminhando na direção do objetivo desejado para estes trabalhos. Particularmente, como a pintora responsável pela produção de cada um deles, eu me senti satisfeita ao contemplá-los, mas isso não tirou as minhas dúvidas de que todos teriam de fato uma experiência de contemplação do sublime, encontrando certo refúgio pessoal ao admirá-los. Por isso acredito que só estarei totalmente convencida de que meus trabalhos cumpriram todos os significados impostos sobre eles quando estiverem inseridos ao ambiente hospitalar sob a contemplação dos jovens e crianças internos, mas até lá, sinto-me grata por todo progresso que alcancei durante o desenvolvimento de todo este trabalho, desde a pesquisa à finalização da produção pictórica.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

ARNHEIM, Rudolf. *Intuição e intelecto na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

PLATÃO. *Timeu - Crítias*. - 1ª.ed. - Universidade de Coimbra: Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, 2011, p.88. (trad. Rodolfo Lopes).

PLATÃO. *Timeu e Crítias ou a Atlântida*. Edipro, 2011. (trad. Edson Bini).

JOYCE, William, 1957 - *The guardians book one. Nicolau São Norte e a batalha contra o rei dos pesadelos*/ William Joyce e Laura Geringer; tradução de Érico Assis; ilustrações de William Joyce. - Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2012.

JOYCE, William, 1957 - *The guardians book two. Coelhooberto Pascoal e os ovos guerreiros no centro da Terra!* texto e ilustrações William Joyce; tradução de Érico Assis. - Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2013.

JOYCE, William, 1957 - *The guardians book three. Dentiana: Rainha do exército das fadas dos dentes!* texto e ilustrações William Joyce; tradução: Viviane Diniz. Primeira Edição. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2015.

KOCH, Wilfried. dicionário dos estilos arquitetônicos - 4ª.ed. - São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain - *O Dicionário de Símbolos* - . II. Título. - José Olympio, 1994.

GIBSON, Michael. *Simbolismo*. - tradução de Paula Reis - Lisboa: Taschen GmbH, 2006.

HUMPHREYS, Richard. *A Paisagem na Arte: 1690-1998. Artistas Britânicos na Coleção da Tate*. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2015.

ZAHED, Ramin. *The Art of Rise of the Guardians*/ San Rafael, CA, Insight Editions, 2012.

WERNECK DE VASCONCELLOS, Martha. *O belo e o sublime românticos nas paisagens de mundos virtuais*. Revista Arte & Ensaios do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes (PPGAV UFRJ) disponível em:

https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae13_martha_wernerck.pdf

Imagens do Blog foto-magazine de Rogério P. D. Luz.

Ori and the Blind Forest - videogame da Metroidvania, desenvolvido pela Moon Studios e publicado pela Microsoft Studios, 2015.

Link de imagem - https://store.steampowered.com/app/261570/Ori_and_the_Blind_Forest/

Link de onde foram retiradas as imagens das pinturas de Thomas Cole - <https://www.wikiart.org/pt/thomas-cole/all-works/text-list>

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/hunt-the-haunted-manor-t00932>

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/inchbold-the-moorland-dewar-stone-dartmoor-n01477>

<https://www.trekearth.com/gallery/Asia/Nepal/Central/Bagmati/Kathmandu/photo1280946.htm>

Site de onde foram retiradas todas as imagens referentes a ilha de Páscoa: <https://www.detalhesdeviagens.com/tag/ilha-de-pascoa/>

<https://www.parkablogs.com/content/book-review-art-of-rise-of-guardians>

