

The background is a stylized, pixelated illustration of a town. It features several houses with red-tiled roofs and blue doors/windows. People are riding bicycles on a blue and white checkered path. The overall color palette is dominated by blue, green, and red.

ESCOLA DE BELAS ARTES

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

REPLAY

POR
RAFAEL VIEIRA
2025

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

Rafael Vieira Britto

Replay



Rio de Janeiro
2025

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

Replay

Nome: Rafael Vieira Britto

DRE: 120167645

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Pintura da Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como parte dos requisitos necessários à
obtenção do título de Bacharel em Pintura.

Orientadora: Profa. Me. Ana Clara Badia Guinle

Rio de Janeiro
2025

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

V658r Vieira Britto, Rafael
 Replay / Rafael Vieira Britto. -- Rio de
 Janeiro, 2025.
 68 f.

 Orientadora: Ana Clara Badia Guinle.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Pintura, 2025.

 1. Apropriação. 2. Repetição. 3. Personagem. 4.
 Conforto. 5. Infância. I. Badia Guinle, Ana Clara ,
 orient. II. Título.

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

Replay

Nome: Rafael Vieira Britto
DRE: 120167645

O estudante supracitado está ciente de que o Trabalho de Conclusão de Curso será publicado na Base Minerva/Sistema *Phanteon* da UFRJ e poderá ser integralmente publicado no site do Curso de Pintura da EBA – UFRJ. Compromete-se com a possível reformulação de seu material de apresentação conforme orientações da banca no prazo de 30 dias, visando sua posterior publicação *online*. O cumprimento desses requisitos é necessário para o lançamento da nota do estudante.

Aprovado com grau 10 em: 08/07/2025

Local: EBA - S. 705

Profª. Me. Ana Clara Badia Guinle – Orientador(a)
(BAB-EBA/UFRJ)

Profª. Dra. Martha Werneck de Vasconcellos
(BAB-EBA/UFRJ)

Prof.Dr. Julio Ferreira Sekiguchi.
(BAB-EBA/UFRJ)

AGRADECIMENTOS

Aos meus professores, que com dedicação e paciência me acompanharam durante toda a graduação.

À minha namorada Yasmim Santos, minha melhor amiga e companheira ao longo da faculdade.

Aos amigos que fiz durante a graduação e que compartilharam diferentes momentos dessa jornada, em especial, Cátia Salgado e Manoella Vale, com quem tive diálogos fundamentais para minha formação.

À minha família, que me apoiou e acreditou em mim desde o início, especialmente nos momentos em que eu mesmo duvidei.

À minha orientadora Ana Clara Guinle, que caminhou lado a lado comigo nesta etapa final, sempre presente e oferecendo o auxílio necessário para a realização deste trabalho.

RESUMO

Nesta pesquisa, o artista Rafael Vieira investiga a construção de imagens pictóricas a partir da apropriação de personagens de desenhos animados e jogos que marcaram sua infância e juventude. Utilizando a repetição como estratégia compositiva, cria padrões visuais semelhantes a estampas, evocando memórias afetivas como os cobertores infantis que remetem ao conforto e à segurança.

Sua produção estabelece um diálogo entre referências midiáticas e experiências subjetivas, construindo narrativas que mesclam memória, identidade e ficção.

Palavras-chave: Apropriação; Repetição; Personagem; Conforto; Infância

ABSTRACT

In this research, artist Rafael Vieira explores the construction of pictorial images through the appropriation of characters from cartoons and video games that marked his childhood and youth. Using repetition as a compositional strategy, he creates visual patterns resembling fabric prints, evoking affective memories—such as childhood blankets—that evoke comfort and security.

His work establishes a dialogue between media references and subjective experiences, crafting narratives that blend memory, identity, and fiction.

Keywords: Appropriation; Repetition; Character; Comfort; Childhood

Sumário

INTRODUÇÃO.....	9
1. PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DA IMAGEM.....	12
1.1 Repetições.....	12
1.2 Padrão, Ritmo e Cores Para o Harmônico.....	16
2. SIGNOS E SIGNIFICANTES.....	23
2.1 Apropriação e semelhança.....	23
2.2 Infância e Personagens.....	29
2.3 Ressignificação.....	31
3. CONFORTO E PINTURAS.....	35
3.1 Conforto.....	35
3.2 PINTURAS.....	39
CONCLUSÃO.....	57
REFERÊNCIAS.....	58
APÊNDICE - Registros da Exposição Coletiva.....	60

INTRODUÇÃO

Durante minha trajetória no Curso de Pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ, desenvolvi uma série de pinturas inspiradas em desenhos animados e jogos que consumi desde a infância até a fase adulta. Ao perceber a frequência com que eu re-visitava essas mídias e me apropriava de imagens de seus personagens, passei a utilizá-las na criação de composições pictóricas baseadas na repetição, formando padrões visuais semelhantes a estampas corridas¹.

Essa ação pictórica me levou a rememorar minha infância, quando possuía cobertores com estampas de personagens. Foi então que comecei a entender a repetição visual desses personagens como uma estratégia para encontrar conforto e segurança.

Ao longo desta investigação, minha conexão afetiva com os personagens que selecionei como referências para as pinturas, se mostrou algo de suma importância. Percebi que essa conexão vem das minhas vivências, das minhas memórias de infância, tal como os cobertores. Ao me apropriar desses personagens, os quais integram diferentes mídias, crio narrativas que refletem meu passado, mas também, que me permitem criar novos caminhos. Além disso, essas recriações expressam a forma que me enxergo frente ao mundo em que vivemos.

Visto isso, minha produção artística surge do diálogo constante entre minhas referências imagéticas mais antigas, e o repertório que venho construindo através da imersão recorrente em filmes, animações e jogos, que propõem narrativas ficcionais.

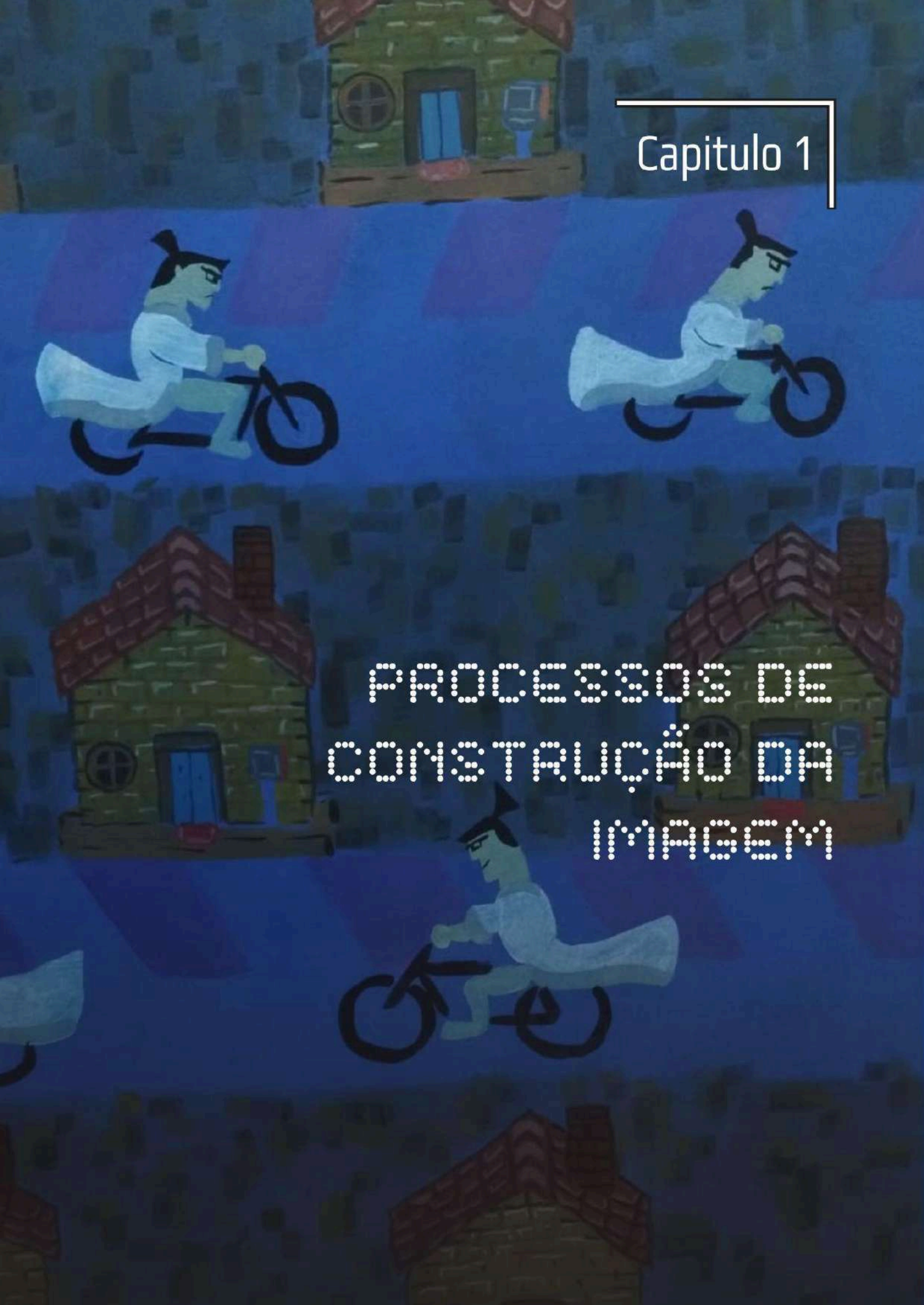
Essas experiências de assistir e dar o *replay*, mais do que entretenimento, é parte crucial do meu processo artístico, etapa que me permite estabelecer paralelos sutis entre universos imaginários e vivências reais. Nesse processo, tempo e memória se entrelaçam, criando uma teia de significados cujas camadas serão reveladas ao longo dos capítulos que apresentam essa pesquisa.

¹ Estampa corrida - Impressão de um mesmo desenho, ou um conjunto de desenhos repetidos por todo um suporte, por exemplo, sobre papel ou tecido, formando uma espécie de padrão visual contínuo.

No primeiro capítulo, PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DA IMAGEM, são elaboradas questões sobre minhas composições pictóricas, levando em consideração o processo de criação e referências utilizadas, explico a importância da repetição na gênese das minhas criações e como o ritmo e as relações cromáticas são utilizadas para construir imagens harmônicas, que me despertam a sensação de conforto.

Já no segundo capítulo, SIGNOS E SIGNIFICANTES, falo sobre apropriação de imagens, ressignificação e apresento relatos pessoais para introduzir questões pertinentes à minha poética e pensamentos que me conduziram para a construção de certas narrativas visuais.

Por último, no terceiro capítulo, CONFORTO, mergulho no cerne dos significados em todas as minhas obras, trazendo as lembranças de infância mais íntimas e fundindo o anseio da alma com a busca da mente.

A stylized illustration of a person with dark hair in a bun, wearing a white cape and riding a black bicycle. The person is flying horizontally across the frame. The background is a dark blue night sky with a cityscape below, featuring houses with red-tiled roofs and windows. The overall style is minimalist and graphic.

Capítulo 1

PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DA IMAGEM

1. PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DA IMAGEM

1.1 Repetições

No decorrer do processo de produção de um trabalho artístico realizado no ano de 2023, no contexto de minha formação no curso de Pintura, busquei criar uma conexão entre minha vida pessoal e a vida de um personagem de um filme. Inicialmente, essa aproximação foi pensada como estratégia para que o personagem escolhido se tornasse o principal símbolo da minha pintura.

Após assistir ao filme *Robôs* (2005), do *Walt Disney Studios*, me senti profundamente conectado com o personagem Rodney Lataria, o protagonista da trama. Mas, por que me identificava tanto com aquele personagem específico? Sentia que me faltava elaborar muitas questões presentes nesse campo ficcional, e, em especial, sobre esse personagem de animação que ainda era uma incógnita para mim. Diante disso decidi rever o filme, mas dessa vez, o assisti em busca daquilo que me faltava. Com um caderno, um lápis e a tecla *print* pronta para ser usada, me encontrei à espera de algo que não sabia exatamente o que era, só sabia que em algum momento iria aparecer. Quando aconteceu, quando encontrei o que buscava, não fiquei surpreso, obtive apenas um sentimento mais profundo de identificação com o personagem ficcional, que também já era algo esperado ao rever um filme repetidas vezes. O que encontrei ao revisitar o filme *Robôs*, foi um detalhe que me conectava com o protagonista. No início da narrativa, o personagem vivenciava um momento em que sua mente encontrava-se dividida entre aquilo que ele de fato almejava futuramente, e a necessidade presente de ter que trabalhar em um emprego que impedia sua busca. Diante disso, percebi que me identifiquei com o personagem Rodney Lataria por me encontrar igualmente dividido entre as minhas necessidades do agora e os sonhos que realmente quero perseguir. A partir dessa elaboração, selecionei especialmente *frames* em que esse protagonista se encontra no meio do caminho, entre os dois possíveis mundos para sua vida. Então, utilizei essas imagens como referências para realizar minhas pinturas.

Considero a repetição, o ato de repetir, como parte importante do meu processo criativo, pois se conecta diretamente com o universo poético que proponho. Rever filmes e desenhos, ouvir músicas repetidas vezes, esses

reencontros são extremamente importantes para minha produção, e também para meu estado emocional, servindo como uma espécie de mantra pessoal.

Revisitar algo que já se conhece, que já é íntimo, como, por exemplo, uma saga que se sabe o final, pode parecer não estar sujeito a novas interpretações, mas entendo que essa retomada é capaz de evocar novos sentimentos, novos estímulos e ideias que podem surgir como algo inesperado, ou nem tanto. Segundo Cecília Almeida Salles (2004, p.35), muitos artistas aproveitam constantemente em seus processos de produção, os encontros com o acaso, o que ela definiu como “uma espera pelo inesperado”. Acredito que ao esperarmos por algo, mesmo sem saber quando ou o que se espera, o próprio ato de aguardar, de espreitar, por si só já é o processo de um acontecimento. Gosto de avaliar essa busca por algo que não se sabe, mas que se espera, como uma projeção da mente no mundo, por exemplo, alguém precisa muito ter alguma inspiração para realizar um desenho, então sua mente passa a estar concentrada em achar algo. Assim, com um objetivo específico, algo que antes poderia ser ‘qualquer coisa’ pode se tornar inspiração. Segundo o monge Haemin Sunim, “os sentimentos se originam da projeção da experiência subjetiva da nossa mente no mundo” (SUNIM, 2019, p.15). Portanto, Sunim, sugere, que os sentimentos não estão no mundo externo, eles nascem dentro de nós, a partir de como interpretamos ou percebemos as situações.

Partindo de referências retiradas do consumo repetido de obras cinematográficas, desenhos animados e games, penso e desenvolvo conexão com as diversas histórias que adentro, nesses mundos fictícios que associo com acontecimentos que experimento na minha vida cotidiana, onde, passado, presente e futuro se conectam.

Foi intuitivamente, com a prática da pintura, que comecei a representar e me apropriar de elementos retirados dessas mídias que consumo repetidamente. A partir da criação dessas imagens pictóricas, percebi as repetições de personagens, elementos e cenários que me são significativos, como forma de conexão entre minhas memórias e o momento atual. Sendo assim, minha produção pictórica me transporta para diferentes momentos de minha vida, ao mesmo tempo que me possibilitam fluir no agora de forma mais consciente.

Henri Bergson (1999) reflete sobre dois tipos diferentes de memória, uma memória que estaria atrelada ao hábito à ação, ao corpo, ao que foi incorporado pela repetição, como, por exemplo, passar o café repetidas vezes, forma de aprendizado concebido mediante ao estímulo motor, técnico. E outra

memória que estaria relacionada à lembrança, algo que fica no passado que não se pode repetir, como acontecimentos únicos que ocorrem em nossas vidas, por exemplo, uma lembrança de uma tarde no parque em um dia específico. A primeira, a memória voltada ao hábito, que é adquirida por meio da repetição, dialoga com meu exercício de rever filmes, e o processo criativo realizado em meus trabalhos. Por meio da distinção que Bergson propõe entre esses tipos de memórias, e correlacionando as duas ao sugerir que ambas se complementam, posso conectar minha memória-hábito e as reflexões e ideias que surgem das repetições dos filmes, com as minhas vivências em diferentes épocas, observando que em meu processo, ambas as memórias se encontram, a 'hábito' como um método processual que me conecta com a criação e a 'memória lembrança' com minha origem e motivações. Ambas convergem para a construção de meu universo poético. Nas palavras de Bergson, sobre as duas vertentes da memória:

Portanto, a repetição não tem de modo algum por resultado converter a primeira na segunda; seu papel é simplesmente utilizar cada vez mais os movimentos pelos quais a primeira se desenvolve, organizar esses movimentos entre si e, montando um mecanismo, criar um hábito do corpo. Esse hábito, aliás, só é lembrança porque me lembro de tê-lo adquirido; e só me lembro de tê-lo adquirido porque apelo à memória espontânea, aquela que data os acontecimentos e só os registra uma vez. (BERGSON, 1999, p.91)

Portanto, entendendo a repetição como parte fundamental de minha metodologia de pesquisa, que reverbera nas próprias imagens pictóricas que produzo, finalizo esse ponto, exponho parte de meu processo. E neste ponto, apresento uma pequena coletânea de *frames* (fig. 1 a 10), retirados de desenhos animados específicos, os quais coletei com a intenção de usar, seja como referência visual ou como inspiração.

Figura 1 e 2: Personagem "Entrapata", She`ra e as princesas do poder, 2018, *DreamWorks Animation Television*.



Figura 3 e 4: Cenas de Steven Universo, 2013, *Cartoon Network Studios*.



Figura 5 e 6: Cenas de Robôs, 2005, *Walt Disney Studios*.

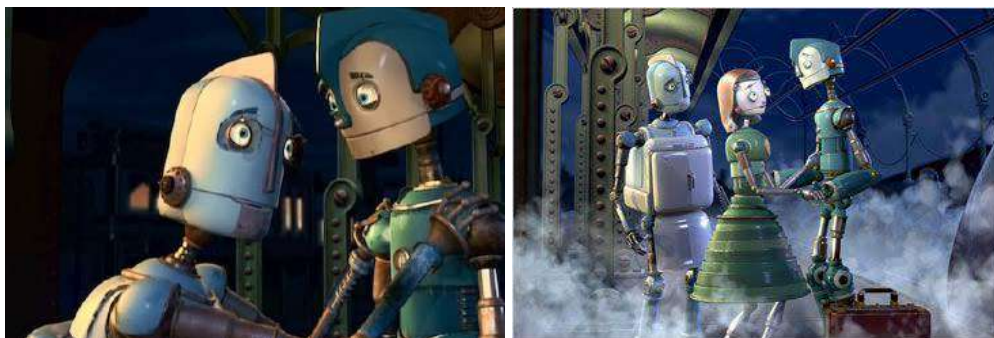


Figura 7 e 8: Cenas de Samurai Jack, 2001, *Cartoon Network Studios*.



Figura 9 e 10: Cenas de *Toy Story* e *Toy Story 2*, 1995 e 1999, *Walt Disney Studios*.



1.2 Padrão, Ritmo e Cores Para o Harmônico

Uma das formas de percebermos um padrão no campo visual é através da repetição. Ao insistir na representação de um mesmo elemento, formando uma imagem que segue determinado padrão visual, em meus processos busco harmonia. Nesse contexto, na busca por repetições que confortam o olhar, numa combinação mântica de elementos que se proliferam, o todo torna-se mais importante do que cada elemento observado separadamente. Nesse movimento processual, preocupado com a sensação de unidade, dou uma atenção especial aos intervalos entre essas imagens, um intervalo que também é imagem, um vazio que possibilita a harmonia na espacialidade compositiva. Desta forma, quando colocamos intervalos coordenados entre essas repetições, produzimos um ritmo que sugere ao olhar uma sensação de movimento e/ou continuidade. (LUPTON; PHILLIPS; BORGES, 2008, p.34)

Nós estamos familiarizados com o ritmo graças ao mundo do som. Em música, a base rítmica muda no tempo. Camadas de repetição ocorrem simultaneamente na música, sustentando-se e conferindo contraste acústico. Na mixagem sonora, os sons são amplificados ou diminuídos para criar um ritmo que varia e evolui no decorrer de uma obra. Designers gráficos empregam, visualmente, estruturas similares. A repetição de elementos, tais como círculos, linhas e grids, cria ritmo, enquanto a variação de seu tamanho ou intensidade gera surpresa. Em animação, os designers devem orquestrar simultaneamente os ritmos visuais e sonoros. (LUPTON; PHILLIPS; BORGES, 2008, p.34)

Entendendo a importância estrutural que os elementos: padrão e ritmo, possuem em minhas composições pictóricas, também considero importante apontar para outros pontos de vista. Segundo Arnheim (2005, p.70) “A semelhança é um pré-requisito para se notar as diferenças.” O autor nos convoca a refletir sobre essa proximidade entre elementos, também através de “comparações, conexões e separações”, e coloca que elas, “não serão feitas entre coisas não relacionadas, mas apenas quando o arranjo como um todo sugere uma base suficiente.”

Diante disso, exponho nas figuras de 11 a 18, o processo de criação da segunda obra que desenvolvi no contexto desta investigação. A partir do que Arnheim desenvolve, é interessante ressaltar que, apesar de repetir uma mesma imagem diversas vezes na pintura, realizo-as uma a uma, sem elaborar nenhum estêncil, carimbo ou outra forma de reprodução. Então, cada elemento que figura em minha pintura se dá de forma mais orgânica, com algumas diferenças visíveis se comparadas uma a uma, porém se vistas na

totalidade compositiva, essas diferenças tendem a se diluir, formando um todo harmônico. Nas duas primeiras imagens dessa sequência, ainda com marcações manuais visíveis, iniciei aplicando um fundo mais escuro que as casas desenhadas, que são referências ao jogo eletrônico *Stardew Valley*, criado por Eric Barone. Esse recurso, estratégico para a marcação, facilitou a visualização dos intervalos entre os elementos. Já, nas imagens seguintes, demonstro como introduzi as cores, considerando especialmente o contraste entre as complementares - azuis e laranjas, observadas nos fundos em contraste com as casas que figuram na imagem. Esse mesmo contraste, entre complementares, pode ser observado nos telhados mais avermelhados que se destacam dos contornos em tons verdes.

Enquanto ajustava as casas, acrescentei tons de violeta próximo às bases, funcionando como uma espécie de calçada cromática. Essa escolha serviu principalmente para intensificar o contraste complementar (entre os amarelos das casas e os violetas adjacentes), garantindo maior destaque às pequenas construções. Durante todo o processo pictórico, busquei equilibrar essas relações cromáticas para que as casas tivessem tanta presença quanto o personagem principal - que, por sua tonalidade mais clara, naturalmente atrai o olhar.

Nas últimas imagens que registram o processo desse trabalho, com as relações entre complementares já estabelecidas, passei a integrar o personagem do desenho Samurai Jack, da Cartoon Network, ao jogo de elementos, explorando. Porém, nessa fase, desenvolvendo contrastes de claros e escuros. Essa é uma abordagem cromática que costumo desenvolver em muitos trabalhos, falarei mais sobre essas relações mais adiante.

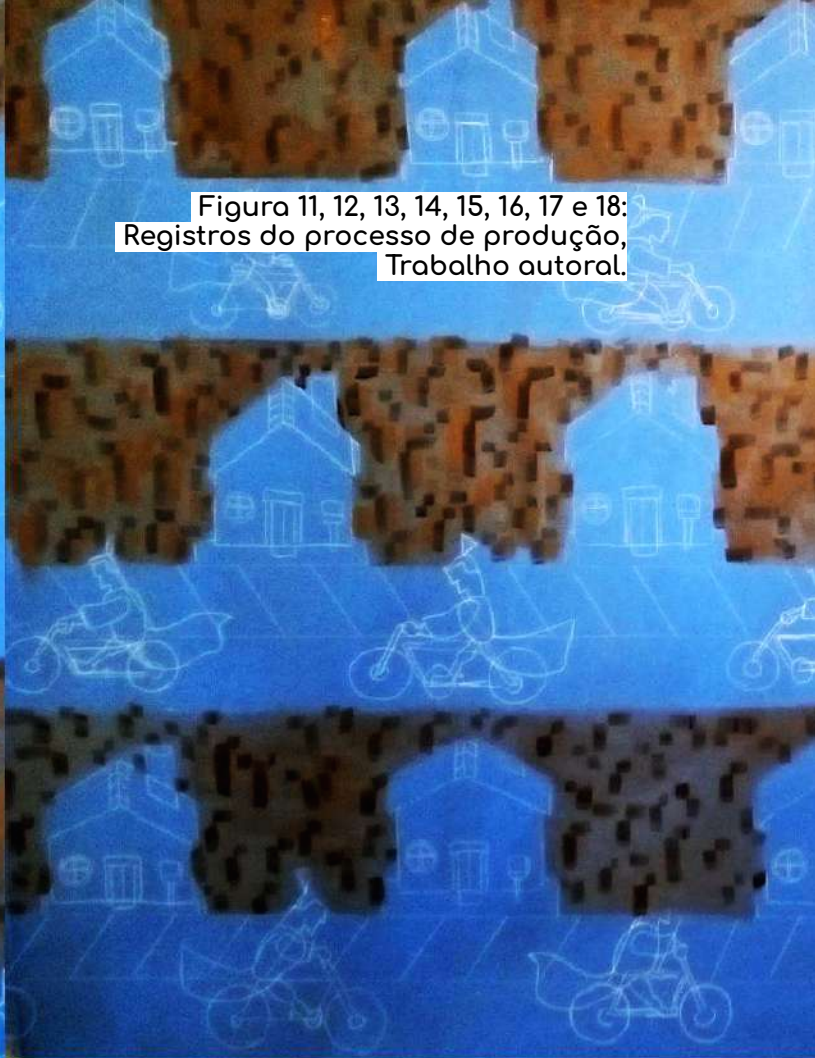


Figura 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 e 18:
Registros do processo de produção,
Trabalho autoral.





Com diversas referências que vão se somando e sendo colocadas justapostas durante o processo de criação, surge a importância de achar o conjunto harmônico de todos os elementos que irão compor a imagem, de forma que a unidade seja fortalecida no olhar do observador.

Minha investigação estética dentro do campo artístico, atualmente se volta principalmente à preocupação com a composição em sua totalidade. Tal como Edson Motta (1979, p. 17) aponta em Fundamentos para o Estudo da pintura, tenho a necessidade de tensionar harmonia entre as repetições, entre os possíveis elementos, os quais adapto de forma a surgirem encaixes satisfatórios não só ao olhar, mas também ao significado deliberado para os elementos que se fundem em função da construção do todo. Nas palavras do autor:

Compor é adaptar, adequar membros, formas e cores a sentimentos e intenções a serem expressados. A composição diz respeito sobretudo ao equilíbrio harmônico que não significa propriamente simetria, mas a distribuição de espaços e corpos, mesmo assimétricos, destinados a produzir um todo integrado, uma unidade estática ou dinâmica. (MOTTA, 1979, p. 17)

Como explicado no processo de produção das imagens anteriores, outra preocupação que se desenvolve dentro do âmbito harmônico na minha pesquisa, é a relação das cores, e os seus respectivos significados dentro da minha poética. Usualmente faço a escolha de desdobrar tensões entre cores complementares, ou relações entre cores quentes e frias. Gosto do contraste, o vejo como harmônico, acredito que as diferenças também trazem equilíbrio ao todo, principalmente na questão de cores opostas entre si, (complementares).

De fato, as complementares criam uma identidade, mas gostaria de fazer uma ressalva a respeito destas considerações de Fayga Ostrower. De certa forma, as complementares produzem um delicado equilíbrio entre movimentos de atração e repulsão. Elas se identificam, se unem. No entanto, a tensão gerada por elas faz uma 'gritar' mais do que a outra, ou seja, se elas se unem em um primeiro momento por identificação, em um segundo momento elas disputam a atenção do espectador, ou seja, elas possuem um ligeiro movimento de repulsão, fazendo oscilar a relação entre as complementares, ora se atraindo, ora se repelindo. Seja como for, o fato das complementares estarem juntas ou distanciadas produz a relação espacial mencionada por Ostrower em menor ou maior grau de acordo com o caso, ou seja, prevalece a tensão quando distantes, prevalece a fusão quando juntas. (BOSSOLAN; WERNECK, 2010, p. 42-43)

Normalmente eu trabalho com pigmentos mais saturados, paletas de cores vibrantes, que despertam a atenção de imediato. Dentre os pigmentos que uso de forma recorrente em minhas paletas, destaco o vermelho de

cádmio (PR108)², o magenta quinacridona (PR122), o amarelo de cádmio limão (PY35), e os azuis, sendo eles o cobalto (PB28) , azul da prússia (PB27) , azul phthalo (PB15:1) e azul celeste da marca acrílex, uma mistura de (P26, PB15 e PB27).

Por fim, na figura 19, exponho um detalhe de uma pintura autoral que exemplifica a relação de complementares que busco trazer na maioria das minhas obras. Neste trabalho, especificamente, são as complementares que regem a composição, com contrastes entre os verdes da carnação do personagem e o vermelho que preenche todo o fundo que o cerca.

Figura 19: Registro de trabalho autoral do artista.



² Entre parênteses, estão os códigos internacionais dos pigmentos mencionados.



Capítulo 2

signos e
significantes

2. SIGNOS E SIGNIFICANTES

2.1 Apropriação e semelhança

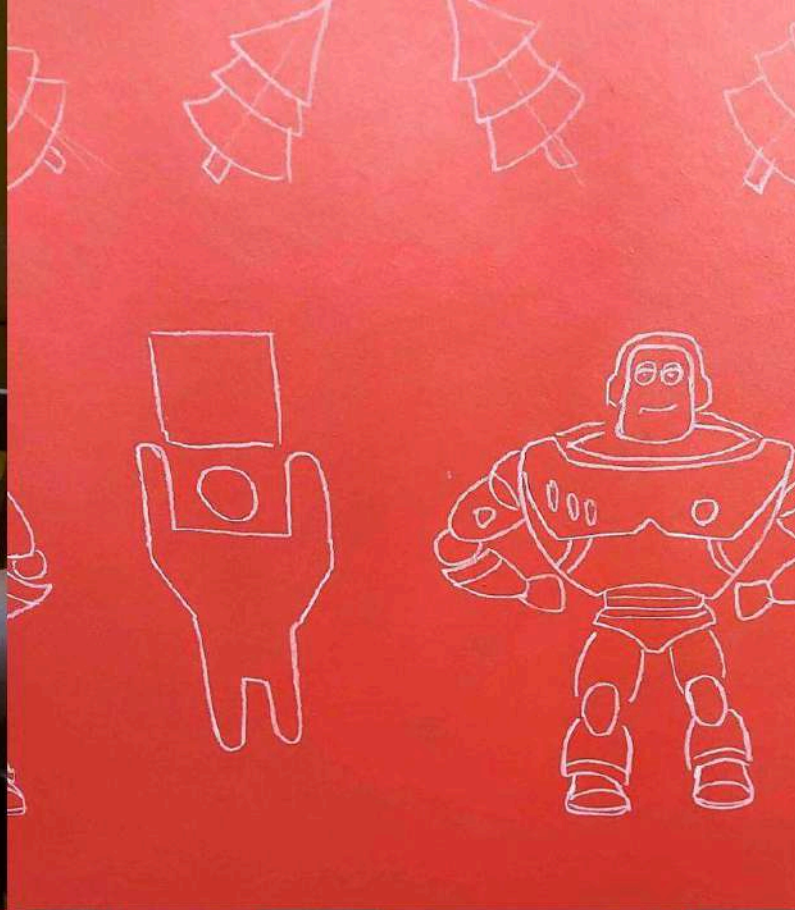
Dentro do processo de construção dos meus trabalhos, a apropriação de imagem aparece como um pilar de sustentação que inicia o processo. Como explicado no capítulo anterior, o primeiro passo vem da busca de referências em desenhos animados, filmes ou jogos. Geralmente, uso a técnica do desenho à mão livre para transpor as imagens para o trabalho de forma orgânica, quase sempre utilizando um lápis Conté branco. Às vezes, olho para as referências, outras vezes recorro às minhas lembranças, de forma que as imagens não se tornam cópias idênticas, mas sim semelhantes, trazendo à tona durante o processo, outra camada que me interessa, que é evocar a memória, refletindo sobre o que se recorda e quais informações são perdidas.

Além disso, durante esse processo criativo, algumas referências ganham adições de outros elementos para poderem completar seu papel dentro do todo. Isso me permite adaptar as referências mais facilmente aos significados que tento transmitir. (CHIARELLI, 2001 apud BORTOLUZ, 2022, p. 79a).

Na próxima página, exponho um conjunto de registros de um dos trabalhos realizados durante esta pesquisa, com objetivo de explicar através de exemplos parte do processo de criação e apropriação.

Figura 20, 21, 22 e 23:
Registros do processo de produção,
trabalho autoral.



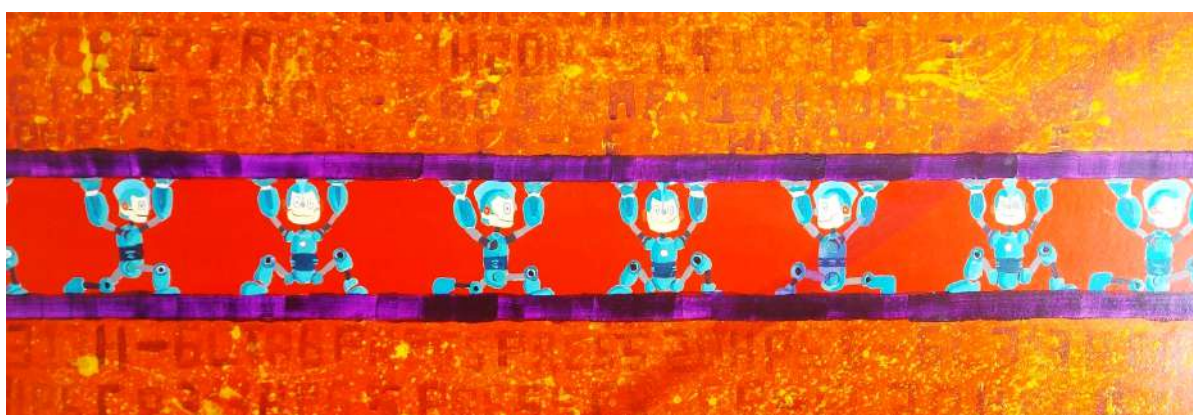


Por meio desse processo, utilizo obras que já possuem significados atribuídos por outros artistas, recontextualizando-as de acordo com os contextos que considero mais adequados para transmitir as ideias centrais das minhas produções. Dessa forma, a imagem apropriada não perde integralmente seu significado original, mas adquire novas camadas de sentido a partir de sua reinserção em diferentes quadros de referência. Conforme destaca Marina Bortoluz Polidoro (apud GENETTE, 2022, p. 90), é possível compreender o processo de apropriação de imagens como um ato tradutório, no qual a imagem é transposta “de um campo para outro”, exigindo, assim, adaptações específicas durante essa operação.

Nas figuras 22 e 23, por exemplo, utilizo uma referência do personagem Buzz Lightyear, especificamente dos filmes *Toy Story* de 1995 e *Toy story 2* de 1999, ambos da parceria entre a *Walt Disney Studios* e a *Pixar*. Um personagem que tenho muito carinho desde a minha infância.

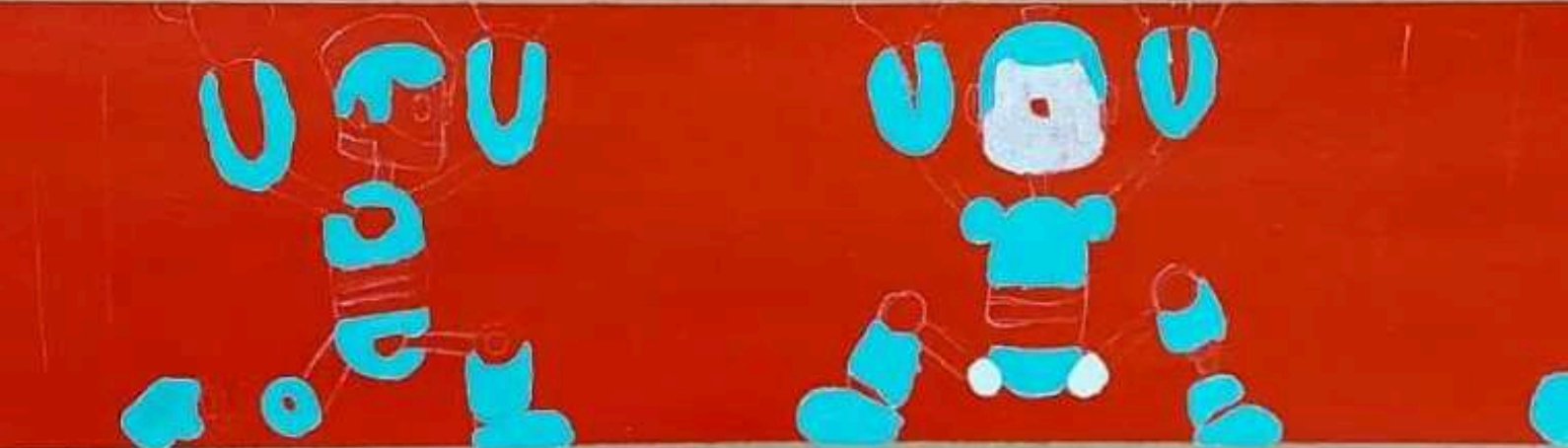
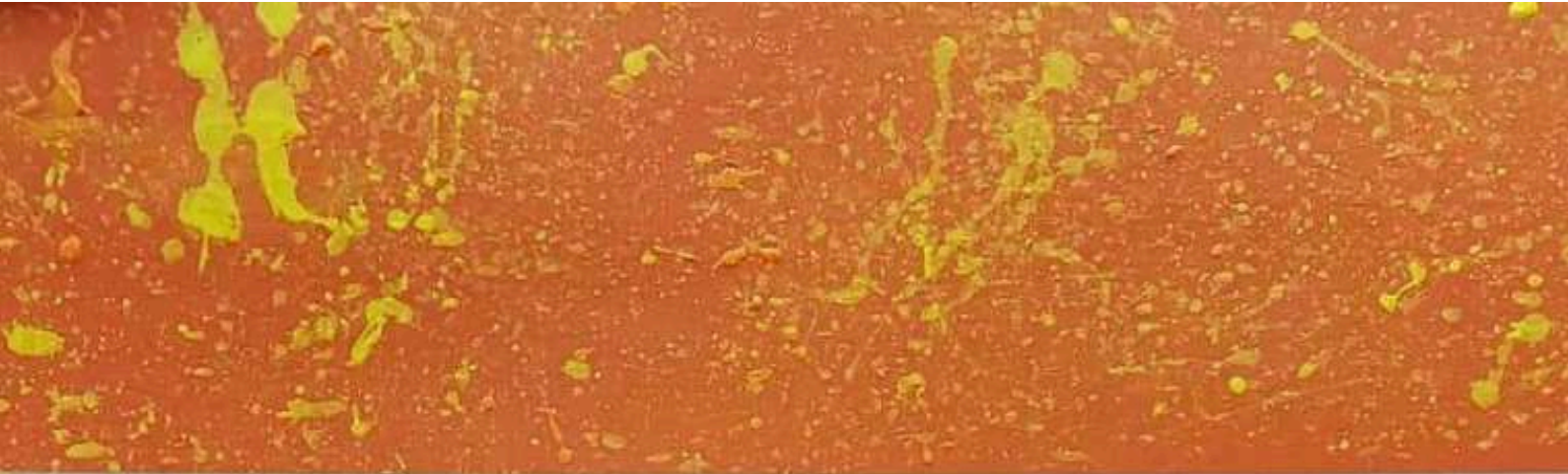
Neste trabalho, o personagem escolhido funciona como referência a um desejo infantil que carrego até hoje, mas também evoca uma antiga tradição familiar: os encontros de final de ano em que meus parentes se reuniam para o ‘amigo oculto’. Embora essa prática tenha ficado no passado, a lembrança afetiva – e especialmente meu desejo de ganhar o boneco desse personagem – permanece viva em mim.

Figura 24: Registro de trabalho autoral do artista.



Figuras 25 e 26:
registro do processo de produção do,
trabalho autoral.





2.2 Infância e Personagens

Segundo o autor Fotis Jannidis (2022, p.1) Personagem é geralmente definido como um ser ou figura inserido em um universo ficcional, no qual se desenvolve uma narrativa. Tanto o personagem quanto o universo narrativo podem ter bases diretas na realidade (como pessoas, objetos ou eventos reais) ou serem inteiramente imaginários, dependendo da construção artística ou literária em questão.

A identificação com personagens fictícios é um fenômeno mais frequente do que se supõe, e os motivos que a desencadeiam variam significativamente entre os indivíduos. As circunstâncias que favorecem essa conexão dependem, sobretudo, das subjetividades de quem estabelece o vínculo com a narrativa. Segundo Russel e Put (apud MORAES; PACHECO, 2023, p.41) uma das formas mais recorrentes de identificação está associada ao reconhecimento de semelhanças entre as vivências pessoais do espectador e as experiências ou características dos personagens. Em outros termos, a identificação ocorre com maior facilidade quando há pontos de convergência — sejam emocionais, experienciais ou comportamentais — entre o indivíduo e a figura ficcional.

Quando o foco se volta para a identificação baseada em vivências ou traços compartilhados, é possível afirmar que esse processo opera por meio da empatia, na qual o espectador se projeta no lugar do personagem, assimilando suas perspectivas e contextos (RUSSEL; NORMAN; HECKLER, 2004 apud MORAES; PACHECO, 2023a. p.41a).

Uma pessoa pode possuir muitas características diferentes dentro da sua personalidade, que por si só é algo totalmente mutável, logo, a sua identificação com algo é igualmente suscetível a transformações. Desse modo, a identificação pode ser tanto construída quanto desconstruída em consonância com as contínuas reelaborações da sua personalidade.

Ao criar trabalhos artísticos a partir da apropriação de imagens existentes, estabeleço uma forma de diálogo através dos personagens que escolho. Essa prática cria conexões entre diferentes apreciadores da obra original - seja um personagem, ilustração ou jogo desenvolvido por outro artista - e a nova contextualização que dou a essas imagens apropriadas. Desenvolvendo assim, relações entre a imagem original, e sua nova versão apropriada por mim, e reformulada em meus trabalhos.

Através desse processo, comunico minha identificação pessoal com os personagens selecionados, revelando tanto minha percepção sobre eles,

quanto, aspectos de como me vejo no mundo. (RUSSEL; NORMAN; HECKLER, 2004 apud MORAES; PACHECO, 2023, p.41b)

Essa conexão afetiva que desenvolvo com personagens, seja em jogos ou desenhos animados, é uma herança direta da criança que fui. Desde pequeno e até hoje, sempre adorei assistir desenhos animados. Com os serviços de streaming atuais, ficou incrivelmente fácil ter acesso ilimitado a qualquer conteúdo que queira assistir, no momento que desejar. Essa conveniência tornou muito mais simples o hábito de rever meus desenhos favoritos. Porém, quando criança, a lembrança que tenho era de uma televisão de tubo, cinza e com os botões de canais quebrados. Era preciso enfiar os dedos dentro do espaço onde ficavam os botões para ligar, desligar e mudar o canal da televisão. Dava para sentir aquele 'choquinho' estático que arrepiava os pelos do braço quando se aproximava da tela. Todo dia pela manhã acordava bem cedo e não precisava nem de despertador, sentava na sala em silêncio e ligava a televisão no volume baixo que só dava para ouvir bem de pertinho. Todos os dias, assistia do início ao final do programa que passava desenhos animados em sequência, na rede de televisão SBT.

Frente à TV, me cobria com cobertores assistindo aos desenhos. E, foi justamente rememorando a existência desses cobertores, que percebi que neles sempre havia estampas de desenhos animados, tais como as pinturas que executo atualmente.

Figura 27: Fotografia de infância



2.3 Ressignificação

Quando escolho um personagem para um trabalho, é importante destacar que não tenho a intenção de retirar totalmente seu significado original, na verdade, pretendo acrescentar novas camadas de sentido, resignificando-o. Cada ideia que desenvolvo coloca esses personagens em contextos diferentes, criando não apenas novas interpretações, mas também uma ligação direta com minhas próprias experiências. Seja através de memórias da infância ou de vivências atuais, esses trabalhos sempre dialogam com meu passado, presente e futuro.

...as imagens e materiais capturados preservam resquícios do seu lugar originário, ao mesmo tempo que recebem novas implicações, pela tradução, pelo deslocamento, pelo seu manuseio....
(BORTOLUZ, 2022, p.94)

Vamos tomar como exemplo o quinto trabalho que realizei para a exposição dos concluintes³, nomeado temporariamente como Na bolha. Nele, me aproprio da personagem Peridot, que pertence ao desenho Steven Universo (2013) da animadora Rebecca Sugar, transmitida oficialmente pelo canal televisivo *Cartoon Network*. Essa personagem tinha como uma de suas características marcantes uma forte conexão, quase uma dependência, de aparelhos tecnológicos. Foi justamente esse traço que me fez me identificar com ela inicialmente.

Mas ao assistir o desenho várias vezes, percebi algo mais profundo. Na minha interpretação, a Peridot usava esses aparatos como uma forma de fugir do desconforto que sentia diante do desconhecido. O que mais me tocou foi ver como, ao longo da série, ela foi superando essa limitação e foi justamente esse crescimento que aumentou ainda mais minha identificação e empatia por ela.

Rememorando minha própria história, lembro que passei por uma depressão profunda que durou três anos. Hoje, pode parecer pouco tempo, mas naquele momento foi uma eternidade. Tudo começou quando terminei o ensino fundamental em 2013, já apresentava alguns sintomas incomuns, (que não quero detalhar aqui). Depois, entre 2014 e 2017, minha vida literalmente parou, deixei de sair de casa e abandonei os estudos por três anos,

³ Exposição dos concluintes - mostra realizada coletivamente por estudantes da Escola de Belas Artes da UFRJ no ano de 2025.

afundado-me no meu quarto e em mim mesmo. Mas, mesmo em meio ao caos emocional, tenho uma boa memória desse período, pois, também em 2015, ganhei o computador de mesa que tanto queria, com peças que escolhi cuidadosamente dentro do orçamento disponível.

Aquele computador se tornou meu companheiro diário. Passava horas jogando, assistindo filmes e desenhos, mas principalmente jogando e foi assim que fiz algumas amizades que tenho até hoje, criei boas lembranças. Dez anos depois, ele finalmente quebrou. As peças, já ultrapassadas, não pertenciam mais à nossa era tecnológica.

Senti uma mistura de tristeza e nostalgia. Aquele computador me acompanhou em tantas fases da vida que simplesmente não consegui descartá-lo. Para alguém de baixa renda, que sabe o valor de cada centavo investido, isso seria especialmente difícil. Mas seu valor para mim ia muito além do financeiro.

Cheguei a querer protegê-lo numa bolha enquanto decidia o que fazer. Como isso era impossível, optei por limpá-lo minuciosamente, desmontar peça por peça, embalar em plástico bolha e guardar com cuidado numa caixa, para, um dia, quem sabe, eu entender como ressignificá-lo.

Pensando em tudo isso, produzi o trabalho (figuras 28 a 32) em que a Peridot está projetando as bolhas que protegem meu computador com todo o cuidado, na esperança que um dia ele possa novamente ser reconstruído.

Neste trabalho, a ressignificação da personagem se deu por meio de sua transposição de um contexto original para um sistema imaginado de elementos que, em conjunto, constroem uma narrativa da necessidade de proteger meu computador. (CHIARELLI, 2001 apud BORTOLUZ, 2022, p. 257b). O plano de fundo foi elaborado com ranhuras que evocam sutilmente circuitos eletrônicos, com o intuito de criar uma dimensão tecnológica íntima, um espaço simbólico de acesso restrito. Nessa composição, a personagem assume o papel de ser minha autorrepresentação.

O elemento que desejo incorporar no meu trabalho precisa tornar-se meu, "pois qual o valor de todo o nosso patrimônio cultural, se a experiência não mais o vincula a nós?". Apropriar-se implica em criar uma experiência com o que está sendo apropriado. (BENJAMIN, 1994 apud BORTOLUZ, 2022, p.85)



Figura 28, 29, 30, 31 e 32:
Registro do processo de produção,
trabalho autoral





Capítulo 3

CONFORTO

3. CONFORTO E PINTURAS

3.1 Conforto

Todos deveriam ter um lugar de conforto acessível sempre que necessário. Esse espaço seguro não precisa ser necessariamente físico, pode manifestar-se num hábito recorrente, numa música especial, na companhia de um amigo ou mesmo na revisitação de um filme favorito.

Como abordado no primeiro capítulo, as repetições na composição criam ritmo e harmonia, constituindo parte fundamental do processo de construção imagética. No entanto, essa análise técnica revelava apenas uma camada do significado presente nas estampas. A motivação primordial reside no conforto emocional proporcionado pela experiência de rever desenhos animados significativos, um verdadeiro porto seguro para momentos de sobrecarga mental, quando a mente se vê cheia por excesso de informações novas.

Foi essa busca por conforto que me direcionou, inicialmente de forma intuitiva, a escolha plástica da repetição de elementos e personagens nas pinturas. Porém, foi durante a presente pesquisa que tomei consciência de que nessa ação de repetir, - tanto de rever filmes quanto replicar personagens - havia um segundo significado, uma referência mais íntima e oculta. Percebendo que a repetição de imagens, formando essas espécies de estampas corridas, me agradavam tanto e traziam uma sensação de conforto, decidi investigar meu passado. Para encontrar essa resposta, perguntei a familiares e, por fim, recorri aos antigos álbuns de fotografia, onde diversos momentos da minha infância estavam guardados, na esperança de que alguma imagem despertasse minha memória.

Entre muitas fotos e adesivos de balões, encontrei algo que me intrigou: uma foto minha (figura 34), com cerca de 5 ou 6 anos, sentado na cama segurando os presentes que havia acabado de ganhar, um pandeiro, um kit de arco e flecha e canetinhas hidrocor. No canto esquerdo, aparece uma televisão antiga de tubo; no direito, meu amado baú de brinquedos; e, no centro, quase imperceptível à primeira vista, um cobertor estampado com ursos e arco-íris cobrindo a cama, protegendo gentilmente a mim e meus brinquedos.

De forma intuitiva, acabei usando essas referências que ainda estavam embaralhadas, mas não perdidas. Após essa descoberta, consegui olhar minha própria produção por um novo ponto de vista, percebendo com mais clareza as ramificações que surgiram ao longo do caminho.

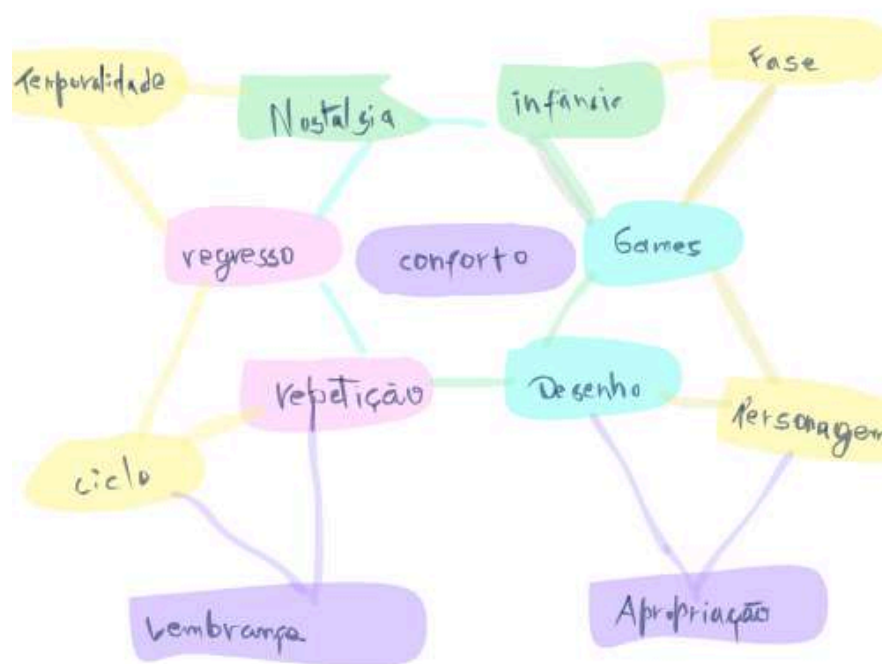
Figura 33 e 34: Fotos pessoais





Quando comecei a criar trabalhos repetindo personagens, acredito que já estava me inspirando nas estampas de meus cobertores antigos, como ilustram as figuras 33 e 34. Se antes acreditava que minhas motivações se limitavam apenas ao tema da obra, ao encontrar essas fotografias antigas, tive consciência de que tais cobertores estão totalmente relacionados com a questão do conforto, a qual me motivou a realizar a pesquisa. Esse encontro com os cobertores e minhas motivações mais sinceras, se deu ao revisitar meu próprio processo de construção de imagens. Tal exploração foi estimulada durante as aulas de Metodologia da Pesquisa, ministradas por minha orientadora, contexto que me levou a vários vislumbres sobre questões que antes não havia refletido. Cada nova descoberta levava a outra, formando uma rede de perguntas que me guiaram até a presente pesquisa, a qual pude vislumbrar através do corpo de um diagrama (figura 35). , A própria estrutura do diagrama, por si só também realizei de forma semelhante ao processo de repetição de padrões visuais, reforçando, mais uma vez, meu gosto estético pelo *looping* imagético, pela sensação do inacabável acessado pela repetição, pela confortável continuidade mântica das narrativas imagéticas que proponho.

Figura 35: Diagrama de palavras feito pelo artista



3.2 PINTURAS



Sem Título

Técnica: Acrílica e Óleo sobre papel kraft

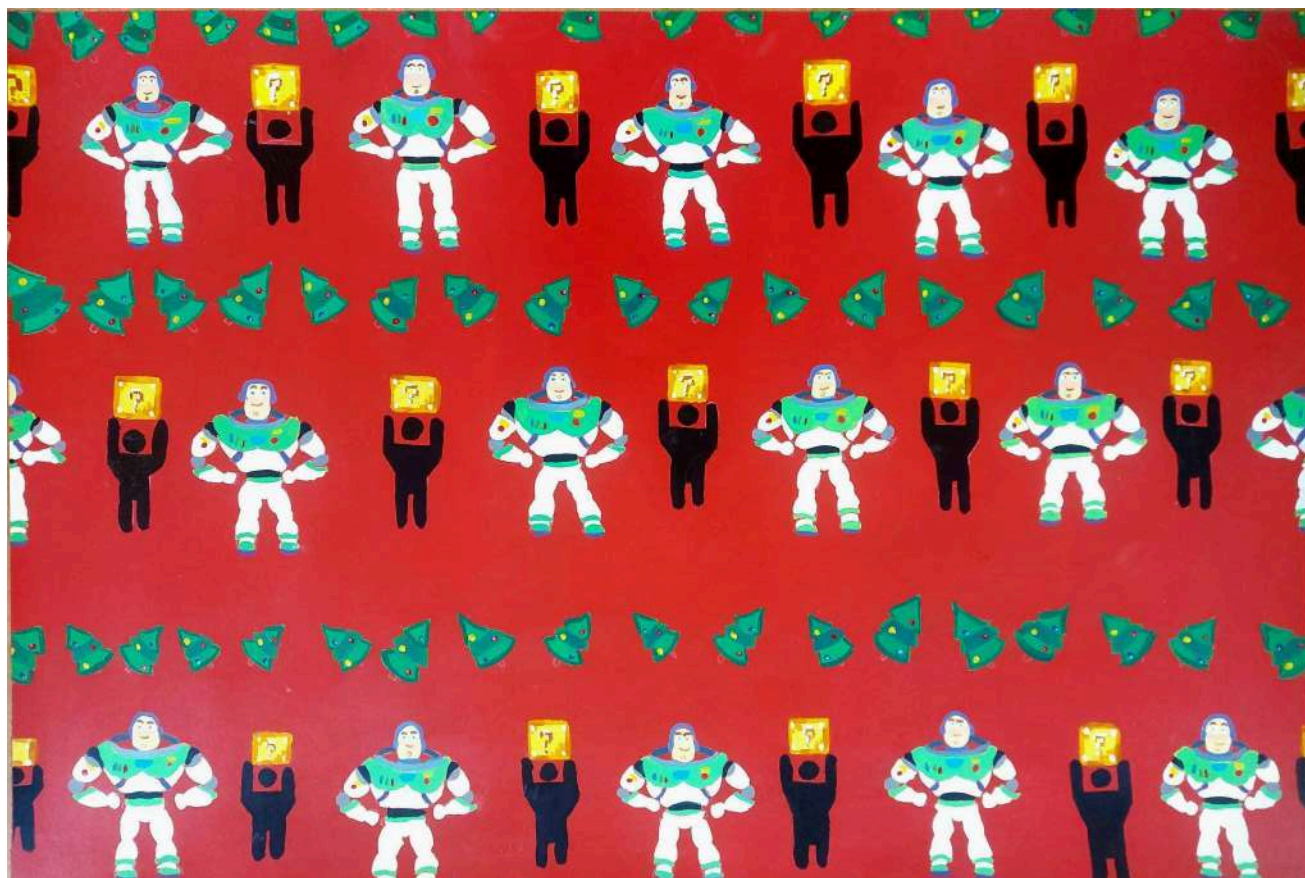
Dimensões: 112 cm x 80 cm

Série: Replay

Ano: 2024







Sem Título
Técnica: Acrílica e Óleo sobre papel kraft
Dimensões: 112 cm x 80 cm
Série: Replay
Ano: 2024







Sem Título

Técnica: Acrílica e óleo sobre papel kraft

Dimensões: 112 cm x 80 cm

Série: Replay

Ano: 2024







Alien Nados

Técnica: Acrílica sobre papel kraft

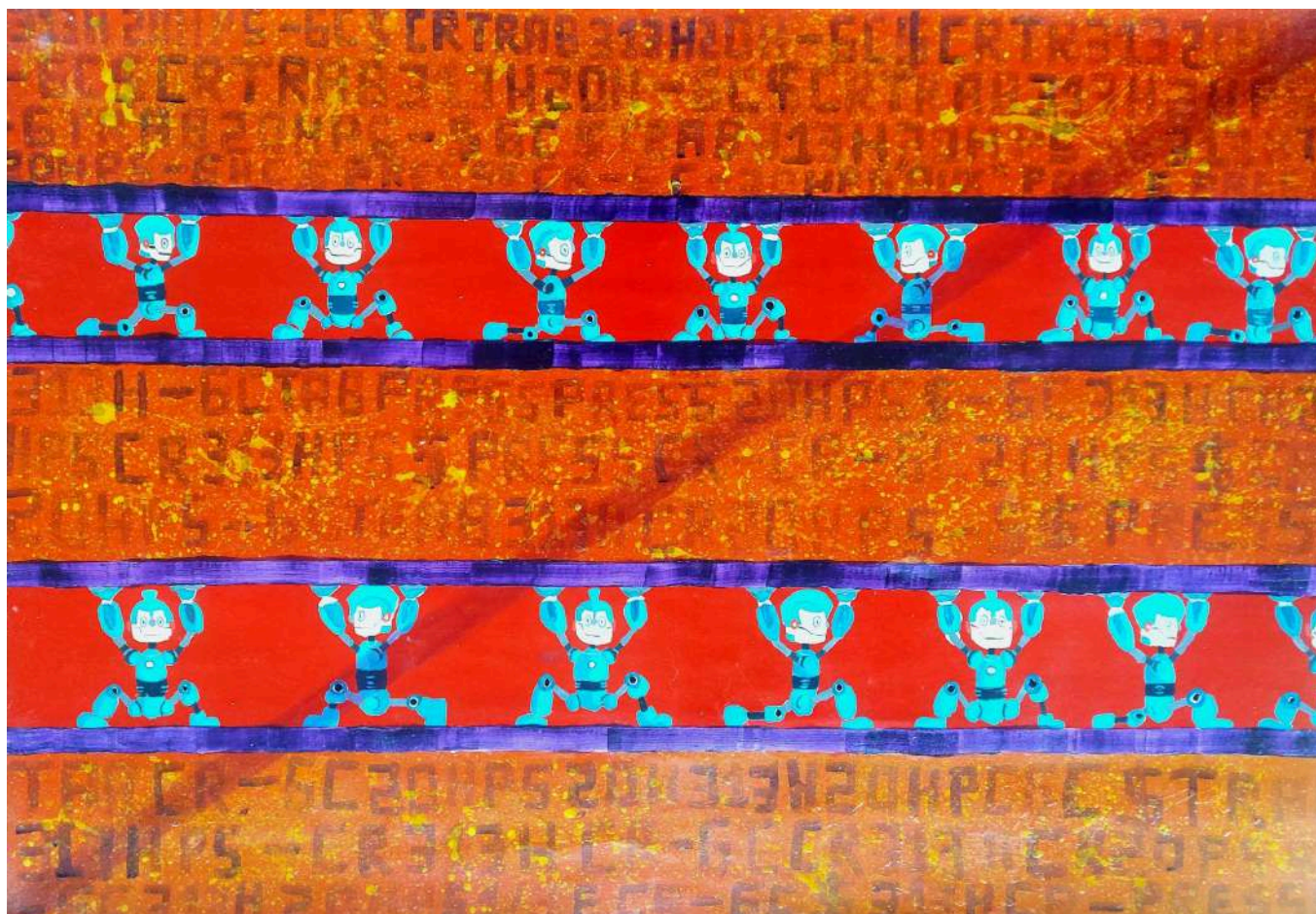
Dimensões: 109 cm x 35 cm

Série: Replay

Ano: 2022







Sem Títulos

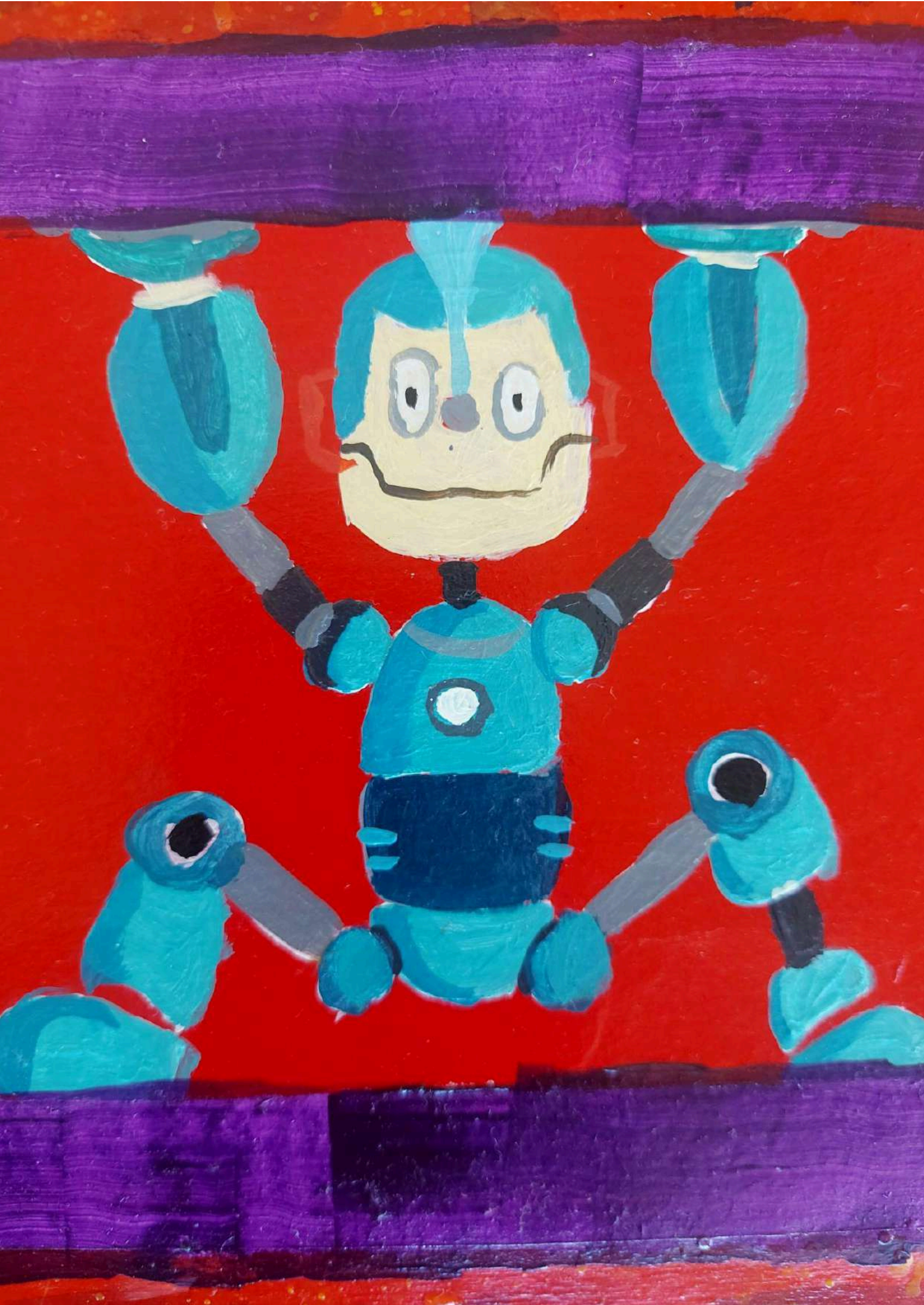
Técnica: Acrílica sobre papel kraft

Dimensões: 112 cm x 82 cm

Série: Replay

Ano: 2023







Sem Títulos

Técnica: Acrílica e óleo sobre papel kraft

Dimensões: 112 cm x 82 cm

Série: Replay

Ano: 2024





CONCLUSÃO

Esta investigação sobre minha prática artística revelou-se fundamental para compreender como transformo minhas vivências em criação. Ao longo do trabalho, explorei a repetição de imagens não apenas como técnica, mas como reflexo da minha busca por conforto, um diálogo entre arte e memória que começou na infância e permanece em meu processo criativo atual.

Desde a infância, sempre fui extremamente agitado, ou 'perturbado', como já me definiram algumas vezes. Essa sempre foi minha natureza, e aprendi a conviver com ela.

O hábito de re-assistir desenhos animados, que começou de forma simples, transformou-se em um método para acalmar e concentrar minha mente e se estendendo aos meus processos de criação artística. Através dessa prática, passei a refletir sobre minhas experiências pelas perspectivas de diversos personagens, o que poderia ser considerado uma forma de meditação ativa⁴.

A produção de obras que exploram a repetição de elementos e harmonia revelou uma conexão profunda entre meu trabalho artístico e esse ritual pessoal de revisitar animações. Somente quando me concentrei no processo criativo consegui compreender minha busca por conforto e momentos de paz em meio ao caos.

Essa jornada me levou a revisitar memórias da infância e adolescência, não com o objetivo de regredir, mas como forma de meditação e reflexão, um processo necessário para minha recuperação e capacidade de seguir adiante.

Todas essas descobertas não somente elucidaram meus processos criativos, possibilitando elaborá-los, como também acredito que orientarão minha produção futura. Hoje, entendo arte e vida, como territórios inseparáveis.

⁴ **Meditação ativa:** é uma técnica de meditação que se pratica durante o dia a dia, com atenção plena e sem parar o que se está fazendo.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf et al. *Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão*. (No Title), 2005.

BERGSON, Henri; NEVES, Paulo. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. 2.ed. São Paulo. MARTINS FONTES LTDA, 1999.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. L&PM Editores, 2018.

BOSSOLAN, Lício; WERNECK, Martha. *Teoria e Pensamento Cromático*. Rio de Janeiro. Escola de Belas Artes da UFRJ. Centro de Letras e Artes. 2010.

JANNIDIS, Fotis. Personagem. Tradução: Alice Meira Moraes. **Repositório Digital de Textos de Narratologia e Intermidialidade**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2022. Título Original: Character. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/geni/recursos-para-pesquisa/enciclopedia-de-narratologia/>. Acesso em: 23/05. 2025.

LEVY, Ellen K. Repetition and the scientific model in art. *Art Journal*, v. 55, n. 1, p. 79-84, 1996.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole; BORGES, Cristian. *Novos fundamentos do design*. Cosac Naify, 2008.

MORAES, Raissa Moreira; PACHECO, Fábio Pinheiro. A identificação com personagens fictícios como recurso terapêutico na Abordagem Centrada na Pessoa. *Revista NUFEN: Phenomenology and Interdisciplinarity*, v. 15, n. 02, 2023.

MOTTA, Edson. *Fundamentos para o Estudo da pintura*. Civilização Brasileira S.A. 1979.

POLIDORO, Marina Bortoluz. Como capturar imagens: sobre apropriações, cópias, rastros e traduções. *Revista Valise*. Porto Alegre. Vol. 11, n. 19 (jul. 2022), p. 79-87, 2022.

RUSSELL, Cristel Antonia; LEVY, Sidney J. The temporal and focal dynamics of volitional reconsumption: A phenomenological investigation of repeated hedonic experiences. *Journal of Consumer Research*, v. 39, n. 2, p. 341-359, 2012.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. Annablume, 1998.

SUNIM, Haemin. *As coisas que você só vê quando desacelera: Como manter a calma em um mundo frenético*. Sextante, 2017.

APÊNDICE - Registros da Exposição Coletiva

CORPO, MEMÓRIA E IDENTIDADE

Exposição coletiva dos formandos do curso de pintura 2025.1

Esta exposição coletiva apresenta os trabalhos de 23 artistas em formação no curso de Pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ. Cada obra nasce de um percurso singular, atravessado por inquietações, descobertas e experimentações. Ao receber palavras-chave dos participantes, referentes aos seus trabalhos, esbocei um pequeno texto para guiar a nossa organização – e é a partir delas que começo esta reflexão.

As palavras-chave que recebi dos artistas, por mais diversas que sejam, acabam convergindo naturalmente em três grandes eixos: corpo, memória e identidade. O corpo aparece tanto como presença física quanto como espaço simbólico – um território onde se desenrolam experiências de afeto, gênero, desejo, prazer, ausência e transformação. Palavras como “corpo”, “corpo feminino”, “intimidade”, “prazer”, “queer” e “transmutação” mostram como ele é atravessado por questões políticas, sensoriais e expressivas.

A memória surge a partir de relações com o tempo, com a ancestralidade e com a infância. Termos como “lebrança”, “memórias”, “sertão”, “infância”, “caatinga”, “ancestralidade” e “desertificação” mostram como os artistas estão lidando com o passado – seja ele individual ou coletivo – como material poético e sensível. A identidade, por sua vez, nasce justamente desse entrelaçamento entre corpo e memória, trazendo à tona temas como pertencimento, representação, cultura e subjetividade. Palavras como “autoimagem”, “identidade”, “representação”, “negritude”, “feminino” e “contracolonização” revelam esse desejo de reescrever narrativas pessoais e coletivas.

Dentro dessas categorias, afeto e espírito aparecem como forças que atravessam tanto a memória quanto a identidade. O afeto é o que transforma a memória em algo vivo, atual, presente – ele liga lembranças ao corpo, ao outro, ao espaço, criando vínculos emocionais profundos com aquilo que se viveu ou se imaginou viver. Já o espírito entra como uma dimensão mais sutil e simbólica da identidade – algo que não se vê, mas se sente. Ele se conecta com o sagrado, com a intuição, com o invisível que também nos compõe. É o

que dá densidade subjetiva às experiências e às narrativas que escolhemos contar.

E tem algo que acho fundamental trazer aqui: a memória também é parte do nosso imaginário individual. Bachelard fala que, antes mesmo de aprendermos o que é memória ou lembrança, a gente aprende a imaginar. Isso muda tudo. Porque se é assim, então lembrar também é criar – e a memória passa a ser atravessada pela imaginação, pela invenção, pela poesia. Lembrar, neste sentido, não é recuperar um dado objetivo do passado, mas sim um gesto criativo, cheio de afeto, de subjetividade, de imagem. E isso aproxima ainda mais a memória da arte.

Então, quando olho para esse conjunto de palavras, vejo como corpo, memória e identidade se entrelaçam o tempo todo. E vejo também como afeto, espírito e imaginação sustentam essas categorias de forma profunda, revelando narrativas íntimas, poéticas, políticas – que falam tanto de quem somos quanto de quem inventamos ser.

Informações adicionais da exposição:

Curadoria: Kleber Cavalcante, Mari Ana, Rafavbritto e Vanessa Marques

Design e texto: Vanessa Marques

Montagem coletiva

Organização: Mari Ana, Rafavritto e Vanessa Marques

Consultoria de design: Raísa Vitória

Texto curatorial: Vanessa Marques

Os artistas que participam da exposição "Corpo, Memória e Identidade" são: Ayana Miro, BelaBort, CleaS, Dandara Odara, Danilo Reymão, Gabi Berner, Gabriel Fernandes, Hadarana Amancio, Helena Sanches, J.Rubem, Jean Prado, Jéssica de Araujo, Juliany Miranda, Kleber Cavalcante, Lice Parreiras, Mari Ana, MarVz./ANTI, Rafavbritto, Regi Araújo, Salette Leite, Soso Reis, Taís Espelha e Vanessa Marques

Abertura: 24 de junho 2025 e encerramento: 27 de junho de 2025

CORPO, MEMÓRIA E IDENTIDADE

exposição coletiva dos formandos do curso de pintura 2025.1

Esta exposição coletiva apresenta os trabalhos de 23 artistas em formação no curso de Pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ. Cada obra nasce de um percurso singular, atravessado por inquietações, descobertas e experimentações. Ao receber palavras-chave dos participantes, referentes aos seus trabalhos, esbocei um pequeno texto para guiar a nossa organização — e é a partir delas que começo esta reflexão.

As palavras-chave que recebi dos artistas, por mais diversas que sejam, acabam convergindo naturalmente em três grandes eixos: corpo, memória e identidade. O corpo aparece tanto como presença física quanto como espaço simbólico — um território onde se desenrolam experiências de afeto, gênero, desejo, prazer, ausência e transformação. Palavras como "corpo", "corpo feminino", "intimidade", "prazer", "querer" e "transmutação" mostram como ele é atravessado por questões políticas, sensoriais e expressivas.

A memória surge a partir de relações com o tempo, com a ancestralidade e com a infância. Termos como "lembança", "memórias", "sertão", "infância", "caatinga", "ancestralidade" e "desertificação" mostram como os artistas estão lidando com o passado — seja ele individual ou coletivo — como material poético e sensível. A identidade, por sua vez, nasce justamente desse entrelaçamento entre corpo e memória, trazendo à tona temas como pertencimento, representação, cultura e subjetividade. Palavras como "autoimagem", "identidade", "representação", "negritude", "feminino" e "contracolonização" revelam esse desejo de reescrever narrativas pessoais e coletivas.

Dentro dessas categorias, afeto e espírito aparecem como forças que atravessam tanto a memória quanto a identidade. O afeto é o que transforma a memória em algo vivo, atual, presente — ele liga lembranças ao corpo, ao outro, ao espaço, criando vínculos emocionais profundos com aquilo que se viveu ou se imaginou viver. Já o espírito entra como uma dimensão mais sutil e simbólica da identidade — algo que não se vê, mas se sente. Ele se conecta com o sagrado, com a intuição, com o invisível que também nos compõe. É o que dá densidade subjetiva às experiências e às narrativas que escolhemos contar.

E tem algo que acho fundamental trazer aqui: a memória também é parte do nosso imaginário individual. Bachelard fala que, antes mesmo de aprendermos o que é memória ou lembrança, a gente aprende a imaginar. Isso muda tudo. Porque se é assim, então lembrar também é criar — e a memória passa a ser atravessada pela imaginação, pela invenção, pela poesia. Lembrar, nesse sentido, não é recuperar um dado objetivo do passado, mas sim um gesto criativo, cheio de afeto, de subjetividade, de imagem. E isso aproxima ainda mais a memória da arte.

Então, quando olho para esse conjunto de palavras, vejo como corpo, memória e identidade se entrelaçam o tempo todo. E vejo também como afeto, espírito e imaginação sustentam essas categorias de forma profunda, revelando narrativas íntimas, poéticas, políticas — que falam tanto de quem somos quanto de quem inventamos ser.

Curadoria: Kleber Cavalcante, Mari Ana, Rafavbrito e Vanessa Marques
Design e texto: Vanessa Marques
Montagem coletiva
Organização: Mari Ana, Rafavbrito e Vanessa Marques
Consultoria de design: Raissa Vítora

Ayana Miro | Belabot | CleaS | Dandara Odara
Danilo Reymão | Gabi Berner | Gabriel Fernandes
Hadorana Amancio | Helena Sanches | J.Rubem
Jean Prado | Jéssica de Araújo | Juliana Miranda
Kleber Cavalcante | Lize Parreiras | Mari Ana
MarVz / ANTI | Rafavbrito | Regi Araújo
Salette Leite | Soso Reis | Tais Espelha
Vanessa Marques

abertura

24 de junho 2025

encerramento

27 de junho de 2025

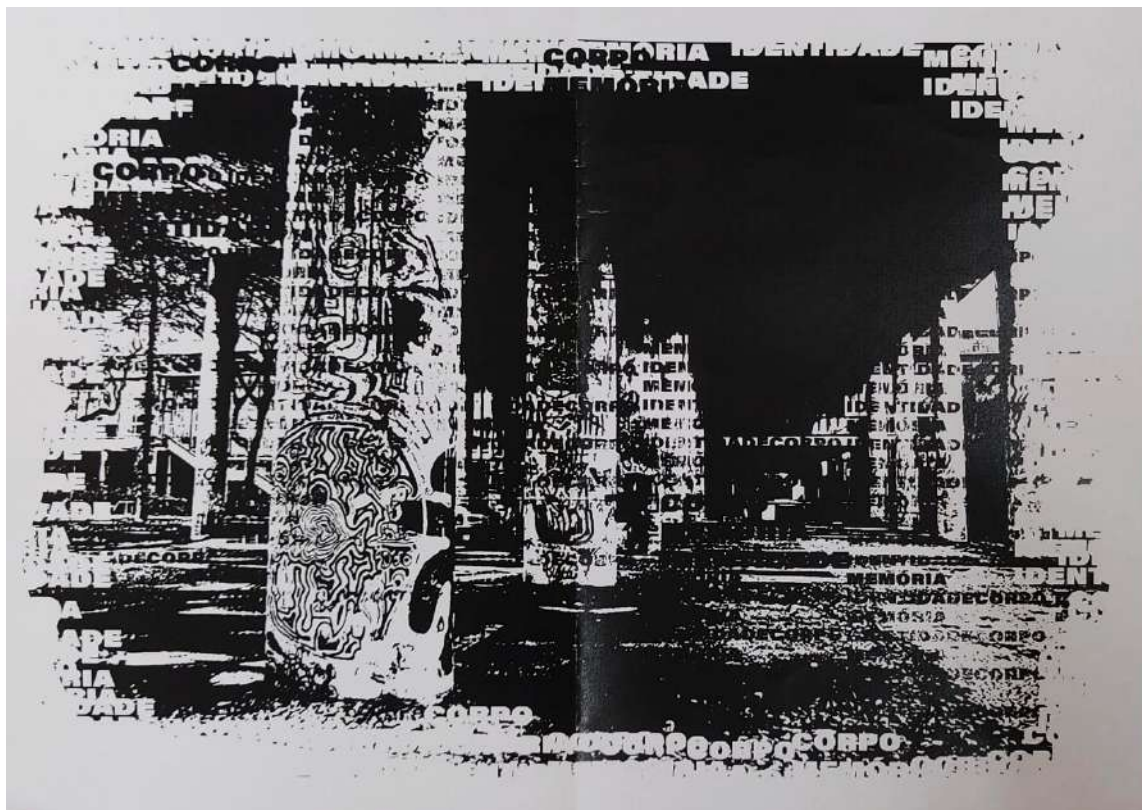
Visitação de terça à sexta, de 9h às 18h
Hall dos elevadores, prédio JMM, EBA
Av. Pedro Calmon 550, Cidade Universitária, RJ

Programação: 24/06 às 11h50

conversa com artistas e professores

Martha Werneck, Lúcius Bossolan e Julio Sekiguchi

ebo ESCOLA DE
BELAS ARTES
Universidade Federal do Rio de Janeiro
PINTURA



Folder da exposição realizado por Vanessa Marques e Raíssa Vitória.

FOTOS DA EXPOSIÇÃO



Registro do trabalho do artista rafavbritto - Foto por: Jean Prado



Mesa de abertura - Foto por: Soso Reis

CORPO, MEMÓRIA E IDENTIDADE

exposição coletiva dos formandos do curso de pintura 2025.1

Ayana Miro | Belabort | CleaS | Dandara Odara
Danilo Reymão | Gabi Berner | Gabriel Fernandes
Hadarana Amancio | Helena Sanches | J.Rubem
Jean Prado | Jéssica de Araujo | Juliany Miranda
Kleber Cavalcante | Lice Parreiras | Mari Ana
MarVz / ANTi | Rafavbritto | Regi Araújo
Salette Leite | Soso Reis | Tais Espelha
Vanessa Marques

abertura
24 de junho 2025
encerramento
27 de junho de 2025

Programação: 24/06 às 11h50 conversa com artistas
e professores Martha Werneck, Licius Bossolan e Julio Sekiguchi

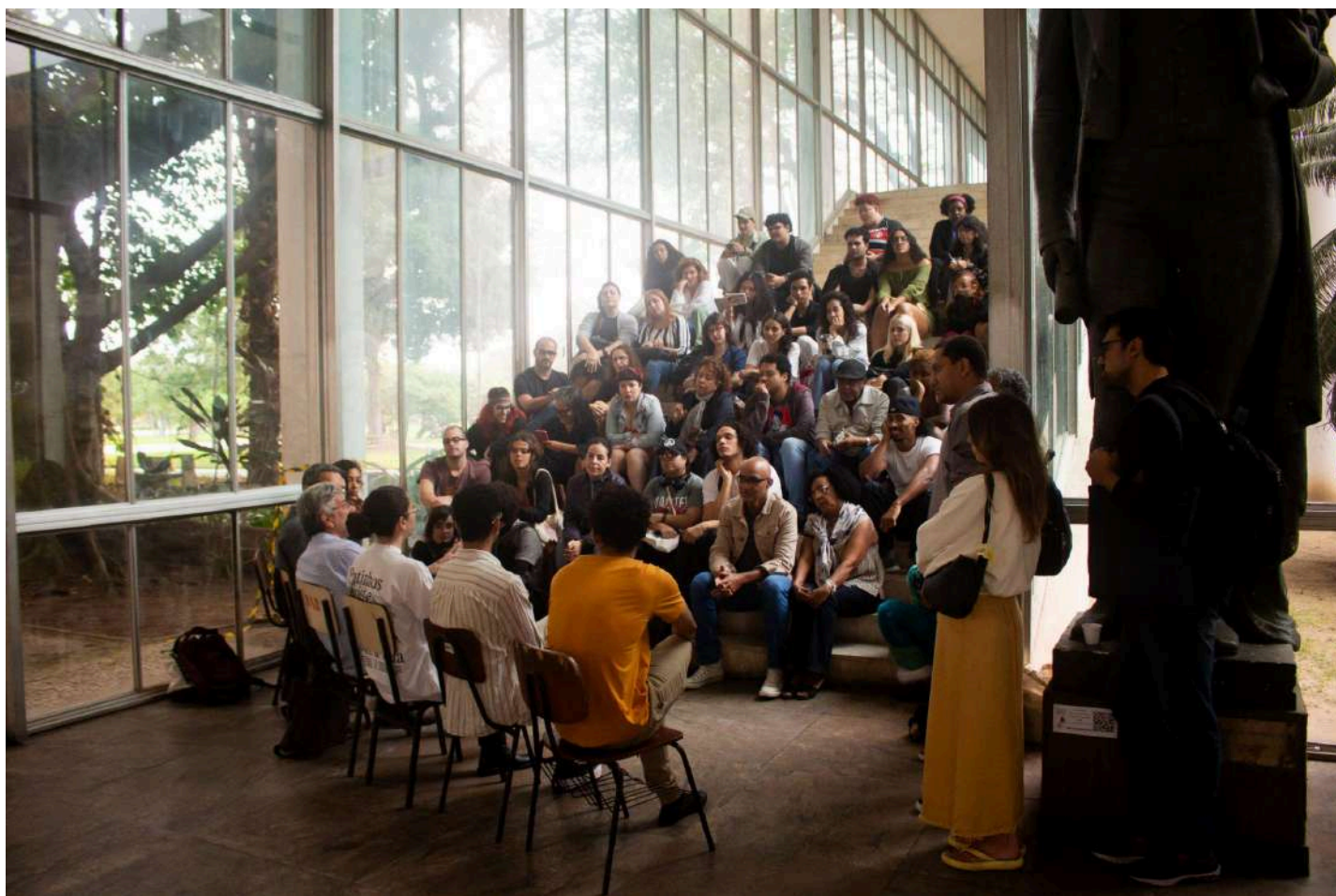
Visitação de terça à sexta, de 9h às 18h
Hall dos elevadores, prédio JMM, Escola de Belas Artes
Av. Pedro Calmon 550, Cidade Universitária, Rio de Janeiro

Esta exposição coletiva reúne trabalhos de 23 concluintes do curso de Pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ, cujas pesquisas convergem em três eixos centrais: corpo, memória e identidade. O corpo aparece como presença física e simbólica, atravessado por questões de gênero, desejo e transformação. A memória surge nas relações com o tempo, a ancestralidade e a infância, atravessada por afeto e imaginação. A identidade, por sua vez, emerge do cruzamento entre corpo e memória, revelando narrativas sensíveis e políticas sobre pertencimento, representação e subjetividade.





Foto por: Soso Reis



Mesa de Abertura da exposição - Foto por: Soso Reis