

CAMILLLA SAMMARRO

Trocadilho sobre tela

Brasília, Julho de 2011

CAMILLLA SAMMARRO

Trocadilho sobre tela

Trabalho de conclusão do curso de Artes Plásticas, habilitação em Bacharelado, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Elder Rocha

Brasília, Julho de 2011

À minha família e amigos que fazem meus dias mais felizes.

Agradecimentos

- Primeiramente ao meu querido orientador, professor Elder Rocha, pelos anos de amizade, compreensão e carinho Também por ajudar a expressar minhas ideias e pensamentos de forma mais organizada e coerente.

- À minha família: meu pai Cláudio, minha mãe Eleonora e minha irmã Mariana por sempre me apoiarem e me darem estrutura emocional para vencer os desafios da vida com amor incondicional.

- Ao meu irmão Helder, minha cunhada Tatiane e minha avó Waldenette, pelo amor que eles me dão.

- Aos meus grandes amigos da minha vida acadêmica: Pedro Ivo, Júlio César, Tainá, Taiom e Dani. Pela confiança e conhecimentos compartilhados. Também à Clarissa e Paulo, pela ajuda e a consideração comigo.

- Às amigas que fiz no decorrer da vida e que estão sempre ao meu lado: Eduardo, Vinny, Miguel, Dani, Bruno, Sara e Rúbia.

- Ao Diogo, pela paciência e companheirismo.

- Aos meus primos Bruno e Carol, pelos anos de amizade e sentimento.

- Ao Adriano Brasil, uma pessoa muito querida, e que me ajudou muito de coração.

- Aos professores que foram extremamente importantes para minha formação: Belidson, Miguel, Cristina e Nivalda. E também, as professoras Cíntia e Marília, que além de serem essenciais para minha formação, aceitaram gentilmente o convite para participar da minha banca de diplomação.

Sumário

Dedicatória	2
Agradecimentos	3
Sumário	4
Lista de Imagens	5
Introdução	7
Capítulo 1: Como tudo começou	8
Capítulo 2: UnB e as novas descobertas	11
Capítulo 3: O desenvolvimento do trabalho com o decorrer do tempo	15
Capítulo 4. O pop, os quadrinhos, os desenhos animados e os jogos de palavras na arte e nas minhas pinturas	23
Capítulo 5. Metodologia dos trabalhos realizados em 2011	32
Conclusão	34
Referências Bibliográficas	35
Anexos	36

Lista de imagens

Figura 1. Achocolatado <i>Toddynho</i> (*).....	36
Figura 2. Camilla Sammarro, Desenho feito aos cinco anos de idade	8
Figura 3. Almanacão de Férias da Turma da Mônica (*)	36
Figura 4. Fantástico Mundo de Bobby (*).....	36
Figura 5. Bundifora (*).....	36
Figura 6. Pintura de minha colega de classe Clara	12
Figura 7. Camilla Sammarro, Projeto de <i>Marcárvore Culkin</i> no computador (2008)	13
Figura 8. Camilla Sammarro, <i>Marcárvore Culkin</i> (2008)	13
Figura 9. Poema da agenda (2007)	14
Figura 10. Pensamento da Agenda (2007)	14
Figura 11. Camilla Sammarro, <i>Galinha Dos Óvnis de Ouro</i> (2008)	16
Figura 12. Camilla Sammarro, <i>Graça Aranha</i> (2008)	16
Figura 13. Foto do escritor Graça Aranha	16
Figura 14. Camilla Sammarro, <i>Siri Sarado</i> (2008)	17
Figura 15. Camilla Sammarro, Detalhe <i>Botocada</i> (2009).....	18
Figura 16. Camilla Sammarro, <i>Omosapiens</i> (2010)	19
Figura 17. Camilla Sammarro, <i>Girafrita</i> (2010)	19
Figura 18. Camilla Sammarro, <i>Pinguços</i> (2010)	19
Figura 19. Michelle de Lucchi, Torradeira e TV (1984) (*)	18
Figura 20. Camilla Sammarro, Calcogravura <i>Pinguços</i> (2010)	20
Figura 21. Camilla Sammarro, Calcogravura <i>Omosapiens</i> (2010)	20

Figura 22 Camilla Sammarro, <i>Micoondas</i> (2010)	21
Figura 23. Camilla Sammarro. <i>Vou te mostrar que é de chocolate</i> (2008)	23
Figura 24. Camilla Sammarro, <i>Bingo Esperto pra Cachorro</i> (2008)	24
Figura 25. Camilla Sammarro, Capa do Dvd de <i>Bingo Esperto pra Cachorro</i> (1991)	24
Figura 26. Camilla Sammarro, Lichtenstein, <i>Look Mickey</i> (1960) (*)	26
Figura 27. Exemplo de antropomorfização: Minnie vai às compras (*)	27
Figura 28. Exemplo de antropomorfização: Pablo dirige um carro (*)	27
Figura 29. Camilla Sammarro, <i>Flor do meu jardim</i> (2008)	27
Figura 30. Camilla Sammarro, <i>Patola</i> (2010)	29
Figura 31. Duchamp, <i>With My Tongue in My Cheek</i> (1959) (*).....	29
Figura 32. Camilla Sammarro. <i>Babyfante</i> (2008)	30
Figura 33. Camilla Sammarro, <i>BALeia</i> (2008)	30
Figura 34. Camilla Sammarro, Desenho como estudo da pintura (<i>Touro Mecânico</i> , 2011) ..	32
Figura 35. Camilla Sammarro, Desenho como estudo da pintura (<i>Mico Jagger</i> , 2011)	32
Figura 36. Camilla Sammarro, Desenho como estudo da pintura (<i>Willy Jeans</i> , 2011)	32
Figura 37. Camilla Sammarro, Desenho como estudo da pintura (<i>Clorofila</i> , 2011)	32
Figura 38 Camilla Sammarro, <i>Touro Mecânico</i> (2011)	33
Figura 39. Camilla Sammarro. <i>Mico Jagger</i> (2011)	33
Figura 40. Camilla Sammarro, <i>Willy Jeans</i> (2011)	33
Figura 41. Camilla Sammarro, <i>Clorofila</i> (2011)	33

(*) Imagens retiradas do site de busca www.google.com.br. As pesquisas foram feitas em sites de desenhos animados, arte e blogs.

Introdução

O trabalho busca a compreensão de uma série pinturas que fazem referência a alguns elementos do universo pop como os quadrinhos, os desenhos animados e a própria arte pop. Minha infância influenciou boa parte da minha cultura visual, mantive hábitos de criança até a vida adulta. A inserção na Universidade trouxe um contato maior com a arte e alternativas para minha produção artística. Analisei desde a motivação até as mudanças que ocorreram durante os anos, com os conhecimentos adquiridos e convivência com colegas do curso.

Os quadrinhos e desenhos animados colaboraram significativamente na construção da minha cultura visual. Os meios de comunicação de massa influenciaram-me fortemente, desde a infância até a vida adulta, quanto ao tipo de imagem que produzi como trabalho artístico. Logo antes de entrar na Universidade, acreditava que para ser um bom artista era preciso desenhar anatomicamente correto e seguir um padrão predeterminado. O conhecimento de novos artistas, novas técnicas, e a conexão que fiz com outras áreas abriram oportunidades para eu desenvolver meu estilo próprio e ter uma nova visão sobre arte.

Capítulo 1. Como tudo começou

Os hábitos que mantive desde a infância me influenciaram no modo de criar. Contatos frequentes com quadrinhos e desenhos animados fizeram-me gostar desse tipo de imagem, resultando sobre minha produção artística, na temática e na aparência da imagem produzida.

Desde criança, sempre observei as embalagens dos produtos que consumia como os salgadinhos *Cheetos*. Cada sabor era de uma cor e vinha com um personagem, de forma que minha escolha qual eu iria consumir era mais determinada pela embalagem¹ do que pelo sabor do produto. Logo pela manhã, tomava meu achocolatado *Toddynho* (Fig.1) a caminho da escola, e observava o desenho que ilustrava a caixinha. Em cada caixa o personagem vivia uma aventura diferente. Eu guardava as caixas para colecionar e depois reproduzir em um papel. Mesmo sendo inspirados na embalagem, os desenhos, adquiriam características próprias e tinham seu próprio estilo, devido as inúmeras modificações feitas por mim.

Lembro-me de que nunca gostei de fazer cópias, sempre preferi criar meus próprios personagens. Isso ficou ainda mais evidente quando encontrei num álbum de fotografias de minha mãe alguns desenhos que fiz, aos cinco anos de idade (Fig.2): os personagens eram criados por mim. Outro fator que me pareceu interessante, é que a maioria dos desenhos continha algo escrito. Apenas pequenas palavras (o vocabulário limitado de uma criança em fase de alfabetização) com intenção de exprimir o que a imagem representava a meu ver.



Figura 2. Desenho feito por mim aos 5 anos de idade.

¹ A embalagem é a identidade da empresa a qual ela representa e em muitos casos é o único meio de comunicação do produto. O bom design de embalagem pode garantir uma boa comunicação com o consumidor, informando sobre o produto e expondo seu caráter.

A artista plástica Edith Derdyk, em seu livro *Desenvolvimento do Grafismo Infantil* (1989), afirma que para as crianças a palavra evoca imagens e resgata fatos esquecidos. Assim, quando colocava as palavras nos desenhos, parecia querer dar ênfase à narrativa. A palavra tinha um grande valor visual e me fazia lembrar diversas outras coisas. O conteúdo manifesto (imagens presentes no papel) e o conteúdo latente (mensagens subliminares)² eram diferenciados, pois uma simples palavra era algo repleto de significado no fantasioso mundo de uma criança de cinco anos.

A leitura de gibis de histórias em quadrinhos era rotina, tendo como preferência as revistas da *Turma da Mônica*. Gostava das cores, da simplicidade e principalmente das tirinhas, que eram curtas, rápidas e com muito humor. O riso e a sensação de prazer eram imediatos. Essas tirinhas me inspiravam a criar as minhas próprias, pois preferia fazer várias diferentes a ficar muito tempo produzindo uma só história.

A *Turma da Mônica* também tinha um Almanacão de Férias (Fig.3), revista com desenhos para colorir, jogos e brincadeiras. Esses almanaques eram muitos divertidos, mas, às vezes, a vontade de tê-los era tão grande que eles eram coloridos e preenchidos logo no primeiro dia. As cores eram escolhidas por mim minuciosamente e eu gostava de representar as coisas simbolicamente: como a tartaruga só podia ser verde, o porco só podia ser rosa e o vestido da Mônica só podia ser vermelho. Caso eu não possuísse a cor desejada na minha caixa de lápis de cor, sentia grande frustração e eu preferia deixar em branco a pintar de uma cor que eu não julgasse correta.

O gosto pela escrita também me atraía. Era editora do jornal da rua onde morava. Nele eu publicava as novidades da rua, os eventos que iriam acontecer, e, principalmente, escrevia contos e histórias em quadrinhos inventados por mim. Eu me encarregava das vendas e controlava o pagamento dos assinantes, que recebiam o exemplar de 15 em 15 dias.

O Fantástico Mundo de Bobby (Fig.4) foi o desenho animado que gerou mais fascínio na minha infância. Bobby, com apenas quatro anos de idade, tinha inúmeras dúvidas sobre o mundo dos adultos. Sua cabeça era proporcionalmente maior que as dos outros personagens, sugerindo a constante atividade mental vivida pelo garoto. O seu pai, Howie, contava histórias e usava criatividade para responder questões difíceis para um menino tão novo. Seus familiares não o compreendiam tão bem e achavam que ele tinha algum tipo de problema.

O universo paralelo criado por Bobby era o que mais me intrigava, já que era possível criar um mundo próprio para resolver questões do cotidiano, ou fazer de cada acontecimento

² Definições dadas no livro *Desenvolvimento Do Grafismo Infantil* de Edith Derdyk

da vida algo cheio de aventura. A sensação que me causava ao ver o desenho era que a imaginação, os sonhos e, os desejos não têm limites e mesmo a coisa mais simples pode transformar-se em algo extraordinário.

A *Vaca e o Frango* é outro desenho animado que me fazia pensar sobre as bizarrices que ele continha. Uma vaca e o frango eram irmãos e tinham pais seres humanos, que atendiam pelos nomes de Pai e Mãe e, só eram mostrados da cintura para baixo, realizando tarefas do cotidiano, como atender ao telefone, com os pés. Além disso, o vilão da série, o Bundifora (Fig.5) era uma espécie de demônio que fazia de tudo para destruir o alter-ego³ da vaca, a SuperVaca. Na cabeça de uma criança, era empolgante ver que as coisas podiam ser diferentes dos estereótipos: o absurdo das situações ocorridas na série (como despertar simpatia por um diabo, pessoas que só têm pernas e que têm filhos animais, entre outras), era algo que expandia os limites da imaginação e fazia-me questionar se aquilo era mesmo possível de existir.

Mesmo já uma criança crescida, continuava a ver desenhos animados. Comecei a vê-los ainda mais na minha adolescência, depois do nascimento de minha irmã mais nova. Tinha 15 anos e estava no auge da adolescência, mas, para acompanhar minha irmã, via todos os desenhos animados da atualidade. O argumento de ser apenas uma companhia era uma mera desculpa, pois adorava aqueles programas e tinha imenso prazer em assistir a eles. Então, mais uma vez, fui influenciada por esse tipo de estética.

Na época do vestibular, tinha muitas dúvidas sobre qual carreira seguir. Finalmente, o fato de poder criar minhas próprias coisas me fez optar pelo curso de Artes Plásticas. Na prova específica, estava certa de uma reprovação. Fui para casa desolada e aos prantos. Para minha grande surpresa fui aprovada e logo depois passei no vestibular.

³ alter ego: (locução latina, do latim *alter*, *altera*, *alterum*, outro + *ego*, eu) *s. m.* I. Outro eu. II. Pessoa em que se deposita a máxima confiança.

Capítulo 2. UnB e novas descobertas

Conhecer novos artistas e o convívio com colegas na Universidade de Brasília me inspirou minha produção artística, que passou a ser realizada de acordo com as coisas que acreditava e não com as que já estavam pré-estabelecidas.

Quando as aulas começaram, vieram mais dúvidas ainda. Afinal, o que é desenhar “bem”? Achava que meus desenhos não eram bons o suficiente para que eu fizesse parte de uma Academia de Artes. Sentia-me diminuída em relação aos meus colegas por não saber desenhar anatomicamente correto. Os semestres foram passando até que, no quarto semestre, quase desistindo do curso, tive aulas de pintura com o professor Elder Rocha. Em suas aulas iniciais, conheci diversos artistas como Roy Lichtenstein, Kenny Scharf, Takashi Murakami, e Keith Haring⁴, a partir daí, passei a enxergar a arte de outro modo. As coisas foram fazendo maior sentido, e percebi que arte não é somente desenhar corretamente o corpo humano, e não era sua adequação a um jeito específico de desenhar que me faria uma artista.

Andy Warhol, disse em uma entrevista: “Como se pode dizer que um estilo é melhor que o outro? Você pode ser expressionista abstrato e na semana que vem ser uma artista da *pop art*, ou um realista, sem achar que está desistindo de alguma coisa.” (DANTO, 2010 p.48).. A citação faz todo sentido, demonstrando que arte boa ou ruim não é uma questão de pertencer a um estilo certo e predeterminado. Justamente o sentimento que me ocorreu quando conheci os “novos” artistas apresentados pelo professor. Identifiquei semelhanças e descobri os tipos de imagens que me agradavam.

As aulas de pintura me fizeram pensar em diversas possibilidades e mudaram radicalmente o estilo do meu trabalho. Comecei a fazer uma produção autêntica, ou seja, mais condizente com minha personalidade e de acordo com minha formação pessoal, sem querer me enquadrar a estilos já existentes ou praticados pelos colegas. Meu primeiro quadro foi uma experiência nova, mas não me deixou satisfeita com o resultado. Ainda estava sentindo o efeito do choque da nova realidade e sentia-me perturbada por aquilo que acreditava anteriormente

Na época, estava em um curso de *design* gráfico e aprendi um programa de vetorização chamado Corel Draw. Passava horas mexendo nele, e comecei a desenhar no

⁴ Mesmo tendo contato com arte contemporânea, no começo do curso só tive matérias mais voltadas para desenho e instalação, Por isso, fui conhecer esses artistas no quarto semestre.

computador. Ao mesmo tempo, não parava de pensar em como iria resolver o problema de não saber o que pintar na aula da UnB.

Uma colega de classe, Clara, tinha um trabalho que me fazia pensar em positividade e beleza. Era uma pintura bem gráfica e lembrava uma história em quadrinhos ampliada, mas com uma grande diferencial: tinha começo, meio e fim, sem possuir nenhum diálogo. Ela pintava comidas gostosas, que ficavam ainda mais gostosas pelas cores e por possuírem uma narrativa. Depois de pintar as comidinhas, ela as cobria com uma padronagem (estêncil) e criava um ambiente para que não ficassem soltas no espaço da pintura (Fig.6).



Figura 6. Pintura da minha colega de classe Clara.

Impressionada com o que vi, cobri a tela inteira de tinta verde e inseri bolinhas brancas com um estêncil. A partir disso, criei um desenho no computador (Fig.7). Desenhei aquilo que tinha feito no computador sobre uma tela, sem retroprojeto e, com proporções diferenciadas, pois não julgava necessário que o desenho ficasse igual ao projeto⁵. Aproveitei a textura do fundo, as bolinhas, fazendo-as no estêncil com tinta acrílica bem espessa. Isso causou um efeito que a figura central pintada por cima também ficou com a mesma textura do fundo (Fig.8). As cores e o material (tinta acrílica) foram escolhidos para alcançar resultados semelhantes aos dos trabalhos de minha colega Clara..

⁵ Nas minha telas iniciais, os projetos tinham proporções diferenciadas das pinturas. Isso causava alguns problemas de composição, como vimos acima, a comparação entre o projeto do quadro do macaco e a pintura. A pintura parece não estar adequada ao tamanho da tela.



Figura 7. Projeto do quadro. (A4)



Figura 8. Pintura com base no projeto.
(80 x 60 cm)

O nome inicial da obra era *O Macaco e as Maças*. Um dia, olhando para a tela, resolvi chamá-la de *Macárvore Culkin*: um macaco que é uma árvore e ainda me lembra o Macaulay Culkin, o ator favorito da minha infância que fez a série de filmes *Esqueceram de Mim*. Esse filme era muito emocionante e assisti a ele mais de dez vezes, sempre tive medo de ser esquecida na escola, chorava desde a hora que minha mãe ia embora até a hora dela voltar.

Fazer referência a um filme que gostava foi o de menos, o que gostei dessa mudança foi poder brincar com as palavras para fazer o título do quadro. As palavras escolhidas ganhavam outro significado quando interagiam com a obra. Marcel Duchamp fazia *ready-made*⁶, ou seja, objeto comum, retirado do seu contexto habitual e tratado como um objeto artístico. No caso das minhas pinturas, eu inseria uma palavra comum, fazia um trocadilho⁷, e tratava a palavra com a mesma importância da imagem para colocá-la no contexto artístico⁸.

Brincar com as palavras, sempre foi uma paixão para mim. Tenho uma agenda que me acompanha desde 2006, onde anoto pensamentos, poesias e poemas, todos com muito humor (Fig.9) (Fig.10). Muito antes disso, como disse anteriormente, eu gostava de escrever.

⁶ O ready-made é uma manifestação ainda mais radical da intenção de Marcel Duchamp de romper com a artesanaria da operação artística, uma vez que se trata de apropriar-se de algo que já está feito: escolhe produtos industriais, realizados com finalidade prática e não artística (urinol de louça, pá, roda de bicicleta), e os eleva à categoria de obra de arte.

⁷ trocadilho: s. m. L.Jogo de palavras. II.*Por ext.* Dito ambíguo.

⁸ Apesar de no começo os trocadilhos serem construídos a partir da imagem, o trabalho ganhou mais força e sentido quando as imagens foram criadas a partir desses trocadilhos, pois sentia maior interação do título com o trabalho. As vezes, parecia forçado querer enquadrar a imagem ao título.

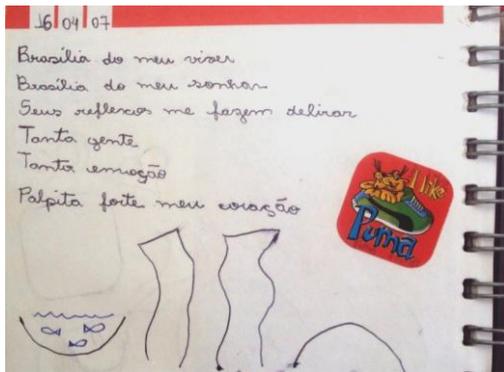


Figura 9. Poema da agenda. (2007).

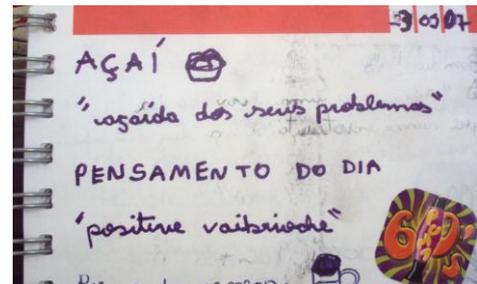


Figura 10. Pensamentos da agenda (2007).

As novas descobertas ajudaram-me a desenvolver um estilo próprio e a possibilidade de junção da palavra com a imagem, o que me encorajou para continuar a fazer um trabalho atrás do outro. A palavra era expressa por meio da imagem, utilizando o trocadilho. Ele ganhou força, sendo assim, essencial para a construção da imagem.

Capítulo 3. O desenvolvimento do trabalho com o decorrer do tempo

Percorri caminhos para o aperfeiçoamento do trabalho, diversas tentativas ao longo dos anos. A calcogravura (processo de gravura a entalhe sobre matriz de metal) ajudou nesse aperfeiçoamento e trouxe aspectos importantes para dentro de minha pintura.

Em 2008, nas aulas de pintura, estabeleci uma ordem de execução para cada etapa de produção das obras, primeiramente, os personagens das pinturas são criados a partir de frases populares ou trocadilhos que serão inseridos nos títulos das obras. A imagem acompanha a palavra, e juntas formam um algo só.

Saber o real significado das palavras é muito importante. Existe uma confusão que é feita entre humor e ironia. Em, *Arthur Azevedo: A palavra e o riso*, Antônio Martins define a diferença entre essas duas formas cômicas: “Ambos são formas de comicidade, mas têm significados completamente diferentes. Humor é o riso provocado ao advertir qualquer anormalidade, já a ironia é a contradição verbal entre o que se diz e o que quer se dar a entender.” (MARTINS, 1988 p.10). Nas minhas obras busco a interação dos dois (humor e ironia), pois ambos conduzem o espectador ao riso.

Para Henri Bergson, em seu livro *Riso*: “O pensamento é coisa viva, e linguagem que traduz o pensamento, deveria ser tão viva quanto ele”. Por meio do pensamento, crio um trocadilho no título juntamente com a imagem. Faço com que o título e a imagem se interliguem e juntos mostrem a intenção humorística, causando o efeito cômico. O processo de verbalização da palavra traduz o pensamento, como em *Galinha dos Óvnis de Ouro* (Fig.11), a imagem tenta ilustrar a mensagem do título, que faz alusão à fábula popular da Galinha dos Ovos de Ouro⁹. O título modifica a fábula ao invés da galinha colocar ovos de ouro, ela coloca óvnis de ouro.

Essa modificação dos clichês, ou até o uso deles, faz com que a imagem seja divertida e irreverente, capaz de despertar simpatia por parte do espectador. Para gerar o riso, “Um movimento excessivo, escasso ou inadaptado pode ser causa de grande comicidade.” (GOYANEZ, Dr, J, 1935 p. 84). A condição de ver deslocada de sua origem a palavra ou frase popular que já conhecemos, leva ao estranhamento e conseqüentemente ao riso.

⁹ A Galinha dos Ovos de Ouro: “Um fazendeiro e sua esposa tinham uma galinha que, todo dia sem falta, botava um ovo de ouro. Desconfiados de que dentro dela teria uma grande quantidade de ouro, mataram ela para enfim pegar tudo de uma só vez. Então, para surpresa dos dois, viram que a galinha, em nada era diferente das outras. Assim, o casal de tolos, desejando enriquecer de uma só vez, acabam por perder o ganho diário que já tinham. Moral da História: Quem tudo quer, tudo perde.” (Esopo).



Figura 11. Galinha dos Óvnis de ouro (2008), 120 x 70 cm.

Após a escolha do nome da obra, o personagem é trabalhado em um programa de vetores. No computador é feito o estudo de cores e da melhor composição para depois ir para a tela. A temática dos personagens é inspirada na cultura de massa. No caso de *Graça Aranha* (Fig.12), a pintura é inspirada no famoso escritor do começo do século XX que foi um dos organizadores da Semana de Arte de 1922 e um dos membros da Academia Brasileira de Letras. No quadro, obviamente, a imagem não se parece em nada com o escritor (Fig.13), mas, faz uma brincadeira com seu nome - e fez uma aranha que é uma graça!



Figura.12 A aranha que é uma graça!
(120 x 100 cm)



Figura 13. O escritor que não deve achar nenhuma graça nisso.

Por serem temas do cotidiano, a relação com o dia-a-dia faz com que as pessoas se identifiquem mais com a pintura. Assim, sem uma distância tão grande entre a vida e a arte,

ocorre a produção de algo que pode ser de gosto popular. Para Muniz Sodre, em seu livro *Comunicação do Grotesco*, a participação psicoafetiva do espectador em relação a uma obra, a torna mais poderosa, pois a relação estética é alimentada por isso. Porém, ligação das obras com o grotesco¹⁰ vai muito além da temática, também está presente na própria imagem, que de tão excêntricas, conduzem ao riso.

A exemplo do primeiro trabalho, *Macárvore Culkin*, os posteriores não seguem a proporção exata dos que são feitos no computador, quando transposto para a tela. Depois de criado o projeto, as telas são feitas com um fundo estampado, onde se aplica a tinta bem espessa no estêncil. Após cobrir a tela por inteiro, o personagem é sobreposto com tinta acrílica e aproveita-se a textura deixada pelo estêncil de alto relevo. Assim cria-se uma relação entre a figura e o fundo, que fazem parte um do outro. (Fig.14)



Figura 14. Siri Sarado (2008) e a demonstração da integração figura e fundo (120 x 100 cm)

A ampliação do personagem é feita com a utilização de telas grandes. A forma como suas expressões são desenhadas é considerada bem simples, até comparáveis com os desenhos feitos por crianças. O personagem, aparentemente ingênuo, pode tornar-se um ser ousado e irônico.

A intenção de fundir o fundo à figura não ficava tão clara. Em algumas partes funcionavam, em outras não. A detecção desse problema técnico me fez pensar em partir para outra experiência, em 2009: pintar o personagem sobre tecido. A temática continuou a mesma e a composição também (um personagem no centro da tela) (Fig.15).

As diferenças entre *Siri Sarado* e *Botocada* estão nos aspectos técnicos da obra. Enquanto no primeiro, utiliza-se a textura do fundo das padronagens, feitas com tinta acrílica,

¹⁰ Grotesco(*gro-tes-co*): *adj.* Que suscita o riso por suas extravagância: personagem grotesca. Ridículo, excêntrico, cômico: figura grotesca. Gênero grotesco, oposto ao sublime. *S.m.* Indivíduo ridículo, caricato.

o outro, explora as várias camadas da tinta na figura, pintadas sobre tecido, as figuras não ficam com texturas e ficam mais lisas.

Devo dizer que os resultados não foram satisfatórios. Apesar do aspecto gráfico, a minha pintura era espessa e gerava grande contradição. O tecido, com suas estampas todas padronizadas, não tinha o mesmo poder do estêncil manufaturado. Preferia muito mais o aspecto do manufaturado ao industrial, mesmo tendo inspiração na arte pop. O tema era industrial, mas a pintura em si era com tinta espessa, e eu fazia questão de mostrar que a obra era inteiramente feita à mão.



Figura 15. Detalhe *Botocada*(2009), pintura sobre tecido.

Em 2010, voltei a usar os estênceis e a pintar na tela comum. Os personagens ganharam um ambiente e começaram a interagir com diversas outras coisas como, por exemplo, eletrodomésticos. As histórias ficaram mais narrativas. Nessa série de pinturas (Fig.16, 17 e 18), os eletrodomésticos eram inspirados no *design* de Michelle de Lucchi, *designer* italiano, que em 1980, criou uma família de eletrodomésticos e eletroeletrônicos cuja as configurações assemelhavam-se a brinquedos (Fig. 19), seu aspecto lúdico substituiu o aspecto agressivo dos primeiros produtos pós-modernos, conquistando o público através do bom humor. Humor que sempre estivera presente nos personagens, agora também estava presente nos objetos interagindo com os personagens.



Figura 19. Torradeira e Tv de Michelle de Lucchi (1984)

A utilização das padronagens também mudou. As texturas, que antes eram um problema técnico, não mais foram evidenciadas na figura principal, seu uso passou a ser

moderado. No caso de *Pinguços*, não houve nem a utilização de uma máscara, e o fundo foi feito à mão.



Figura 16. *Omosapiens* e sua máquina de lavar.(100 x 100 cm)



Figura 17. *Girafrita* e seu fogão (100 x 100 cm)



Figura 18. *Pinguços* e sua geladeira.(100 x 100 cm)

Entretanto, outros problemas técnicos foram observados. Em *Girafrita*, a composição dá a impressão que não foi feita para essa dimensão de tela, e o balão do pensamento parece que não coube e foi cortado. Já em *Omosapiens*, existe um problema entre a porta da máquina de lavar e os seus botões, um espaço espremido entre os dois, que não confere harmonia ao trabalho. Há também a falta de presença visual das bolhas de sabão em algumas áreas como

na camisa listrada. Sem falar no excesso de informação, causado pelo excesso de cores e contrastes que perturbam a visão.

Também em 2010, fiz a matéria de calcogravura, No começo, fiquei receosa, pois era acostumada a desenhar no computador e me sentia desconfortável em desenhar à mão, ainda mais, em uma superfície tão pequena, de apenas 15X15cm. Para dificultar, além disso não era possível tocar na chapa de metal - onde fosse tocada, ficaria marcada. Desenhar com o lápis a 90 graus da chapa, foi um grande desafio.

Reproduzi, dessa maneira, alguns quadros que já tinha feito anteriormente (Fig.20 e 21). Para atingir tal resultado foram diversas tentativas e muito treino, sentindo-me mais segura, para fazer desenhos à mão. Essa mudança, foi muito impactante, pois antes nem passava pela minha cabeça que algum dia eu conseguiria me desfazer do hábito de desenhar as composições no computador

Na técnica de água-tinta, além de desenhar, era preciso pintar com um pequeno pincel as áreas que gostaria de preencher. Eu, que antes só havia pintado telas maiores, nunca tive necessidade de ter tamanha precisão, mas agora a chapa de metal era bem pequena. Isso me ajudou a ter mais controle de composição e expandir essa maior precisão para as pinturas.

A calcogravura também me auxiliou a ter melhor percepção melhor dos contrastes entre os contrastes, vendo que, mesmo com uma cor com variações de tons, no caso vários tons de cinzas, era possível conseguir um contraste.



Figura 20. Calcogravura Pinguços.
(15 x 15 cm)

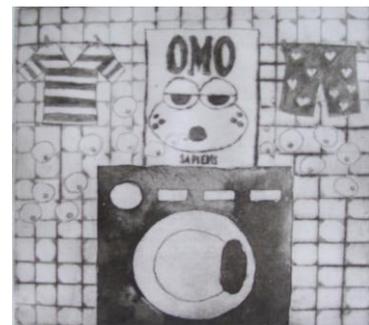


Figura 21. Calcogravura Omosapiens.
(15 x 15 cm)

Finalmente, comecei a fazer no papel os projetos dos quadros. Sentia uma maior maleabilidade e obtinha um desenho menos preso e restrito. Fazer os projetos à mão, proporcionou telas com maiores semelhanças entre as proporções do projeto e da pintura. Também, houve aumento do domínio técnico, pois os mesmos traços feitos no projeto eram

ampliados para a tela. Quando fazia os desenhos dos projetos no computador era mais difícil copiar o traço de uma mídia para a outra.

Os projetos começaram a ficar mais parecidos com as pinturas, e as distorções ficaram menores. A noção espacial ficou mais coerente, e aqueles erros das composições anteriores, não apareceram mais. Neste caso, utilizei-me de telas menores para aprimorar a técnica e ter mais controle sobre minhas pinceladas. Com o projeto feito no papel, eu conseguia copiá-lo melhor para a tela e tinha mais confiança em ser capaz de fazê-lo. Com um estudo mais detalhado no próprio projeto, houve uma diminuição nos contrastes entre as cores, o que possibilitou mais harmonia na composição (Fig.22).

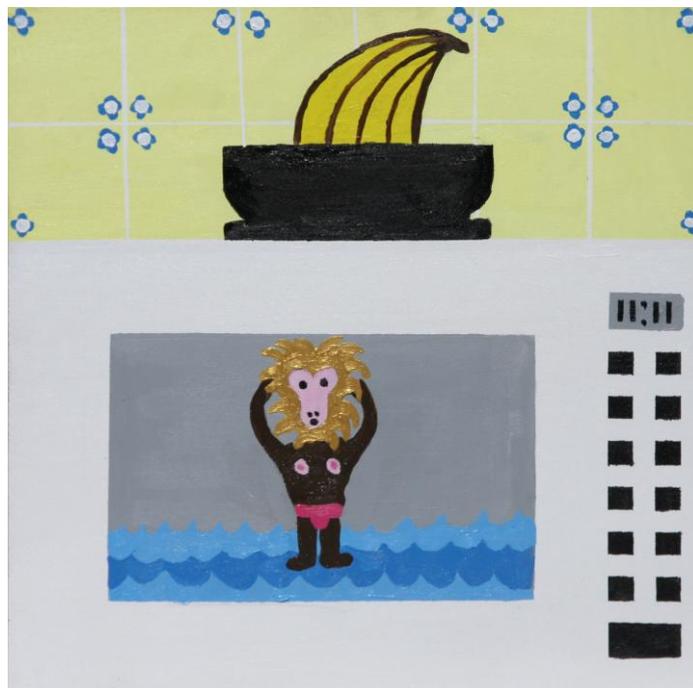


Figura 22. *Micoondas* (2010), composição em harmonia.(60 x 60 cm)

A tinta mais espessa das telas iniciais foi substituída por uma pintura mais lisa. A obra está equilibrada tanto nas cores como na composição, mas ainda faltava alguma coisa: prestar mais atenção ao material, ou seja, a tinta. As linhas na banana em cima do microondas são grosseiras e chamam muita atenção, destoando do resto da obra. A juba do mico leão e a banana possuem texturas desnecessárias, já que a obra é plana, e isso não acrescenta absolutamente nada ao sentido do trabalho .

As inúmeras tentativas levaram-me a erros e acertos. Com a percepção dos erros, foi possível visar acertos, que foram se aprimorando para realizar um trabalho mais equilibrado tanto nas cores e, composição quanto no tratamento dado ao material. Três anos de trabalho

com a mesma temática, mostraram-me que são inúmeras as possibilidades sobre um mesmo tema. Os caminhos percorridos foram muitos, e criei várias alternativas para adaptar-me a essas coisas aqui relatadas, que já não me incomodam tanto. A imagem pode ter mudado, mas sua essência continua a mesma.

Capítulo 4. O pop, os quadrinhos, os desenhos animados e os jogos de palavras na arte e nas minhas pinturas

A *pop art* teve como grande inspiração a cultura de seu tempo. Seus temas, como objetos e celebridades, eram vistos facilmente em meios de comunicação de massa como revistas e TV, fazendo que o público se identificasse com esses temas. Os quadrinhos, por sua vez, massificaram a literatura e facilitaram a leitura elevando-a ao alcance de várias classes sociais e faixas etárias. “O principal papel da vanguarda é desmistificar a arte, e os quadrinhos são desmistificação da literatura” (CIRNE, 1972 p. 58)

Simon Wilson (1964) afirma que a arte pop é, antes de tudo, realista e figurativa. Está na base de sua intenção artística a representação da realidade presente. A moda, os padrões de vida, pensamentos e a mentalidade contemporânea, são temas das pinturas pop. Roy Lichtenstein, um dos pioneiros da arte pop, disse em uma entrevista: “Fora, está o mundo, está lá. O olhar pop penetra sobre esse mundo.” (WILSON, 1974 p.4) Essa proximidade com o realismo distingue a arte pop das demais artes de vanguarda do século XX.

No caso de *Vou te Mostrar que É de Chocolate*, o quadro cita o nome de uma música da Xuxa “a rainha dos baixinhos”, cantora de sucesso entre várias gerações. A música é interpretada de outra maneira, pela qual não se sabe se o sorvete do porquinho é mesmo de chocolate ou não, pois outros elementos com a mesma forma do sorvete, na parte inferior da tela lembram fezes (Fig.23).

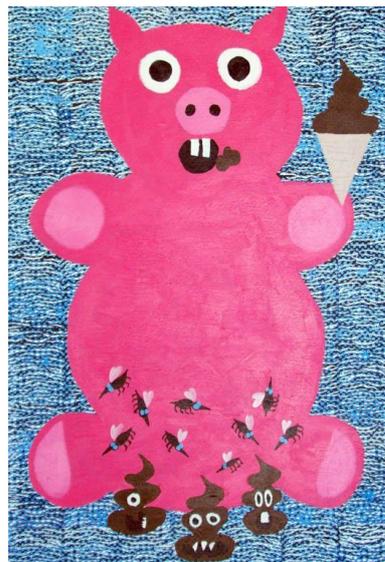


Figura 23. Vou te mostrar que é de chocolate (2008), 140 x 100 cm

*“Vou te mostrar que é de chocolate
 De chocolate o amor é feito
 De chocolate
 Choco, choco, chocolate
 Bate o meu coração” (XUXA, 1992).*

A comparação dos motivos da arte pop com pintores como Cézanne e Courbert, a seguir, se dá pela mudança de atitude. Antes, certos temas eram considerados indignos e os aspectos formais eram mais evidentes que os motivos.

Diferente da natureza morta de Cézanne, os motivos do pop são incomuns e, em alguns momentos, “inaceitáveis” como temática de obras de arte. Na pintura de Cézanne, o tema não é o mais importante, conduzindo a atenção para as características formais da obra. Na *pop art* o objeto retratado é banal, mas de extrema importância, ao contrário das frutas e objetos pintados por Cézanne que ficavam sempre em segundo plano e os aspectos técnicos eram primordiais.

Nova York e Londres foram os berços da arte pop, e é exatamente nesse ambiente urbano, em meados do século XX, que os artistas pop buscaram seus temas inovadores. Eram motivos de suas obras os radiodifusores, o cinema industrial, as revistas de grande tiragem, as propagandas e os bens de consumo, todos representados nos quadros da *pop art*. Em *Bingo – Esperto pra Cachorro* (Fig.24), a obra faz alusão a um filme (Fig.25) que passava diversas vezes na TV brasileira, em um programa chamado Sessão da Tarde, bem popular entre as crianças. Mais uma vez, usa-se o trocadilho para fazer essa conexão. No filme, Bingo era o nome do cachorro; no quadro, há essa interligação pelas bolinhas de bingo na tigela de comida do cão.



Figura 24. *Bingo Esperto pra Cachorro* (2008) e sua tigela com bolinhas de bingo. (120 x 100cm)

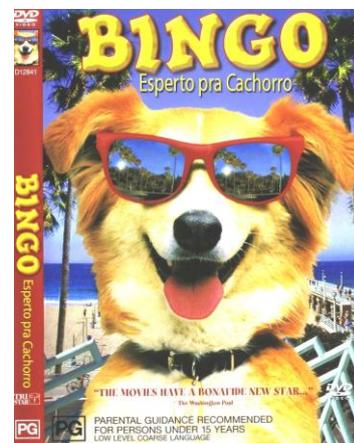


Figura 25. Capa do DVD do filme *Bingo Esperto pra Cachorro*. (filme de 1991).

De certa forma, a *pop art* apresentava-se como retrato histórico dessa cultura de massa, rejeitada pela elite dominante, que aplicava suas ideias e pensamentos como o “mais correto”. Era o ressurgimento, cem anos depois, do realismo de Coubert, que em seu manifesto afirmava: “Estou numa posição capaz de traduzir os costumes, as ideias, a aparência do meu tempo” (WILSON, 1974 p. 4). Ao representar imagens do seu tempo, os artistas pop elevaram a cultura considerada vulgar ao *status* de arte. Não é necessariamente uma apologia ao capitalismo, ou ao consumismo, mas uma afirmação dos objetos que estavam como disse Lichtenstein “aqui, no mundo”. (WILSON, 1974 p. 10)

A relação que faço com a *pop art*, nas minhas obras, é pintar figuras que fazem parte do meu cotidiano. Animais e objetos fazem parte da minha rotina. Cotidiano que tem como fração importante da minha cultura visual desenhos animados e histórias em quadrinhos, que inspiram consciente e inconscientemente as imagens que utilizo, na realização do meu trabalho. Associo os personagens a filmes, cantores e situações que também fazem parte do meu dia-a-dia. Não deixam, pelo menos para mim, de serem temas relevantes para serem retratados. É a minha realidade e como enxergo as coisas do mundo.

O realismo pop contém uma ironia que não está no realismo de Courbert. Essa ironia está principalmente nas pinturas que têm como motivo as figuras de histórias em quadrinhos, onde as representações são praticamente ampliações da imagem retratada. Roy Lichtenstein foi o precursor desse tipo de representação, ele relata que alguns personagens animados lhe serviram de inspiração para visualizar o que seria mais tarde batizada de pop art. (Fig.26). Em uma entrevista Lichtenstein afirma:

“Comecei a esconder imagens de história em quadrinhos naqueles quadros, como o camundongo Mickey, Pato Donald e Pernalonga. Desenhava também pequenos Miceys para meus filhos, copiados de envoltórios de chicletes, lembro muito bem. Então, me ocorreu ampliar uma daquelas embalagens exatamente como ela era, para ver como ficava.”

(WILSON, 1974 p. 9)



Figura 26. Lichtenstein, *Look Mickey* (1960).

Lichtenstein refere-se a Mickey¹¹, Donald, e Pernalonga como personagens de quadrinhos, mas na verdade são originários dos desenhos animados. As histórias em quadrinhos são um dos inúmeros produtos comerciais derivados dessas animações.

Os desenhos animados têm importância no início da *pop art*, mas os quadrinhos têm presença mais constante nos trabalhos dos primeiros artistas. No começo dos anos 60, o meio televisivo ainda dava seus primeiros passos rumo a massificação. Por sua vez, os quadrinhos faziam parte da vida íntima e cotidiana do público infante-juvenil. Por isso, provavelmente o estilo gráfico desses produtos é encontrado em tantas obras pop. Fazia grande parte da cultura visual daquela geração.

Outra influência que percebo nos meus trabalhos é o *cartoon*, que é um desenho caricatural que representa uma situação humorística. Suas formas arredondadas e cores chapadas e saturadas são estilizações que nasceram nos quadrinhos. Esses personagens, em sua maioria, são antropomorfizações¹² de animais e possuem um mundo físico próprio (Fig. 27 e 28) Seus movimentos são exagerados, e quanto mais exagerados mais cômicos eles se transformam. O personagem de *cartoon* parece ser feito de um material diferente da pele,

¹¹ Originário da animação, o personagem Mickey foi criado em 15 de maio de 1928, no curta animado mudo *Plane Crazy*. O primeiro desenho sonoro foi *Steamboat Willie*, e este é muitas vezes erroneamente apontado como sendo a primeira aparição definitiva do personagem. Sua reprodução vocal (dublagem) a partir de *Steamboat Willie* era desempenhada pelo próprio Walt Disney (entre 1928 e 1946). Evoluiu de um simples personagem animado e passou a estar também presente em tiras cômicas

¹² Antropomorfismo é uma forma de pensamento que atribui características ou aspectos humanos a Deus, deuses, elementos da natureza, animais e constituintes da realidade em geral. Nesse sentido, toda a mitologia grega, por exemplo, é antropomórfica. Outra acepção de Antropomorfismo refere-se a dar características humanas a animais ou objeto inanimados usado originalmente em contos morais como os contos de fadas, e posteriores livros infantis.

chegando a parecer com brinquedos. Sua anatomia permite total elasticidade para que ele possa se contorcer de maneira exagerada.



Figura 27. Exemplo de antropomorfização: Minnie que é um rato, vai as compras como um ser humano.



Figura 28. Outro exemplo, Pablo, que faz parte do desenho Backardigans, é um pingüim e dirige.

Para dar essa impressão de seres de brinquedo, uso a tinta acrílica brilhosa que dá um aspecto de plástico. Além da praticidade e a secagem rápida que ela oferece, pode ser usada em camadas espessas ou finas. O traço do desenho é simples. A pintura estende um personagem, que é constituído por imagens facilmente encontradas em desenhos animados da cultura de massa, e lhe confere diferenciação e personalidade que ele nunca teve. Este efeito é causado pela expressão que lhe é atribuída. Suas formas irreais e arredondadas têm mais semelhanças com *cartoons* que com os animais e objetos do mundo real. (Fig.29)



Figura 29. Semelhança do personagem com o *cartoon*. (80cm x 60 cm)

Os animais, tema recorrente em minhas obras, assemelham-se as criaturas dos desenhos animados, pois também possuem características humanas, como ficar de pé, fazer tarefas e ter contato com coisas características do universo em que vivem os seres humanos. O escritor Tomas Wright, indica que o hábito de caricaturar formas humanas com traços de animais irracionais é muito antigo: “Nos damos conta de inúmeras figuras dessa natureza encontradas na Antiguidade de Pompéia, e do uso de animais para sátiras na Idade Média, especialmente macacos e porcos para assinalar o tom grotesco e burlesco” (MARTINS, 1988 p.10)

Uma característica que percebo, é a associação do personagem dos desenhos animados à sua origem. O personagem, a relação com uma primeira realidade, não existe. Por mais deslocado que esteja seu contexto de origem, ele continua sendo um personagem e continua tendo uma relação com o universo de onde surgiu. Ou seja, não depende onde o personagem esteja, ele sempre vai agir da mesma maneira. Por exemplo, Mickey, agirá sempre como o ratinho simpático namorado da Minnie, independente do contexto.

Também no caso de diversas obras minhas, o personagem sempre terá a mesma característica, independente do ambiente onde ele se encontrar. Em, *Patola* (Fig. 30), o patinho sempre será forte e sério, pois está concentrado em manter seu corpo em forma, mesmo em um banho relaxante. Diz-se informalmente que uma pessoa patola é aquela que sempre está preocupada com sua aparência e passa horas na academia de ginástica para conseguir um corpo malhado. A partir desse trocadilho o pato ganhou essa representação. Em uma entrevista, em 1962, Duchamp afirma:

“Os trocadilhos sempre foram considerados uma forma menor de humor, porém eu os considero uma fonte de estímulo devido ao seu som e aos significados inesperados implícito nas inter-relações de palavras díspares. Algumas vezes descobrem-se quatro ou cinco níveis diferentes de significado. Se introduzirmos uma palavra familiar numa atmosfera estranha, o resultado é algo comparado à distorção na pintura, algo surpreendentemente novo.”

(VENANCIO FILHO, 1986 p. 65)



Figura 30. *Patola* (2010) - Um pato preocupado com seu físico.(60 x 60 cm)

Os títulos são fundamentais em alguns trabalhos de Duchamp. Não são descritivos, formam junto com o objeto uma única entidade. Nesse sentido, essas obras podem ser conectadas aos trocadilhos que desenvolvi em diversas obras. Como, por exemplo, em: *With My Tongue in My Cheek* (Fig. 31). Um trabalho ambíguo, no qual é registrado o perfil do rosto dele (Duchamp) em um desenho feito a lápis com um molde da língua colada na bochecha. O título do trabalho é mais ou menos “estar com a pulga atrás da orelha”, ou seja, desconfiado. A sua tradução literal, contudo, é “estar com a língua na bochecha”.



Figura 31. *With My Tongue in My Cheek* (1959).

Nos trabalhos desenvolvidos por mim, encontra-se um enredo que vai desde o título até a forma como ele é representado. O título sempre vem carregado de relações entre a palavra e o riso na forma de trocadilho ou de expressões populares. O personagem adequa-se

ao título e cria uma relação entre imagem e palavra, assim, como no caso da obra de Duchamp e sua intensa unificação entre a palavra e a imagem.

Há diversos tipos de trocadilhos. Entre eles, o de mosaico e o de polissemia. O trocadilho em mosaico é a junção entre duas ou mais palavras para a formação de outra. É o caso de *Babyfante* (Fig.32) (união das palavras *baby*, que significa “bebê”, com a palavra elefante). Por sua vez, o trocadilho em polissemia, é o que tem a propriedade de enriquecer o significado das palavras conforme o espaço físico e social, conforme o tempo, a situação ou o contexto em que se inserem. Como, por exemplo, em *BALeia* (Fig.33); uma bala que é uma baleia ao mesmo tempo.

Os trocadilhos servem como o catalisador para minha produção artística, o impulso, o que me leva a criar a imagem. Enxergo a imagem a partir da palavra. A palavra sempre foi algo importantíssimo para a elaboração das minhas imagens.

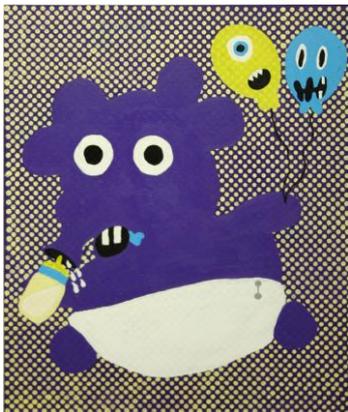


Figura 32. *Babyfante*, trocadilho de mosaico. (120 x 100 cm)



Figura 33. *BALeia*, trocadilho em polissemia. (50 x 120 cm)

Antônio Martins define, em seu livro, as condições ideais para causar o efeito cômico: “As forças matizes como ironia, sátira, humor e grotesco são geradoras de comicidade em maior ou menor grau, dependendo da situação e da disposição psicológica de seus usufrutuários.” (MARTINS, 1988 p. 2). Para dar o tom de humor em uma obra de arte, é preciso que o espectador tenha o mesmo ou semelhante contexto cultural que o artista.

Arthur Azevedo produziu suas obras com temas que continham uma boa dose de humor. Enquanto coetâneos banham de lirismo suas musas, Arthur dedica, aos dezesseis anos, a *Uma Mulher Feia*. São onze longas estrofes. Ele opta pelo grotesco da personagem e enaltece os aspectos que causam repulsa, assim como a feiúra. Logo abaixo, uma sextilha:

*O nariz encatarrado,
O nariz que nunca está bom;
na ponta chato e rosado,
no meio curvo, parece
na saliência que cresce
descender de algum Bourbon¹³.*

(Arthur Azevedo, 1871).

A beleza é assunto recorrente em poemas tradicionais. Na estrofe, a repugnância aparente é substituída pela sensação de graça que a obra transmite. Mesmo não sendo um tema agradável, o fato de equiparar a feiura a algo belo faz que o autor consiga transformar a feiura em algo genuinamente belo, utilizando-se do humor.

Assim como Arthur, me utilizo do humor para dar a beleza e graça à minha obra. Mesmo com a temática e imagens grotescas, por meio do jogo de palavras e ligação com ícones pop, elas tornam-se simpáticas e amáveis, conquistando a relação de afeto por parte do espectador.

¹³ Bourbon: Francês - Variante de Borba, que vem do celta, Borva; fontes, nascentes.

Capítulo 5. Metodologia dos trabalhos realizados em 2011

Os passos de execução das pinturas produzidas em 2011 são relatados aqui, para que se possa adquirir maior conhecimento sobre como funciona minha produção.

O processo de produção das pinturas, de uma obra para a outra, é bem parecido. Primeiramente, cria-se o trocadilho, e a partir daí são feitos os estudos de imagem. Feito o trocadilho procuro a melhor maneira de ilustrá-lo e transpô-lo para o desenho.

Como disse anteriormente no Capítulo 2, os desenhos agora são feitos à mão em um papel. Utilizei o papel milimetrado (Fig. 34, 35, 36 e 37) que auxilia na noção espacial, pois ele possui pequenos quadradinhos com 1cm de medida. Com a ajuda do retroprojetor, os desenhos são passados para a tela, respeitando as proporções iniciais, caso necessário, são feitas algumas modificações para harmonizar a composição. O uso do retroprojetor fez que a pintura não mais sofresse de erros de composição e distorções, antes características.

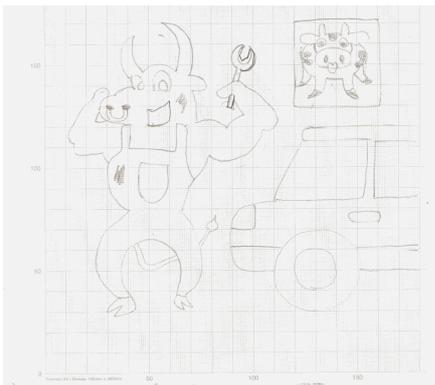


Figura 34. Desenho como estudo da pintura
(*Touro Mecânico*, 2011), A4.



Figura 35. Desenho como estudo da pintura
(*Mico Jagger*, 2011), A4



Figura 36. Desenho como estudo da pintura
(*Willy Jeans*, 2011), A4



Figura 37. Desenho como estudo da pintura
(*Clorofila*, 2011), A4

O fundo foi trabalhado com estênceis fabricados por mim através de imagens que se relacionassem com a figura principal retiradas da internet. Por exemplo, no quadro *Touro Mecânico* (Fig.38), o padrão utilizado é a chave de boca que é uma ferramenta utilizada pelos mecânicos e está na mão do touro. O fundo da tela é pintado com tinta acrílica e a padronagem é feita com um estêncil vazado também com tinta acrílica. As distâncias entre um padrão e outro são medidas antes de aplicá-los na tela. Agora, o tema da figura é compatível com o fundo para reforçar ainda mais a ideia da pintura (Fig.39 e 40).

Depois do fundo pronto, as áreas que já estão marcadas na tela do desenho desejado são preenchidas com tinta acrílica em cores já estudadas previamente. Todas as cores são misturadas com a cor do fundo em maior ou menor quantidade, evitando contrastes berrantes, como os vistos nas pinturas anteriores. Como, no caso de *Clorofila* (Fig. 41), onde até o “branco” da nuvem maior é misturado com um pouco do azul do fundo.



Figura 38. Semelhanças das chaves de boca ao fundo e na mão.(Touro Mecânico)



Figura 39. TV na figura central e padrões de TV em volta.(Mico Jagger)



Figura 40. Baleia na figura central, fazendo o mesmo movimento das baleias ao fundo. (Willy jeans)



Figura 41. O branco da nuvem na parte superior misturado com o azul. (Clorofila)

Conclusão

Observando a produção artística de 2011, percebi a importância de criar um método de produção, pois faz o trabalho acontecer de forma mais rápida e eficiente. Obedecendo cada etapa, fica mais fácil a detecção de erros no percurso e, assim, qualquer correção é facilitada. O aprendizado e as experiências vividas no decorrer do curso de Artes Plásticas me fizeram cortar alguns hábitos antigos, como desenhar no computador, e adquirir novos, como produzir meu próprio estêncil e misturar a tinta utilizada com as cores do fundo. Esses novos hábitos enriqueceram o trabalho e erros técnicos observados nas pinturas anteriores já não acontecem mais.

O trabalho teórico me ajudou a organizar as ideias e a me aproximar da estrutura das pinturas, desde aquelas que fiz no começo do curso até como cheguei ao ponto em que estão hoje, seja por experiências teóricas ou práticas que tive no decorrer do tempo. Acredito que compreender o trabalho me ajuda a fazer futuras modificações com mais embasamento e coerência.

Para o futuro, pretendo aprimorar ainda mais a pintura, com o conhecimento e diversas tentativas, e também, trabalhar os personagens em outras áreas, como moda, a partir de criação de estampas, e design, a partir do desenvolvimento de objetos que remetam aos personagens.

Referências Bibliográficas

BERGSON, Henri. *Riso: Ensaio sobre o Riso significação da comicidade (o)*. São Paulo: M Fontes, 2001.

CIRNE, Moaci. *Explosão criativa dos quadrinhos (a)*. 3. Ed. Petrópolis: Editoras Vozes Ltda., 1972.

DANTO, Arthur C. *Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: EDUSP, 2010.

DERDYK, Edith. *Formas de pensar o desenho: Desenvolvimento do grafismo infantil*. São Paulo: Scipione, 1989.

GOYANES, J. *Del sentimiento comico en la vida y en el arte: Ensayo estetico-psicologico*. Madrid: M Aguilar, 1932.

MARTINS, Antonio. *Arthur Azevedo: A palavra e o riso: uma introdução aos processos lingüísticos de comicidade no teatro e na sátira de Arthur Azevedo*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

SODRÉ, Muniz. *A comunicação do grotesco: introdução à cultura de massa brasileira*. 2. Ed. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1972

VENANCIO FILHO, Paulo. *Marcel Duchamp*. São Paulo : Brasiliense, 1986.

WILSON, Simon. *Arte pop (a)*. Labor Do Brasil, 1975.

Anexos



Figura 1. Achocolatado *Toddyinho*.

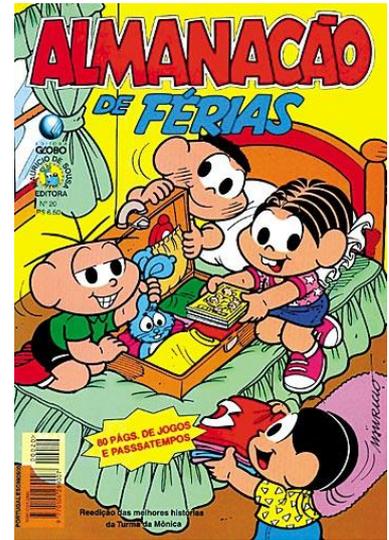


Figura 3. Almanacão de Férias Da Turma Da Mônica.

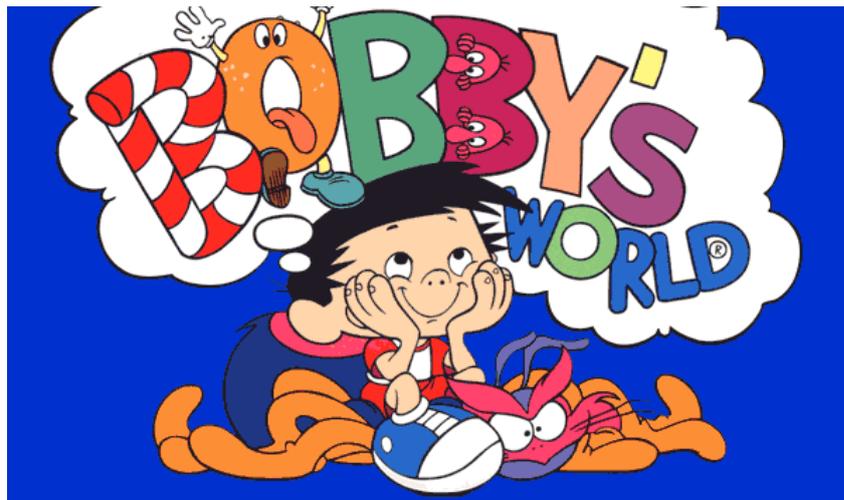


Figura 4. Fantástico Mundo de Bobby.



Figura 5. Bundifora.



Pintura *Touro Mecânico* (2011), 120 x 120 cm



Pintura *Mico Jagger* (2011), 120 x 120 cm



Pintura *Willy Jeans* (2011), 120 x 120 cm



Pintura *Clorofila* (2011), 120 x 120 cm